

Eclipse Phase

Le Jeu De Rôle de Complot et d'Horreur Transhumaniste

Ton esprit est du code. Programme le.
Ton corps est une coque. Change la.
La Mort est une maladie. Soigne la.
L'Extinction approche. Combat la

Idée et Conception Originale Rob Boyle, Brian Cross

Écriture et Conception Lars Blumenstein, Rob Boyle, Brian Cross, Jack Graham, John Snead

Textes Additionnels Bruce Baugh, Randall N. Bills, Davidson Cole, Tobias Wolter

Édition Rob Boyle, Jason Hardy

Développement Rob Boyle

Developement de la Gamme Rob Boyle

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

Illustration de Couverture Stephan Martiniere

Illustration Intérieure 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)

Conception Graphique et Maquette Adam Jury, Mike Vaillancourt

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

Indexation Rita Tatum

Conseils Supplémentaire et Retours Robert Derie, Adam Jury, Sally Kats, Christian Lonsing, Aaron Pavao, Andrew Peregrine, Kelly Ramsey, Malcolm Shepard, Marc Szodrich

Conseils Scientifiques 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 Rüther, 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

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

Dédicaces Ce livre est avant tout dédié à tous ceux qui ont permis la création d'Eclipse Phase, de tous ceux qui ont contribué avec leur temps, leur effort, leurs idées et leur argent à tous ceux qui l'ont pris, qui l'ont lus et qui jouent avec. Ce jeu a été fait par vous et pour vous. Ce livre est ensuite dédié à ma grand-mère et à Andrea, deux personnes importantes dans ma vie et qui sont décédées pendant que je travaillais sur ce livre et son thème de vaincre la mort. J'espère sincèrement qu'un jour de telles pertes tragiques seront évitées. Ce livre est également dédié à mon fils Echo, mon divertissant compagnon de travail sur ce projet. Enfin, ce livre est dédié à ces visionnaires, en particulier les anarchistes et les transhumanistes, qui travaillent à nous amener un futur fantastique, futur qui commence maintenant. —Rob Boyle

Nos Ressources

- <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

Ressources Externes

- <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 incarnation 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. Parti. 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. Ouais. 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 fais 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 fais 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 parle 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 relever. 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 dois 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 dois 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 dû 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 dois passer outre. Je dois 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 vies, mais je n'en suis pas sûr.

Est-ce que je fais 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 diagnostic 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 bord 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 sais. Le précédent 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 démène 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 semaines.

[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 chéris plus que tous les autres. Elle a disparu 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 standards 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 précautionneusement 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, mattant 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 empeste 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 à 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'avai 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 connard 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. Quelqu'un 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 zones 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'autres 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 elle était 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 ont 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.] Quelque 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 déchirés 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 avaient 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 préférerai 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 nouveaux 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 descendrais 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 révulsion 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 paralégal 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 militaires 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 Pandorre) 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 solaires, 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: Quelqu'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.
- Plates: 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 borborygme 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 intelligents 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 pions dans l'expansion corporatiste, adoptèrent même une attitude technoprogessiste. C'est ainsi que naquit le mouvement des argonautes tu sais, en tirant leur nom d'un groupe de scientifique qui conseillait le gouvernement US et le Pentagon dans le domaine de la science et de la politique appelés les Jasons. 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 promptes 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 récursive. 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 faisions 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 conscrrites 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 créez pas d'IA auto-apprenante, et vous ne devez 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 qui. 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 les développements technologiques rendent possible des développements intéressants.
- Expansion à travers le système, jusque dans la Ceinture de Kuiper.
- Les espèces transhumaines deviennent courantes.
- Les assembleurs nanotechnologiques 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 distribuée hautement sophistiquée 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 status 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

le stechnologies 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 expert 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 pre 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 ancienne, les problèmes des inégalités économique produisent des inégalités des capacités physiques et mentales esont à la fois relativement récents et considérablement plus problématiques.

Dans les réiosn 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 habitast utilisant une nouvelle économie (p. 62), la richesse n'a pas de sens et le statut et l'opportunité sont not 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 ugmentations 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'adpetes 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 préjudices 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 "Adepes de la singularité" qui espèrent trouver les TITANs et être uploadé 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'IAs 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 rep 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 tout 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 tels rumeurs sont souvent éventées 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 essayent 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 hermaphrodites 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 vues 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 apssés par là avant.

Des portes supplémentaires ont rapidement été dévouverte dans le reste du système. Contrairement à l'esprit de coopération qui nturait la découverte de la première porte, ces nouvelels 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 endroits 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 synthemorph pour éviter le stigmate 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 colonies 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 synthemorph 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 rusteur, aquanautes ou bounceur au lieu des spliceurs. Ces morphs peuvent être utilisés 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'échaner 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 incendie suffisamment grand, une explosion, une dépression atmosphérique ou d'autres événements 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 privés 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 simples 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 félicitants 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 changeront 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 corticale d'un corps morts ou en train de mourir et de la placer 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 compétitions 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 mes 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 actif du bien commun. L'accès équitable au 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 el système solaire est cher, et le Consortium Planétaire produits 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 subversive contre les hypercorps et d'autres puissance autoritaire, telles que la contrebande de machine d'abondance dans les habitats où de tels machines sont strictement régulées comme ceux de la République Jovienne. Les hypercorps et leurs alliées 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 leur mesures autoritaires, les germes de la défaite dans les systèmes extérieurs ont été semées.

L'espace pour expérimenter

Les expérimentations sociale et politique sont communes dans beaucoup des petits habitats du système extérieur. La prise de décision collective est relativement simple dans les stations avec une populations de moins de dix mille personne, 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 personne à demander une élection ou un vote de confiance. Certaines colonies utilisant ce modèle ont élus des dicateurs qui reçoivent un mandat limité dans le temps, alors que d'autre sont régies par un seul chef charismatique qui transforment 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 essayent 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 fiables. 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 organisations de sécurité privées du système extérieur peuvent parfois poursuivre un sujet dans des habitats contrôlés par des différents hypercorps ou le Consortium Planétaire. Cela nécessite une vérification des antécédents, des contrôles 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 condamnations à l'exception des crimes les 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 extrêmes similaires). Dans les habitats anarchistes et collectivistes, les comportements antisociaux impliquent généralement l'expulsion ou une pénalité réputationnelle, bien 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 graves sont généralement résolus 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 modifications de personnalité obligatoires 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 violents, particulièrement ceux qui menacent soit un employé important d'une hypercorp ou un habitat, amènent généralement à des modifications de personnalité importantes. De telles modifications incluent souvent la création d'un profond sentiment de loyauté et d'obéissance à l'hypercorp.

Les punitions sont encore plus draconiques 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'importants groupes de population. Puisque les chefs de la République sont des bioconservateurs convaincus, l'édiction de personnalité et l'upload forcé ne sont que rarement utilisés. L'esclavage est très commun cependant, ainsi que les formes plus classiques 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 part 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 de 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 pris 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 survivants 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 restants 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 simple 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 est répartie dans les habitats, 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 tenues 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 habitées 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 vues 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 florissantes et de jolis papillons tropicaux. Dans un petit nombre d'abris sur Titan et sur la Lune, des colonies de petits singes et de perroquets dont le métabolisme et les habitudes ont été modifiées selon les standards 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 prospères 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 mètres et sont conçus pour que les résidents puissent les utiliser pour voler attachés à une aile spécialement conçue.

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 volantes et flottantes nouvellement introduites et modifiées 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 proches 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 morphorusters 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 partis des endroits les plus exotiques de tout le système solaire et sont quelque peu désorientants pour les personnes qui ne sont pas habituées aux cités sous-marines. De loin, la plupart semblent être des décorations de sapins de Noël complexes pendues cent mètres 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 hébergent 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 décrits plus bas, la vaste majorité des habitats spatiaux hébergent une population de deux millions 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, alros 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 grandes cités construites 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 leurs branches, ainsi que d'autres touches macabres similaires 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 grandes colonies 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 idiosyncratiques et exotiques que les habitats les plus petits. Presque tous abritent une population cosmopolite et diversifiée venant d'une grande variété de sous-cultures. 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 grandes 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 exotiques. 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 maximums 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 précédée 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 proéminente dans le système intérieur, Gorgon est aussi l'un des principaux fournisseurs d'armes des stations autonomistes et bordées. 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.

Omnigor

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

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

Omnigor 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. Omnigor 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, Omnigor 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'infugés 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 infugés 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. Solairs n'a ni bureau ni actifs physique; chaque banquier est un bureau virtuel mobile. Des ruemrus court sur le fait que Solaris maintiendrait une abse secrète dans laquelle la corporation lancerait des simulations sur le développement de la amcro-économie du système solaire, ajustant constamment ses propres stratégies basées sur la dynamique du schéma global. Alimentant ces rumeurs, Solairs 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 percés innovantes dans les modifications génétique et les améliorations cognitives. L'hypercorp est également engagée dans la médecine animale extensive - produisant des extrayant 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 composées 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 bénéficie dans leur développement et leurs modifications, et l'anthropocentrisme des état d'esprit "forcés" dans les élevés).

RECHERCHE SOLARCHIVE: ZBRNY LIMITED + CONSPIRATION

Le très secret Groupe Zbrny est au centre de nombreuse théorie du complot récurrentes et de légendes horrifique. Bien que les détails et la plausibilité varient, la plupart des rumerus prétendent qu'une attaque extérieure sur les stations de minage et de traitement de l'ancienne hypercorp d'Europe de l'Est a causée une panne critique et l'extinction des 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 affectée soient abandonnées, le personnel étant soit licenciés, soit transféré à des stations affectées. Depuis, plus personne n'a vu ou n'a communiqué avec l'un des employé de l'hypercorp mystérieuse - les négociations avec l'extérieur sont menées exclusivement via une IAG porte-parole. A 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'abordage un avant poste de Zbrny par des pirates bordés 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'hypercorp 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'hypercorp 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 a mené 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 sauvegrades, à l'upload et à la réincarnation, les considérant 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 récupéré 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.

Bordés

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 bordés, ces habitats s'étendent sur toute la gamme de l'imagination. Les expérimentations sociales ou politiques, les sociétés bases 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 haut-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 sont prospères 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'hyperc Corporation 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 des 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 bordés. 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 fabrics 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 décentralisée 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 gérerai 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 des méchidaments internes, 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 argonnautes 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 douzaines 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 a 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 culturelle et économique. 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 supersoniques 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 choisis 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 recherches 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 conventionnelles. 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 entrées dans la danse de la réputation bien avant que les institutions financières Martienne n'aient commencées à capitaliser dessus. Au moment où les banques Martiennes ont compris ce qu'il se passait, les institutions financières Lunaires avaient pris 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 contents 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 boucliers et d'une grande cité sous-terrainne. 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 ouvertures 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 spatioports 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 diamètre sur la surface 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 vadorail 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 localement 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 sont maintenus par une association informelle de groupes d'affinité anarcho-syndicaliste. La neutralité d'Extropia dépend des alliances stratégiques entre les personnages clefs 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 caverne 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 modulaires et mobiles 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 Canymède et sur Callisto sont construite sous la surface pour les protéger des impacts de météorites (et, sur Ganymède, du bombardeùment ridoactif 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. A l'intérieur d'un voisinage, presque toutes les personnes se connaissent. A 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 à 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 puisse partir si leur propriétaire décidait de partir sont adjacentes aux espars artériels.

Sous le filet chatoyant tendus 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 pampelmousse 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-Shanyside 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 stations 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 solaires pour concentrer les rayons. L'abondance d'eau et de composés organiques volatiles rendent les anneaux idéaux 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-suffisants maintiennent donc presque toujours leurs propres stations d'extraction de gaz à proximité de la planète. La sécurité autour de ces installations ainsi qu'autour des dragues et tankers atmosphériques qu'elles expédient est extrêmement serrée, 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 constitués d'une quantité indénombrable de petits objets glacés, la 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 kilomètres 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, guidée 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 électromagnétiques. 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 rocaillieux et glacés de moins de 100 kilomètres de diamètre. La plus petite des lunes classique, Pan, ne fait que 10 kilomètres de diamètre. Les huit premières lunes, de Encelade et vers l'intérieur, sont dans le système d'anneaux. Atlas, à la limite de l'anneau A, ainsi que Prométhée et Pandore, 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 dragage, 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 labyrinthe 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)

Mené par le poète dissident légendaire Hao Lin Ngai, Harmonious Anarchy s'est séparé du cartel Fa Jing pendant les années tumultueuses qui ont précédées la Chute. Hao cherchait à créer une société dans l'esprit de l'ancien état Taoïste de la Grande Perfection qui existait au Szechuan 1 700 ans plus tôt - avec d'importante mise à jour de la pensée moderne. Harmonious Anarchy est une société mutualiste Extropienne fortement impliquée dans la conception logicielle, la logistique et la relocalisation des astéroïdes métalliques vers le système extérieur. L'essentiel de Mimas est un nid d'abeille à très faible gravité disposé dans les voisinages Noir, Rouge, Jaune, Vert et Blanc, d'après les cinq directions classiques de la mythologie Chinoise. Chaque couleur abrite une caverne centrale ornée, des galeries rayonnant autour de ces cavernes abritent des familles étendues. Tout en adhérant aux principes économiques mutualistes, Harmonious Anarchy conserve simultanément une approche traditionnelle Chinoise de l'organisation sociale en mettant la famille au cœur de cette organisation.

Satellites Nordique, Inuit et Celtique

En plus des satellites classiques décrits ici, trois groupes d'objets plus petits inconnus aux premiers astronomes orbitent autour de Saturne. Ces satellites sont appelés les groupes Inuit, Celtique et Nordiques. Comme ces satellites étaient toujours peu explorés au moment de la Chute, la plupart d'entre eux restent très peu peuplés. À de rares exceptions, les habitants de ces satellites sont généralement des personnes qui recherchent la solitude. Les exceptions sont Skathi et Abramsen (anciennement S/2007 S 2), qui, avec Phoebe, qui ont été capturés et déplacés dans l'orbite de Titan où ils servent d'installation de défense.

Pan (iZulu)

Le plus proche concurrent de Volkograad est un collectif anarchocapitaliste dont la plupart des fondateurs étaient Sud Africains. iZulu a une capacité légèrement inférieure à Volkograad mais envoie des masses

réactives a des localisation inhabituelles comme les Troyens et la Ceinture de Kuiper. iZulu est un nid d'abeille surpeuplé avec pas loin de 400 000 habitants et un nombre inhabituellement élevé d'infugiés. Les nations de l'Afrique sub-Saharienne n'ont commencé à atteindre les niveaux de prospérité largement répandus au 20^e siècle qu'à la fin du 21^e, et ont donc été la région terrestre avec la plus faible capacité d'évacuation physique de leurs citoyens lors de la Chute. iZulu et une poignée d'autres habitats avec des racines en Afrique ont donc une populations d'infomorphs élevé et des millions de personnes stockés en mémoire morte.

Refuge de Phélan

Le Refuge de Phélan (généralement appelée "Phélan" par ses habitants) est le plus vaste abri nomade du système, avec une population avoisinant les 250 000 personnes. Phélan est une nuée composé de 1 000 petits vaisseaux et modules boîtes de conserve qui orbite autour de Saturne le long d'un chemin extrêmement elliptique et quelque peu incliné par rapport au plan elliptique. L'orbite de la nuée est calculée pour maximiser le nombre de rencontres avec des lunes et des stations proches, fournissant une fenêtre de six à huit heures pendant laquelle les vaisseaux peuvent quitter la nuée pour commercer. Le Refuge de Phélan passe à travers les anneaux une fois par mois, permettant aux vaisseaux de se réapprovisionner en eau et en composés organiques volatiles.

Phélan accepte tous les arrivants. On peut rencontrer tout le monde ici, du gouvernement en exil du Timor Oriental à Hasidim de Brooklyn. Le cœur de cette nuée est l'Alambic, une ferme de céréale et une distillerie illuminée par la fusion et dirigée par un gang prétendument réformé de voyageurs Irlandais et qui ont magouillé pour quitter la Terre quelques semaines avant la Chute et qui se sont échappés dans le système extérieur. L'Alambic produit la Phélan Ma, le whiskey le plus recherché dans le système, et Phélan Da, probablement la pire bière jamais brassée. En dépit des protestations de légitimité de Phélan, l'élément criminel y est très fortement présent. La nuée représente un lien important dans les chaînes d'approvisionnement des marchés rouges et gris.

Prométhée (Marseille)

Marseille (80 000 habitants) est un habitat nid d'abeille contrôlé par les Titaniens. Il est suspecté d'abriter une usine d'antimatière, une théorie soutenue par le grand nombre de dragues qui vont vers la surface en comparaison du nombre de tankers qui en partent.

Rhée (Kronos Cluster)

Avec un diamètre de 764 kilomètres, Rhée est la deuxième lune la plus large de Saturne. Composée quasiment entièrement de glace, la surface de Rhée est peu habitée, mais une population de 800 000 personnes réside dans le Kronos Cluster, un habitat majeur en orbite. Kronos Cluster est massivement microfabriqué de module sphérique violet qui lui donne l'air d'une immense et irrégulière grappe de raisin suspendue dans l'espace, une impression augmentée par le quai spatial sinueux (surnommé la Vigne) s'étendant depuis l'extrémité la plus large. À l'intérieur de la masse de module d'habitation, la Vigne bifurque dans toutes les directions, formant un réseau massif d'artères centrales et de couloirs latéraux tortueux. Ils peuvent être traversés en poussant avec les mains ou les orteils sur les murs ou en attrapant les poignées rapides qui se déplacent le long des "voies rapides" sur les murs des corridors principaux.

De presque cinq kilomètres de long et de trois de large, Kronos a des problèmes majeurs de surpopulation et d'infrastructure qui l'ont empêché d'atteindre la même taille que Locus. Les concepteurs n'ont simplement pas anticipé la taille que pourrait atteindre l'endroit, et en conséquence 150 000 personnes vivent dans des banlieues de boîte de conserve et de barge racaille dans l'espace autour de l'habitat.

Kronos peut être un endroit extrêmement dangereux. Les compagnies d'assurance n'aiment pas travailler là-bas, et l'habitat est un patchwork de voisinages criminels et anarchistes. Les voisinages anarchistes sont généralement lourdement armés et sûrs, mais un voyage d'une base anarchiste vers un spatioport est généralement plus sûr avec un groupe d'amis bien armés. Les voisinages criminels ne sont sûrs que si vous êtes dans le gang contrôlant la zone, et même ainsi des conflits démarrent régulièrement.

La situation est exacerbée par l'Autorité Portuaire de Kronos, une junta d'ultimes qui s'occupent de la sécurité du spatioport. Originellement une hypercorporation Extropien, l'APK est tombé entre les mains des ultimes lorsqu'ils ont décidé qu'ils pouvaient gagner plus en possédant directement la société plutôt qu'en travaillant en tant que bras à louer. Ils ont violemment expulsé la direction originelle et utilisent maintenant des contractés dans des pods de travail pour entretenir le port. Cette situation est tolérée par les chefs du crimes locaux et détestée par les citoyens autonomistes et principalement anarchistes, mais jusqu'à présent, personne n'est capable de défier l'APK, qui protège très lourdement le port, au détriment de tout autre point d'amarage, avec des satellites tueurs et de l'artillerie.

Téthys (Gowwinhead)

Composé presque entièrement de glace, téthys est l'une des plus grande lune de Saturne et le site d'Itahca Chasma, une vallée de 2 000 kilomètres de long recouvre les trois-quarts de la circonférence de Téthys. Quinze ans auparavant, les prospecteurs d'un collectif autonomiste d'Indo-Britannique appelée les Rioters se sont posés sur Godwin Head, une saillie dans le mur du chasme appelé ainsi en raison de sa ressemblance à un promontoire jaillissant hors de la mer. Les instruments de leur vaisseau, le Caleb Williams, ont détectés ce qui ressemblait à des dépôts minéraux dans la glace, quelque chose de rare sur Téthys. À l'place, ils ont découvert des reliques poussés à la surface par un événements géologiques des éons auparavant, les restes d'une forme de vie primordiale qui s'est éteinte des millions d'énnaes auparavant quand Téthys s'est refroidie et que ses océans sous-terrains ont gelés.

Goldwindhead est maintenant un abri dense et efficace construit dans les murs du canyon de cinq kilomètres de haut et abritant 200 000 personnes. Le point centrale de la ville est le Caleb Williams, qui a été remorqué jusque dans une caverne de l'abri et a été converti en un atelier communal et un hôtel de ville. La face murale de la vallée est percée d'alvéoles avec des cavernes de galces excavées habitant des modules d'habitations, connectés par des conduits à une grille d'utilitaires communale. Le système d'étagage et de câblage du système utilitaire est également un réseau de transit public, faiblement traversé grâce à la minuscule gravité de Téthys. La mascotte unofficial de Godwinhead et le Platode Téthyen, un ver translucide de deux-millimètres de long qui représente le pinnacle de l'évolution sur Téthys. Un grand nombre d'habitants sont impliqués dans les biosciences, la xénopaléontologie et la prospection de formes de vies gelées.

Téthys partage son orbite avec les lunes Troyennes Téléste et Calpyso, les deux étant petites et peu peuplées.

3.11.16 Titan

La plus grande lune de Saturne est enveloppé dans un halo atmosphérique permanent orange, infernalement froide (en moyenne 18°C en dessous de 0), et balayée par des vents produits par des forces de marées quatre fois supérieures à celles qui influençait le climat Terrestre. À sa surface, elle apparaît encore moins hospitalière que les boules de glace et de roches dépourvues d'air qui constituent l'ensemble des mondes entre Titan et Mars. La très faible lumière solaire qui atteint sa surface est insuffisante pour permettre aux plantes de se développer à l'exception des plus hardies, l'atmosphère composée essentiellement d'azote est dangereusement toxique et la surface est ponctuée de lacs et de mers de méthane liquide. En dépit de tout ceci, des hydrocarbures abondants, une atmosphère fine et divers composés chimiques font de Titan l'un des rares monde dans le système où les colons peuvent se reposer entièrement sur leurs ressources locales. La population de Titan atteint maintenant les 60 millions de personnes.

La monnaie sociale et le système de microcorp ont amenés à quelques réussites et échecs spectaculaires. Du bon côté des choses, l'industrie civile de réincarnation de Titan produit plus de morph que Mars et la Lune combinée. Des programmes d'infrastructure massives ont permis de fournir suffisamment de place pour que 60 million de personne puissent vivre confortablement sur un monde hostile. Le Grand Collisionneur, le plus grand accélérateur de particule jamais produit, en orbite polaire, permet de réaliser des expérimentation de physique qui ne peuvent être faites nulle part ailleurs dans le système. Et il y a deux ans, les Titan ont expédié la première sonde interstellaire conventionnelle, l'Aubade. Elle atteindra Proxima du Centaure dans à peine 20 ans.

Du mauvais côté, la loi de Titan "un corps pour chaque esprit" plombe le système de réincarnation civique avec beaucoup de gens que personne ne se serait occuper à réincarner en temps normal. L'échec du projet Scoop, une tentative extrêmement coûteuse de construire un pipeline de la surface de Saturne jusqu'à l'orbite basse, permettant l'extraction massive de gaz sans les opérations de dragage atmosphériques extrêmement coûteuse, a réduit à néant les ambitions de Titan de devenir un producteur d'antimatière majeur. Titan produit de l'antimatière, mais sur une échelle bien plus petite que ce qui était envisagé lorsque le projet Scoop commença.

Les langues communément parlées sur Titan incluent le Danois, le Français, l'Allemand, le Mandarin, le Sudois, le Norvégien et le Suomi. La plupart des citoyens habitants des brouillards, une petite morph dotée d'une fine structure osseuse et possédant des caractéristiques très similaires aux rustres Martiens. La Paraplagie pour glisser et voler dans la faible gravité Titanienne est une biomodification courante. Les Titanien effectuent trois ans de service civil obligatoire lorsqu'ils atteignent la majorité avec une emphase sur les forces militaires et de sécurité à l'exception des objecteurs de conscience. Chaque citoyen ayant effectué son service militaire est membre de la milice et possède une arme d'assaut dans son domicile.

Aarhus

Situé près du pôle sud de Titan sur les rives de Ontario Lacus, une grande mer de méthane liquide peu profonde, Aarhus (cinq million d'habitants) fut le premier site d'habitation humaine sur Titan, choisit pour sa proximité avec des gisements importants d'hydrocarbure. La cité est le carrefour physique de l'Université Autonome de Titan (UAT) et héberge de nombreuses autres institutions académiques, la plus notable étant Titan tech, une école d'ingénieur majeure. Contrairement aux universités Martiennes, qui ont peu de bâtiments sur leur campus, UAT et d'autres écoles Titanienne attirent la plupart de leurs étudiants des habitats très largement écartés dans le système extérieur, où les délais de communications radio rendent l'apprentissage à distance inefficace. Presque 20% de la population d'Aarhus sont des étudiants, la plupart d'entre eux venant d'un autre monde.

L'arrangement d'Aarhus est typique des cités Titanienne. Trois dômes centraux sont entourés par de nombreuses structures plus petites, incluant des dômes plus petits, des centrales à fusion et des dépendances industrielles, la plus massive d'elles étant l'usine d'extraction méthanière maintenant abandonnée située sur la rive du lac. L'intérieur des dômes sont assemblés avec des tiges éclairantes et sont lourdement construits avec de petits bâtiments étroits, la plupart ayant des terrasses sur lesquels les brouillards avec des ultralégers ailés et à pédales peuvent atterrir. Les structures extérieures ont habituellement des murs externes construits dans la glace pour la protection et le support structurel avec les murs internes extrudés depuis des silicates locaux. Beaucoup de bâtiments sont azurés ou dans d'autres teintes de bleus pour contraster avec la lueur orange du ciel Titanien.

Contrairement à beaucoup de cités Titanienne, Aarhus repose principalement sur l'énergie à fusion. Aarhus est le centre du mouvement préservationniste natif de Titan, qui s'oppose à l'utilisation inefficace des ressources natives d'hydrocarbure en raison de possible changement à long terme sur le climat de Titan.

New Québec

New Québec se situe dans une plaine de la région Aaru entourée par l'indulation sans fin des dunes formées par les puissants vents de Titan. Les diverses ressources chimiques de la région alimentent la nurserie colossale qui a fait de New Québec le plus grand producteur de morph du système.

La cité est à 50 kilomètres de Montmorency lacus, un lac de méthane et d'éthane liquide dans un cratère de 20 kilomètres de large. À l'origine, le lac était supposé être un cratère d'impact, rare sur Titan, des études géologiques ont plus tard prouvé qu'il s'agissait des restes effondrés d'un cryovolcan maintenant éteint. Situé dans une zone pluvieuse, le lacus se vide lentement par la Cascade Montmorency, une chute de carbone de 200 mètres qui se vide dans une série de petits canaux alluvionnaires desquels la pompe Québécoise pompe son carburant.

Le Tong St Catherine, le gang le plus dangereux natif de Titan, est basé à New Québec. La loi Titanienne est généralement extrêmement permissive vis-à-vis des libertés individuelles, les vices que vendent ce gang

sont parmi les plus noirs: snuff pods, fork alpha volé et nano-armement. Un stock toujours disponible de morphs fraîche achetés à des administrateurs de microcorporation corrompus alimente également leur racket. le Tong est extrêmement violent et est un embarrasement critique pour les forces de sécurité du Commonwealth.

Nyhavn

Installé près de l'équateur au milieu des collines de glace roulante de la région Xanadu, Nyhavn (12 millions d'habitants) est la plus grande cité du système extérieur et la capitale du Commonwealth Titanien. Le dôme massif central de Nyhavn, avec ses élégantes tours bleues et des parcs bio-ingénieré, rivalise avec New Shanghai par la taille et l'ambition. Trois dômes avoisinants et un tissu urbain de structures subsidiaire sont connectés par des couloirs de circulation à fort-dégagement, où les véhicules terrestres et les ultralégers forment un flux continue de trafic à toutes heures. En même temps, la paleur sordide qui prévaut dans les banlieues et souks Martiens est absente; les résidences et les voisinages de la classe travailleuse Titanienne affiche une débauche de couleur et de conception, renforcé par l'absence de limite imposées par l'économie de pénurie Martienne sur les faveurs publics. En dépit de son idéalisme, la Pluralité n'est pas immunisé au désir de faire étalage de ses accomplissement.

À l'extérieur de la cité il y a un pipeline venant du vaste Tyska Lacus, à 100 kilomètres de distance. Le Skyport du Commonwealth, le principal spatioport de Titan, offre un accès rapide au Pivot du Commonwealth, le système d'appointement spatial long-courrier de Titan, localisé en orbite géostationnaire au dessus de la cité. La campagne avoisinante est ponctuée d'abri plus petits connectés à Nyhavn par des trains et un réseau bien développé de route de surface.

Nyhavn est un centre médiatique majeur, dont la vie quotidienne prêtant une oreille attentive aux débats et aux décisions de la Pluralité. C'est également un lieu cosmopolite, où la main d'œuvre des microcorp de Titan se frottent aux marchant anarchistes de passage et aux (moins fréquentes) délégations du système intérieur. Il y a une économie souterraine active, en dépit des efforts des forces de sécurité, et le Tong St. Catherine est engagé dans une guerre de faible-intensité mais continue avec les triades à travers le système.

Phobé, Skathi et Abramsen

Après le conflit à Locus, la Pluralité s'est lancée dans un débat bouillonnant vis à vis des dangers des incursions des hypercorporations dans le système extérieur. Il est généralement perçu que le Consortium Planétaire espérait maintenir le système extérieur dans une position similiaire à celle qu'avait l'Amérique Latine vis à vis des États-Unis en se mêlant de ses affaires à travers tout le dix neuvième et le vingtième siècle, et que le seul moyen pour contrer ce phénomène était une démonstration de force. L'épais brouillard atmosphérique Titanien rend les systèmes de défenses spatiaux terrestres considérablement moins efficace que sur d'autres mondes, mais les satellites et les plateformes spatiales étaient trop vulnérables pour servir de centre de commande et de contrôle.

La solution a été de capturer trois des plus petite lune rétrograde de Saturne - Phobé, Skathi et Abramsen (autrefois nommé S/2007 S 2, et renommé d'après le nom de l'économiste Titanien avant-gardiste). Phobé est le plus grand de ces trois objets. Les deux autres ont été amenés aux points L4 et L5 du système. Les calculs nécessaires pour relocaliser ces corps ont été méticuleux, et l'a dépense énergétique fut épouvantable, mais les trois corps servent maintenant de composants clés dans la grille de défense orbitale de Titan. Que le système crée soit effectivement impénétrable doit encore être testé.

3.11.17 Uranus

Autrefois considérée comme une géante gazeuse comme Saturne et Jupiter, Uranus et Neptune diffèrent des plus grandes planètes dans le fait qu'elles contiennent de grosse quantités d'eau sous forme de glace, de méthane et d'ammoniaque et qu'elles ont des noyaux rocheux à leurs centre. Cette zone du système est peu peuplée. Uranus orbite à une distance de 10 UA au-delà de l'orbite de Saturne, 20 fois la distance Terre-Soleil.

Uranus, la planète la plus froide du système solaire, est une sphère bleue-verte de gaz et de glace. Vue de loin, elle est virtuellement dénuée de caractéristique en comparaison de Saturne ou de Jupiter, mais en se rapprochant, des formations nuageuses subtiles ainsi qu'un syst-me d'anneau ténus peuvent être observés. Probablement lié à la collision avec un monde de la taille de la Terre lorsque le système solaire était jeune, Uranus tourne sur le côté, de telle façon que l'un des pôle fait face au soleil pendant 42 ans et que ses lunes orbitent avec un angle marqué vis à vis de l'écliptique solaire.

À l'époque d'Eclipse Phase, le pôle sud d'Uranus vit sont mi-printemps polaire, pendant lequel d'épais nuages de méthane noircissent l'atmosphère polaire. Cela pourrait être le décalage inhabituel de son axe et le temps saisonnier l'accompagnant qui donnerait du corps aux rumeurs non confirmés que les négociants étrangers appelés les Facteurs pourrait avoir créé un abri caché dans l'atmosphère d'Uranus.

Chat Noir et porte de Fissure

Localisé sur Obéron, il s'agit du premier spatioport long-courrier du système d'Uranus, avec une population permanente de 8 000 personnes. Chat Noir possède des installations relativement avancées d'égocast, de réincarnation et de fabrication pour un avant-poste frontalier opéré par plusieurs collectifs anarchistes. La raison pour toutes cette infrastructure est la porte Fissure, la seule Porte de Pandorre dans les mains des anarchistes (en dépit de plusieurs expéditions du Consortium Planétaire pour tenter d'en prendre le contrôle).

La porte de Fissure a été découverte par une expédition de prospection au départ de Chat Noir, alors un petit avant-poste. Recherchant des gisements de la glace carbonique utile et composant 20% de la masse d'Obéron, ils ont eu la chance de tomber sur des radio émissions souterraine au pied du Mont Hippolyte. Après avoir triangulé la source, les prospecteurs se sont posés et ont utilisés du matériel d'imagerie souterraine. Ils ont eu une image floue d'une fissure rocheuses contenant une masse ambiguë de densité variable ainsi qu'un objet extrêmement dense, probablement métallique, avec une forme trop régulière pour être autre chose qu'une structure ou un gros artefact - le tout sous 500 mètres de débris cryovolcaniques extrêmement vieux. La porte à Pandorre était déjà publiquement connue à l'époque, les prospecteurs ont donc foré, pensant avoir trouvé un artefact étranger. Ils n'ont pas été trop déçus, même si la découverte mis à jour quelques reste macabres: les corps à peine reconnaissable de onze resquilleurs.

Pourquoi et comment la porte de Fissure a été érigée sous la glace reste un mystère complet. Jusqu'à récemment elle était cependant entièrement enterrée avec juste une fine poche d'espace entre elle et la glace avoisinante. Lorsque les onzes ont émergés, enterrés dans un espace sans air sous 500 mètres de glace, il y avait à peine de la place pour bouger, sans parler de s'échapper, mais la porte ne les laissa pas passer dans l'autre sens. Quelques-uns avaient une pile corticale récupérable. Cette poignée chanceuse constitue maintenant d'éminent citoyen de Chat Noir, mais aucun n'envisage de retourner à la resquille.

La porte de Fissure reste dans les mains anarchistes, opérée et défendue par le Collectif Amour et Rage. La porte est rendue disponible à presque tout le monde à moins que leur score de rep soit trop faible ou qu'ils poursuive des intérêts commerciaux (excluant de fait la plupart des hypercorps). Le soutien des resquilleurs est minimal - on traverse le seuil à ses propres risques. Toute découverte faites par cette porte doit cependant être partagée pour le bien collectif de la transhumanité.

Titania et Obéron

Les deux plus grande lune de Saturne sont peu peuplée, avec seulement 10 000 transhumains vivant sur chaque corps. La plupart des stations sont des mélanges de dôme et d'abris en nid d'abeille et vont des avant-postes de communication et de recherche hypercorporatistes aux cités libre autonomistes. Cette paire de lune est plus complexe chimiquement que la plupart des lunes du système extérieur, composés d'environ 30% de roches, de 20% de méthane et de glaces carboniques similaires, et de 50% d'eau. Titania est le foyer d'un canyon spectaculaire qui rivalise avec la Valles Marineris Martienne. Plusieurs abris sur Titania attirent les touristes du système intérieur et des géantes gazeuses, qui viennent pour pratiquer le rocketing, le mekking et d'autres sports dans le canyon.

Xiphos

L'un des deux bastions principal des ultimes, Xiphos est un cylindre hamilton orbitant le dans le système d'anneau Uranien. Bien que la plupart de la technologie derrière les cylindres hamilton soit open source, les systèmes d'armement extrêmement efficaces de la station ne le sont pas. Les bruits courent autour du fait que les ultimes aient échangées certaines faveurs avec Gorgon Defense Systems lors de la construction de cette station. Là où Aspis, l'habitat intérieur des ultimes, est une zone elativement ouverte, utilisés par les Ultimes pour entrer en contact avec de potentiels clients de mercenariat, Xiphos est interdite d'accès à quiconque n'est pas membre de cette faction. La population supposée d'ultimes ici serait de 10 000 mais les ultimes achètent un grand nombre de contractés infomorph de Mars. Même si il n'existe aucun rapport signalant le retour de ces contractés, les rumeurs disent que les ultimes téléchargent les contractés devant servir dans les zones sensibles dans des plates sours, visuellement limitées, sans implants RA et avec des capacités mentale limitées.

3.11.18 Neptune

Frigide, balayée par des vents de 2 100 km/h et teintée de bleu à cause des traces de méthanes dans son atmosphère, Neptune est la dernière planète majeure du système, orbitant à une distance de 30 UA du soleil. À cette distance de l'étoile la plus proche, les plantes ne poussent pas et l'énergie solaire n'est d'aucune utilité. La seule source d'énergie est la fusion, la concentration de lumière stellaire, l'incinération des déchets et les réactions chimiques. La présence hypercorporatistes dans le système Neptunien est virtuellement inexistente, car le décallage de communication et les distances de voyage extrême depuis le reste du système solaire signifie que peu d'entreprises Neptuniennes engendrent du profit. De manière similaire, le technosocialisme Titanien n'a jamais pu se développer là. Les rares transhumains qui vivent là sont pleins de ressources, et beaucoup de colons ne sont même plus humains. Les anarchistes, les bordés et les desperados composent la plupart de la population.

Glitch

Cet habitat possède la plus haute densité de population du système, avec 20 000 infomorphs vivant dans un groupe maillé de vingt structure sphérique de dix mètre de diamètre, alimentés par un système de réacteurs central efficace. L'habitat est encadré par un nuage d'usine, d'exploitation et de satellites de sdéfense qui occupent un espace considérablement plus important que la station en elle-même. Différentes rumeurs circulent sur le fait que les habitants cherchent des moyens d'améliorer les inofmorphs à la manière des IAs germes ou qu'elles sont engagées dans un effort de simulation d'un grand forcecast.

Ilmarinen

Aligné politiquement sur les argonautes, Ilmarinen est un hybride nid d'abeille/grappe construit dans et dépassant du gros astéroïde L4 Greymere. C'est le plus grand habitat dans les Troyens de neptunes avec une population de 7 000 habitants. Comme beaucoup de transhumains à cette distance dans l'espace, la plupart des habitants d'Ilmarinen sont lourdement modifié ou habitent des morphs exotiques. Les morphs supportant le froid et le vide prédominent, et de nombreuses sections de l'habitat ne sont pas vivable pour les transhumains de bases.

Mahogany

Les néo-aviens qui ont construit cette station ont abandonnée le manuel de conception d'habitat et ont préféré les configuration toroïdes aux configurations dans la longueurs. Le résultat est un habitat en forme de disque - une assiette d'un demi kilomètre d'épaisseur au bord et d'un kilomètre de diamètre ressemblant à une tranche de cylindre O'Neill sans fenêtres. Une source de lumière axiale, à faible température et alimentée par fusion nourrit les les verdoyants bois de feuillus situs dessous. Les structures sont construites dans les murs du disques jusqu'à atteindre 500 mètres de hauteur. Le disque, composé principalement de fibre de

carbone, tourne suffisamment rapidement pour générer une gravité de 0,5g sur le sol de l'habitat. Mahogany a une population de 4 000 mercuriens, la plupart d'entre-eux étant des néo-aviens.

Lunes mineures

Les autres douze lunes de Neptune sont essentiellement de petits corps glacés et très peu peuplés voire déserts. Protéus et Larissa, tous les deux à la fois de taille correcte et suffisamment proche de la planète, héberge de petites populations. Naiade et Thalassa sont petites mais très proches de la planète, et sont donc devenues le foyer de quelques opérations de dragage atmosphérique. Neso, orbitant à peu près à 1/3 d'UA de Neptune n'a jamais été visitée - même par des sondes robotiques.

Troyens Neptuniens

Suivant et précédant Neptune aux points L4 et L5 de son orbite, se trouvent plusieurs centaines d'astéroïdes essentiellement glacés et de composition diverse. Les Troyens de Neptune sont le foyer de bordés, de prospecteurs durs à cuire, d'exhumains exotiques et d'autres survivalistes de l'extrême.

Triton

La plus grande des lunes de Neptune possède une atmosphère ténue et est chimiquement complexe, composée à part égale de roche et de glaces (azote, eau et dioxyde de carbone gelé). Elle est également géologiquement active, avec des cryovolcans resurfaceant continuellement la planète. La surface possède quelques rares habitants mais plusieurs habitats orbitent autour de Triton, profitant des matériaux bruts abondants de la lune et la faible vitesse d'évasion à leur avantage.

3.11.19 Les limites du système

Au delà de Neptune ne se trouve que des planètes naines et des glactéroïdes attendant de devenir des comètes, grossièrement divisée en deux régions: la Ceinture de Kuiper, de 30 à 55 UA du Soleil, et le Disque Épars qui s'étend depuis 55 UA jusqu'au Nuage d'Oort. Pluton, son objet binaire Charon, et Éris ont une composition similaires à Triton. Quelques petits habitats orbitent autour de Pluton et de Charon, se débrouillant pour vivre en prospectant des composés organiques volatiles. Beaucoup d'autres planètes naines orbitent dans la ceinture de Kuiper et dans le Disque, incluant Orcus, Senda et 2000 OO67. Parmi eux, seuls Eris abrite une population substantielle. Eris Localisée à 55 UA du soleil à la bordure du Disque Épars, Eris est la plus grande des planètes naines dans le système et le site d'une lutte acharnée entre deux des factions transhumanistes les plus militantes: les ultimes et les exhumains. Le point focal de cette lutte est la Porte de Discorde, la plus grande porte de Pandore publiquement connue la plus éloignée du système, localisée dans un labyrinthe de glace un demi kilomètre sous la surface d'Eris.

L'histoire brève de la porte est sanglante. Les troupes du Go-nin Group ont violemment pris le contrôle de la porte aux anarchistes Ilmarinen qui l'ont découverte. Titan et divers groupes anarchistes et bordés ont essayé de déloger Go-nin, mais ces tentatives ont échoué, au prix d'un coût élevé en vie et en vaisseaux. Le contrôle de Go-nin sur la porte semblait assuré jusqu'à ce que, apparemment, l'hypercorporation joue un peu trop avec le contrôle de la boîte noire de la porte. Une explosion dévastatrice s'en est suivie, détruisant tout à l'exception de la porte et de la base Go-nin. La porte, cependant, s'est restructurée en plusieurs jours, et sa localisation s'est maintenant déplacée au fond du cratère fondu.

Durant le court intervalle de temps nécessaire au Go-nin Group pour embaucher un groupe de mercenaires ultimes pour reprendre la porte, une force exhumaine inconnue jusqu'ici a pris le contrôle de la zone. Les ultimes ont réussi, mais un groupe d'exhumains s'échappa à travers la porte. Go-nin possède maintenant un contrôle nominal de la Porte de Discorde grâce aux ultimes, qui maintiennent une base lourdement militarisée sur la Lune d'Eris, Dysnomia. Cependant, ces dernières années l'installation de la porte a subi plusieurs attaques par des exhumains motivés à infiltrer la porte - et d'après les rumeurs, au moins l'une de ces attaques venait de la porte elle-même.

Markov

La localisation de cet habitation un bastion majeur des argonautes, est un secret extrêmement bien gardé. Les tentatives pour le rechercher n'ont révélés que des leurres ou des cailloux sans vie. Bien qu'une grosse quantité d'information concernant les spécifications de l'habitat, les opérations, les domaines de recherche et les ressources informationnelle soit disponible, seuls les membres les plus haut placés des argonautes peuvent voyager jusque là. De tout point de vue, l'habitat est un nid d'abeille aveugle, conçu pour ne virtuellement rien émettre. Des localisations spéculées incluent Hydre, l'une des lunes de Pluton, les profondeurs de la Ceinture de Kuiper et même le Nuage d'Oort.

3.11.20 Systèmes extrasolaire

Même si voyager au-delà des étoiles est toujours hors de portée des accomplissements transhumain, les Portes de Pandorres ont rendus possible le passage vers des myriades d'autres systèmes stellaires. Quelques uns sont notés ici, bien que bien d'autres existent - tous n'ayant pas été explorés.

Echo

Echo est un système binaire composé d'une étoile en séquence principale et d'un pulsar (d'où le nom du système) distant l'un de l'autre d'à peu près 12 heures lumières. Le système possède un monde Jovien immense et jaune brillant (Echo VI) pesant 1,8 fois la masse de Jupiter et regroupant 101 lunes connues, deux géantes de glace de types Neptunienne un peu plus loin, une mince ceinture d'astéroïde, puis plusieurs planètes internes comparables à Mercure.

La porte de Pandorre originelle s'ouvrit sur la désertique Echo V, une zone interdite recouverte de débris d'une civilisation étrangère morte. Les ombres des bâtiments de ces précurseurs font face à ce qui fut autrefois de verdoyante plaine alluviale maintenant habitées uniquement par des arbres morts et de la poussière. À d'autres endroits, des éons d'érosion ventuse ont enlevés le sol quasiment entièrement, ne laissant que des étendues stériles de sombres scories basaltiques. Chimiquement et géologiquement, le monde est très semblable à Mars, si Mars aurait souffert d'encore un demi milliard d'années sans atmosphère. Les recherches dans les reliques des étrangers depuis longtemps disparus suggèrent qu'ils étaient morphologiquement similaires aux arthropodes ou aux arachnides, leur donnant le nom d'Iktomi, d'après un dieu araignée des Indiens d'Amérique. Jusqu'à présent, peu de choses ont pu être découvertes à leur sujet.

Echo IV, d'un autre côté, est la chose la plus proche d'un paradis que la transhumanité ait pu trouver depuis qu'elle a perdu la Terre. La vie native est basée sur le carbone, et beaucoup de plantes et de poissons sont comestibles même pour les plates. Le climat est tempéré, l'atmosphère respirable sans contaminants majeurs. Les latitudes au nord et au sud sont le domaine de forêts sans fin dominées par différentes espèces de valdeurs - de gigantesques arbres, ressemblant aux érables avec des feuilles rouges sombres. Dans les régions équatoriales il y a des plaines basaltiques inondées et riches en nutriments idéales pour l'agriculture, divisées par les chaînes montagneuses occasionnelles. Echo IV est toujours géologiquement active en raison de la vague de chaleur, bien que plus vieille que la Terre d'à peu près deux milliards d'années et possède deux mégacontinents connectés près de l'équateur par un isthme ténu. Les formes de vie locale notable incluent les Unagi, un prédateur marin des profondeurs effrayant et ressemblant à une anguille, et le lutin clown, une sorte de primate volant qui vit une relation symbiotique avec l'anémone terrestre Écholalian, une plante gigantesque, carnivore et venimeuse qui pousse dans la mangrove des hautes-terres équatoriales. La biosphère est diversifiée et possède plusieurs espèces de mastodontes, certains étant relativement dangereux.

Luca

Luca est une naine rouge de classe M située dans une région de la galaxie éloignée de tous les points de repères connus de l'astronomie transhumaine. Le système possède une seule géante gazeuse d'environ 1,4 fois la masse de Jupiter - insuffisante pour protéger les mondes intérieurs d'un bombardement constant d'astéroïdes. La géante gazeuse solitaire est encadrée par une ceinture d'astéroïdes métallique tenue à l'intérieur et par une large ceinture d'astéroïde de silicate et de glace à l'extérieur. Les seules autres corps méritant le statut de

planète sont les monde intérieur infernaux avec la richesse minérale de Mercure et l'atmosphère insupportable de Vénus et quelques mornes plutoïdes et un peu plus grand partageant des orbites de Lagrange avec un champ d'astéroïde composé de la masse éparpillée d'une troisième plutoïde.

Accessible à la fois via la porte Vulcanoïde et la porte de Fissure, Luca II est une planète terrestre lourdement cratérisée avec une épaisse atmosphère poussiéreuse - à peine respirable pour les transhumains équipés du bon matériel. C'est un monde rocheux et froid de collines escarpées, de garrigues, des tourbières géothermiques sifflante et des prairies fongiques. Les natifs, qui se sont éteints depuis au moins un million d'années, ont évolué à partir d'animaux qui ne sont pas sans rappeler les Oryctéroptères Terriens. Originellement des prédateurs d'insectes de type fourmis, les Lucains ont développées une bonne vision des infrarouges (ceci en témoignent les pigments inhabituels retrouvés sur leurs poteries et leur porcelaine plus tardive) et, d'après l'analyse de leurs artefacts, possédaient un sens proche de l'imagerie à ultrason. Leur civilisation alla à travers différents cycles d'apogée et de déclin, ponctués par des cataclysmes célestes qui ont tués les espèces les moins adaptables et ont rendus les ressources rares. L'organisation sociale des Lucains semble n'avoir jamais dépassé les niveaux féodaux avant le Grand Impact. En une centaine d'années après cet impact final, les derniers des Lucains périrent, n'ayant jamais inventé le télescope, l'ordinateur ou le vol spatial.

Luca II héberge Banshee, un abri sous-terrain avec quelques caractéristiques dépassant en surface, incluant une station de radioastronomie, des dômes parcs, un port aérospatial de court courrier et des fermes solaires. Il est installé sur la Plaine Hurlante, une plaine venteuse composée de tourbières et de buissons choisie pour ses riches gisements d'hydrocarbure et l'incidence faible des impacts d'astéroïdes. Banshee est un mélange compliqué de colons anarchistes et d'intérêts hypercorporatistes.

Mishipizheu

Mishipizheu est une géante rouge. La planète qui a donné son nom à l'étoile, Mishipizheu, est une sphère d'eau de la taille de Mars possédant une atmosphère d'azote et de dioxyde de carbone ainsi qu'un noyau rocheux. Mishipizheu I était une sphère de glace un peu plus petite que Vénus 700 millions d'années auparavant, mais l'expansion de son étoile dans la phase géante rouge a fait fondre la planète. Initialement relativement chaude et pleine de poches de glace et de limons charbonneux, la planète fondue était un creuset où la vie pouvait se développer et héberge maintenant un écosystème complexe. Les récifs bouillonnants d'Amoéboïde composée de créatures ayant des poches de gaz et de leur symbiotes dansent sur l'eau à la surface ou maintiennent une flottabilité neutre dans les profondeurs, devenant des supports pour des écosystèmes complexes composés principalement de vie animale.

Mishipizheu I est orbité par sa lune rocheuse de taille moyenne, Nanabozho, atteignable via la porte de Discorde. Nanabozho est un mystère, les lunes de sa composition n'étant normalement pas trouvées si loin dans un système. La meilleure théorie actuelle est que Nanabozho était un objet du système intérieur avec une orbite erratique. Il a été perturbé dans son orbite par l'une des géantes gazeuses maintenant englobée par l'étoile qui devait avoir existé, et a été capturé par chance dans l'orbite de Mishipizheu. L'extraordinairement faible chance d'un tel événement a cependant lancé de très fortes spéculations quant à l'origine réelle de la lune, qui est une destination populaire pour les resquilleurs, ainsi que la planète en-dessous.

Synergie

Parmi les premières tentatives d'établir une colonie de resquilleurs au-delà de la Porte de Pandorre originelle, à peine 5 ans après la Chute, il y avait un groupe de deux cent cinquante colons équipés de technologie de communication crânienne expérimentale. Peu de temps après le saut, un incident encore non identifié a cependant forcé la porte à se fermer et le mécanisme n'a pu être réinitialisé aux mêmes réglages et coordonnées que cinq ans après. Lorsque les techniciens de la porte réussirent récemment à finalement récupérer les réglages et à rouvrir la porte, les colons ont été trouvés survivant mais quelque peu changés. La technologie envoyée avec eux était essentiellement dirigée par des IA, permettant la création d'un hypermesh connectant les pensées, les émotions et les expériences sensorielles de chaque colon avec tous les autres. Après plus d'une décennie de mesure de survie difficile, cette technologie et le stress de la situation a connecté les colons et leurs IAs en un esprit collectif. En dépit de la possibilité de retourner sur le système solaire, ces Synergistes,

comem ils se définissent eux-mêmes, n'ont aucune envie de se séparer de leur conscience partagée.

Autres Exoplanètes

Le nombre de système stellaire extraterrestre que la transhumanité a visité via les portes se comptent maintenant en centaine, si ce n'est plus - bien que seul un petit pourcentage de ces systèmes sont intéressants/hospitalier. A peine quelques douzianes ont été occupés substantiellement ou colonisés par les transhumains, bien que ce nombre augmente rapidement. Parmi ceux-là, quelques-uns méritent d'être mentionnés:

Arcadia: Accessible via la porte Martienne, le Consortium Planétaire y construit un aérostat dans l'atmosphère haute de cette planète semblable à Vénus qui servira de destination de vacances privée pour l'hyperélite.

Babylone: Initialement considérée comme étant juste une lune roussie et sans intérêt orbitant autour d'une planète très proche d'une étoile jaune, des chercheurs analysant l'atmosphère ont fait une incroyable découverte accidentelle: un vaisseau abandonné orbitant profondément dans la couronne stellaire. Les tentatives d'accéder à ce vaisseau ont jusqu'à présent échouées, mais d'autres projets sont en cours, incluant la possibilité de remorquer le vaisseau vers des climats plus sûrs.

Bluewood: l'une des premières colonies anarchistes établies par la porte de Fissure, cet abri se situe sur une belle planète, semblable à la Terre et doté d'un écosystème prospère. Installée à la lisière d'une forêt "d'arbres" bleus inquiétants et étranges, la colonie a été prise au dépourvu par le taux de croissance alarmant des arbres. Les bâtiments de l'habitat modulaire sont maintenant entourés et encastrés par la surcroissance en dépit d'efforts modestes pour les garder libres. Toujours intact mais englobés par les branchages spiralant, l'effet est magnifique et obsédant.

Nótt: Cette lune désolée et recouverte de glace souffre d'une activité géothermique importante qui provoque la casse et le gel instantané de sa croûte gelée. Le personnel de recherche infortuné, composé de contractés, prétend qu'il y a quelque chose dehors dans la glace qui les surveille - plus d'une douzaine ont disparu ces dernières années. Pathfinder refuse cependant de rappeler la station et des recherches minutieuses de ses équipes de sécurité n'ont rien révélé.

Sky Ark: TerraGenesis a redessiné ce satellite sec et aride pour en faire une réserve hors-monde pour protéger la vie animale, incluant de nombreuses espèces Terriennes anciennement éteintes et ressuscitées depuis de l'ADN fossile.

Wormwood: Cette tanière labyrinthique semble être un habitat nid d'abeille, bien que le mystère au sujet de l'identité des creuseurs et de leur motivation reste un mystère. L'ancien astéroïde fait parti d'un système d'anneau d'une géante gazeuse inconnue. Clairement artificiel, les resquilleurs n'ont cependant toujours pas trouvé de signe d'une quelconque technologie ou forme de vie.

Analyse: Arbres brume

[Corruption du Fichier: 98%]

[Récupération Partielle]

```
... called "myst trees" by the residents of Ca*\&78 ... also found on two other 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 laissez 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, comem par exemple lorsqu'un personnage réussit un jet contre toute probabilité et, du coup, sauve l'équipe. A d'autres moment, 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, 4.5.5). 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 emplies 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 7.5), 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 hypercopratiste. 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 Imposture 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'il veut. 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 aux 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 une Réussite 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

Création de personnage

5.1 Génération de personnage

Chaque personnage joueur est composé de deux parties. La première est l'ensemble des nombres et des attributs qui définissent ce à quoi un personnage est bon ou mauvais (ou même ce qu'il peuvent ou ne peuvent pas faire). Ils sont un peu plus que de simple statistiques cependant - ces caractéristiques aident à définir les capacités de votre personnage et ses intérêts et, par extension, son passé, son éducation, son entraînement et son éducation. Pendant le processus de création de personnage, vous aurez la possibilité d'assigner, d'ajuster et de jongler avec ces stats comme vous le désirez. Si vous avez une notion pré-conçue de ce qu'est votre personnage, vous pouvez optimiser les stats pour le refléter. Alternativement, vous pouvez bidouiller les stats jusqu'à obtenir quelque chose que vous aimez, puis baser l'histoire de votre personnage sur ce que vous avez développé.

La deuxième partie de chaque personnage joueur est sa personnalité. Qu'est-ce qui le/la définit en temps que personne? Qu'est-ce qui le/la motive? Qu'est-ce qui l'énervé? Qu'est-ce qui attire son attention? Quels aspects de sa personnalité le/la rend attractif/ve en tant qu'ami/e, camarade ou amant/e - ou au moins quelqu'un d'intéressant avec qui jouer? Quel défaut de personnalité ou quelle bizarrerie il/elle a? Ces questions importent car elles vont également vous guider lorsque vous choisirez les stats, les compétences et les traits.

La génération de personnage est un procédé qui se fait étape par étape. Contrairement à d'autres jeux, le procédé pour générer un personnage d'Eclipse Phase n'est pas aléatoire - vous avez un contrôle total sur tous les aspects de la conception de votre personnage. Certaines étapes doivent être réalisées avant de pouvoir passer aux suivantes. Les étapes du processus complet sont détaillées dans la barre latérale Guide à la Création de Personnage Par Étapes.

5.1.1 Guide à la Création de Personnage Par Étapes

1. Définir le Concept du Personnage (p. 130)
2. Choisir un Historique (p. 131)
3. Choisir une Faction (p. 132)
4. Penser les Points Gratuits (p. 134)
 - 105 points d'aptitudes
 - 1 point de Moxie
 - 5 000 crédit
 - 50 Rep

- Langue Natale

5. Dépenser les POints de Personnalisation (p. 135)

- 1 000 PP à dépenser
 - 15 PP = 1 Moxie
 - 10 PP = 1 point d'aptitude
 - 5 PP = 1 exploit psi
 - 5 PP = 1 spécialisation
 - 2 PP = 1 point de compétence (61-80)
 - 1 PP = 1 point de compétence (up to 60)
 - 1 PP = 1 000 crédit
 - 1 CP = 10 rep
- Minimum de points de a investir en compétence active: 400 skill points
- Minimum de point à investir en compétence de connaissance: 300 skill points
- Choisir une morph de départ (pp. 136 et 139)
- Choisir des Traits (pp. 136 et 145)

6. Acheter du Matériel (p. 136)

7. Choisir des Motivations (p. 137)

8. Calculer les Stats Restantes (p. 138)

9. Détailler le Personnage (p. 138)

5.1.2 Concept de Personnage

Décider ce que/qui vous voulez jouer avant de créer le personnage est habituellement le meilleur chemin. Choisissez un archétype simple qui correspond à votre personnage, et partez de là. Voulez-vous jouer un explorateur? Quelqu'un de sournois, comme un espion ou un voleur? Quelqu'un de cérébral, comme un scientifique? Un criminel endurci ou un ex-flic? Ou préférez-vous être un agitateur démagogique? Vous pouvez aussi démarrer avec une personnalité type et choisir une profession associée. Si vous voulez un papillon social qui excelle dans la manipulation des personnes, vous pouvez jouer une personnalité des médias, un blogueur ou un socialite fétard. Peut-être que vous préférerez un rebut de la société avec des problèmes de drogues, auquel cas un ex-mercenaire ou un ancien hypercapitaliste qui a perdu sa fortune et sa famille pendant la Chute pourrait correspondre. Et que pesnez-vous d'un personnage énergétique, profitant de la vie au maximum et qui doit absolument voir tout ce qu'il y a à voir? Un adepte de la course libre ou un resquilleur professionnel pourrait alors bien être ce que vous cherchez.

Soyez sûr de vous concerter avec les autres joueurs et d'essayer de faire un pesonnage qui est complémentaire au reste de l'équipe - de manière préférable, un personnage qui fournit un ensemble de compétences dont manque le groupe. POurquoi créer un chercheur en archéologie si quelqu'un d'autre a déjà décider qu'il en ferait un, particulièrement quand l'équipe manque d'un bon spécialsite du combat ou d'un async? D'un autre côté, si votre équipe va s'embarquer dans une expédition d'archéologie étrnagère, avoir plus d'un chercheur (chacun avec des domaines d'expertise différent) pourrait ne pas être une mauvaise chose.

Une fois que vous avez le concept de base, essayez de l'étoffer de quelques détails, pour en faire un résumé en une phrase. Si vous avez commencé avec le concept de "xéno-sociologue," étendez-le à "linguiste amateur ouvert d'esprit et expert en xéno-sociologie fasciné par les cultures étrangères, la collection d'objet kitsch des Facteurs, possède une haute-tolérance au 'facteur beurk' et dont les meilleurs amis tendent à être des élevés et des IAs." Cella vous donnera un peu plus de détails sur lesquels vous pourrez concentrer les forces et faiblesses de votre personnage.

5.1.3 Choisir un historique

La première étape de la création de votre personnage est de lui choisir un historique. Votre personnage est-il/elle né/née sur Terre avant la Chute? A-t-il/elle été élevé/élevée sur un habitat communautaire? Ou a-t-il/elle commencé son existence en tant su'IA désincarnée?

Vous devez choisir l'historique de votre personnage parmi ceux de la liste ci-dessous. Choisissez sagement, car chaque historique peut fournir à votre personnage certaines compétences, traits, limitations ou d'autres caractéristiques avec lesquelles débiter. Gardez en tête que votre historique représente d'où vous venez, non pas ce que vous êtes maintenant. C'est le passé, alors que votre faction représente ceux avec qui vous êtes actuellement alignés. Votre futur, bien entendu, est ce que vous déciderez d'en faire.

Les options d'historiques présentées ci-dessous couvrent une large sélection de la transhumanté, mais ils ne couvrent pas toutes les possibilités. Si votre maître de jeu vous y autorise, vous pouvez travailler ensemble au développement d'un historique qui n'est pas inclut sur cette liste, en s'en servant comme base pour maintenir l'équilibre.

Dériveurs

Vous avez été élevés avec un groupe social qui est resté en mouvement à travers tout le système Sol. Cela peut-être des mibre marchands, des pirates, des fermiers d'astéroïdes, des récupérateurs ou juste des travailleurs migrants. Vous êtes habitués aux voyages spatiaux erratiques entre les habitats et les stations.

Avantages: +10 compétence Navigation, +20 compétence Piloter: Vaisseau, +10 compétence Réseau: [Domaine] de votre choix.

Désavantages: Aucun

Morphs Communes: toutes, particulièrement les Bounceurs et les Hibernoïdes.

Évacué de la Chute

Vous êtes nés et avez été élevés sur terre et évacué pendant les horreurs de la Chute, abandonnant votre ancienne vie (et probablement vos amis, votre famille et ceux que vous aimiez). Vous avez été suffisamment chanceux pour survivre en conservant votre corps et à vous en sortir seul dans le système.

Avantages: +10 compétence Piloter: véhicules terrestre, +10 compétence Réseau: [Domaine] de votre choix, +1 Moxie.

Désavantages: Seulement 2 500 crédit de départ (il reste possible d'acheter des crédits avec des PP)

Morphs Communes: Plates, Spliceurs

Hyperélite

Vous avez eu le privilège d'être élevé en tant que membre de la haute société immortelle qui dirige la plupart des habitats du système intérieur et des hypercorps. Vous avez été dorloté par une fortune et une influence dont la plupart des gens ne peuvent que rêver.

Avantages: +10 compétence Protocole, +10 000 Crédit, +20 compétence Réseau: Hypercorp

Désavantages: Ne peut démarrer ni avec une morph flat, spliceur ou dans un pod, ni avec des morphs élevée ou syntétique.

Morphs Communes: Exaltés, Sylphs.

Infolife

Vous avez démarré votre existence en tant que conscience numérique - une intelligence artificielle généraliste (IAG). Votre existence même est illégale dans certains habitats (un héritage de ceux qui accusent les IAs d'être responsables de la Chute). Contrairement aux IAs germe responsable de leur Chute, votre capacité d'auto-amélioration est limité, bien que vous soyez complètement autonome.

Avantages: +30 compétences Interfaçage, compétences Informatique (Infosec, Interfaçage, Programmation, Recherche) achetées avec des Points de Personnalisation à moitié prix.

Désavantages: trait Naïveté du Monde Réel, trait Stigmatisation Sociale (IAG), ne peux pas acheter le trait Psi, les compétences Sociales achetées avec les Points de Personnalisations sont au double du prix normal.

Morphs COMMUNES: Informorphs, morphs synthétiques.

Isolé

Vous avez été élevés en tant que membre d'un groupe d'exilés volontaires aux limites du système. Que vous ayez été élevés en tant que membre d'un groupe religieux, d'un culte, d'une expérimentation sociale, d'une cellule luddiste ou d'un groupe qui voulait simplement être isolé, vous avez passé la plupart, si ce n'est l'intégralité, de votre éducation isolé des autres factions.

Avantages: +20 à deux compétences de votre choix

Désavantages: -10 à la rep de départ

Morphs COMMUNES: Toutes

Égaré

Vous êtes l'héritage de l'une des débauches les plus infamantes depuis la Chute. En tant que membre de la "Génération Égarée," vous avez subi une enfance en croissance accélérée, survivant d'une manière ou d'une autre là où les autres de votre espèce sont morts, sont devenus fous ou ont été persécutés (voir Les Égarés, p. 233). Votre passé est une stigmatisation sociale, mais elle vous fournit certains avantages ... et fardeaux.

Avantages: +20 à deux compétences de Connaissance de votre choix, trait Psi.

Désavantages: trait Désordre Mental (choisissez en deux), trait STigmatisation Sociale (Égaré), doit commencer avec une morph Futura.

Morphs COMMUNES: Futura

Colon Lunaire

Vous avez vécu votre enfance dans l'une des étroites cités dômes ou stations sous-terraines de la Lune, la lune de la Terre. Vous étiez aux premières loges pour voir la Chute de la Terre.

Avantages: +10 compétence Piloter: véhicules terrestre, +10 à une compétence Technique, Académique: [domaine] ou Profession: [domaine] de votre choix, +20 à la compétence Réseau: Hypercorp.

Désavantages: Aucun

Morphs COMMUNES: Plantes, Spliceurs

Martien

Vous avez été élevé dans l'une des stations sur ou au-dessus de Mars, devenue la planète la plus peuplée du système. Votre ville d'origine peut avoir survécu, ou non, à la Chute.

Avantages: +10 compétence Piloter: véhicules terrestre, +10 à une compétence Technique, Académique: [domaine] ou Profession: [domaine] de votre choix, +20 à la compétence Réseau: Hypercorp.

Désavantages: Aucun

Morphs COMMUNES: Plantes, Spliceurs et Rusteurs.

Colon Spatial Originel

Vous, ou vos parents, faisiez parti de la première "génération" de colons/travailleurs envoyé hors de la Terre pour revendiquer une part de l'espace, vous êtes donc familier avec les confins étroits du vol spatial et avec la vie à bord des plus vieilles stations et habitats. En tant que "zéro-un G" (Zéro gravité, première génération), vous n'avez jamais fait partie de l'élite. Les personnes ayant votre passé ont typiquement une sorte d'entraînement technologique spécialisé en tant que travailleur du vide ou de technicien d'habitats.

Avantages: +10 compétence Piloter: vaisseaux ou Chute Libre, +10 à une compétence Technique, Académique: [domaine] ou Profession: [domaine] de votre choix, +20 compétence Réseau: [domaine] de votre choix.

Désavantages: Aucun

Morphs Communes: Toutes L'utilisation de morph exotique est courant.

Ré-instantié

Vous êtes nés sur Terre et y avez grandi, mais vous n'avez pas survécu à la Chute. Tout ce que vous savez c'est que votre corps est mort là-bas, mais que votre suavegarde a été transmise hors-monde, et vous êtes l'un des rares chanceux à être ré-instantié avec une nouvelle morph. Vous avez pu passer des années en mémoire morte, en simulspace ou en tant qu'esclave infomorph.

Avantages: +10 compétence Piloter: véhicules terrestre, +10 compétence Réseau: [Domaine] de votre choix, +2 Moxie.

Désavantages: trait Mémoire Éditée, 0 crédit de départ(il reste possible d'acheter des crédits avec des PP)

Morphs Communes: Boîtiers, Infomorphs, Synths.

Racaille-né

Vous avez été élevés dans le style de vie nomadique et chaotique commun dans les barges racailles. Avantages: +10 compétence Persuasion ou Supercherie, +10 compétence Fouille, +20 compétence Réseau: Autonomistes. Désavantages: Aucun.

Morphs Communes: toutes, particulièrement les Bounceurs.

Élevé

Vous n'êtes même pas humain. Vous êtes nés en temps qu'animal élevé: chimpanzée, gorille, orang-outans, perroquets, corneille, corbeau ou poulpe.

Avantages: +10 compétence Esquive, +10 compétence Perception, +20 à deux compétences de Connaissances de votre choix.

Désavantages: Vous devez choisir une morph élevé au départ.

Morphs Communes: Néo-Aviens, Néo-Hominidés, Octomorph.

5.1.4 Choisir une Faction

Après avoir déterminé votre historique, vous devez maintenant choisir la faction principale à laquelle appartient votre personnage. Cette faction représente à priori le groupe qui contrôle actuellement l'habitat ou la station où vit votre personnage, et à laquelle votre personnage à prêter allégeance, mais ce n'est pas forcément le cas. Vous pouvez être un membre dissident de votre faction, vivant parmi eux mais s'opposant à certains (ou tous) leurs mêmes centraux et probablement jouant aux agitateurs. Quelque soit le cas, votre faction définit comment votre personnage se représente dans la lutte entre sue se livrent les idéologies post-Chute.

Vous devez choisir l'une des factions de la liste ci-dessous. Comme l'historique de votre personnage, la faction donenra à votre personnage certaines compétences, traits, limitations ou d'autres caractéristiques.

Les factions présentées ici décrivent les factions les plus nombreuses et influentes de la traanshumanité, mais d'autres peuvent également exister. À la discrétion de votre maître de jeu, vous pouvez développer ensemble une autre faction de départ non incluse dans cette liste.

Anarchiste

Vous êtes opposés à la hiérarchie, favorisant les oragnisation sociales horizontale et la prise de décision en démocratie directe. Vous coyez que le pouvoir corrompt systématiquement et que tout le monde devrait avoir

son mot à dire dans les décisions qui affectent leur vie. D'après les politiques primitives et restrictives du système intérieur et de la Junte Jovienne, cela fait de vous un truand irresponsable au mieux et un terroriste au pire. de votre point de vue, ce n'est que de la comédie ventant de gouvernements qui maintiennent leur population en ordre grâce à l'oppression économique et des menaces de violences.

Avantages: +20 à une compétence de votre choix, +30 compétence Réseau: Autonomistes.

Désavantages: Aucun

Morphs Communes: Toutes

Argonaute

Vous faites parti d'un mouvement scientifique et techno-progressiste qui cherche à résoudre les injustices et les inégalités de la transhumanité par la technologie. Vous défendez l'accès universel à la technologie et aux soins, les modèles de production open source, la liberté morphologique et la démocratisation. Vous essayez d'éviter les politiques factionaliste qui entraîne la division, considérant la séparation de la transhumanité comme une gêne à sa survie.

Avantages: +10 à deux compétences Technique, Académique: [domaine] ou Profession: [domaine]; +20 compétence Réseau: Scientifiques

Désavantages: Aucun

Morphs Communes: Toutes

Barsoomien

Votre foyer est l'arrière pays sauvage Martien. Vous êtes un "redneck," un membre de la classe sociale Martienne basse des zones rurales qui se trouvent régulièrement en conflit avec les politiques et les objectifs des dômes hypercorps et avec la Ligue Tharsis.

Avantages: +10 Parkour, +10 à une compétence de votre choix, +20 compétence Réseau: Autonomistes.

Désavantages: Aucun

Morphs Communes: Boîtiers, Plates, Rusteurs, Spliceurs, Synths.

Bordés

Vous, ou votre faction, rechigne à traiter avec le reste de la transhumanité et à s'impliquer dans les différentes affaires en cours dans le reste du système. Votre groupe particulier pourrait avoir cherché à s'imposer l'isolation afin de poursuivre leurs propres intérêts, ou avoir été exilés en raisons de leurs croyances impopulaires. A moins que vous ne soignez simplement un solitaire qui préfère les vastes étendues vide de l'espace a socialiser avec les autres. Vous pourriez être un religieux dans un culte primitiviste, un utopiste ou quelque chose dont la transhumanité ne veut pas.

Avantages: +10 compétence Piloter: Vaisseau, +10 à une compétence de votre choix, +20 à une compétence Réseau: [doamine] de votre choix.

Désavantages: Aucun

Morphs Communes: Toutes

Criminel

Vous êtes impliqué dans l'univers criminel du monde sous-terrain. Vous pouvez travailler avec l'une des factions majeures du système Sol - les traides, le night Cartel, l'ID Crew, les Nine Lives, la Familiae - ou avec l'un des opérateurs locaux se concentrant sur un habitat particulier. Vous pouvez être un membre à vie, une recrue réticente ou juste un indépendant attendant le prochain job.

Avantages: +10 compétence Intimidation, +30 compétence Réseau: Criminel

Désavantages: Aucun

Morphs Communes: Toutes

Extropien

Vous êtes un supporters anarchiste du marché libre et de la propriété privée. Vous vous opposez au gouvernement et favoriser un système où la sécurité et les affaires légales sont gérés par des compétiteurs privés. Que vous vous considériez comme un anarcho-capitaliste ou comme un mutualiste (une différence que seuls les autres Extropiens peuvent faire), vous occupez une zone intermédiaire entre les hypercorps et les autonomistes, traitant avec les deux mais considérés par aucun.

Avantages: +10 compétence Persuasion, +20 compétence Réseau: Autonomistes, +10 compétence Réseau: Hypercorps.

Désavantages: Aucun

Morphs Communes: Toutes

Hypercorp

Vous êtes originaire d'un habitat contrôlé par les hypercorporations. You pouvez être un entrepreneur hypercapitaliste, un socialite hédoniste or un travailleur du vide, mais vous acceptez le fait que certaines libertés doivent être sacrifiées pour la sécurité.

Avantages: +10 compétence Protocole, +20 compétence Réseau: Hypercorps, +10 à n'importe quelle compétence Réseau: [domaine].

Désavantages: Aucun

Morphs Communes: Exaltés, Olympiens, Spliceurs, Sylphs.

Joviaen

Votre faction est connue pour son régime autoritaire, ses idéologies bio-conservatives et ses tendances militaires. De là où vous venez, personne ne fait confiance à la technologie et les humains ont besoin d'être protégés d'eux-mêmes. Pour assurer sa survie, l'humanité doit être capable de se défendre elle-même, et toute croissance sans entrave doit être vérifiée.

Avantages: +10 à deux compétences d'armes de votre choix, +10 Esquive, +20 compétence Réseau: Hypercorps.

Désavantages: Doit commencer avec un morph Flat ou Spliceurs, ne peut pas commencer avec du nanoware ou de la nanotechnologie avancée.

Morphs Communes: Plates, Spliceurs

Lunaire

Vous venez de la Lune, le premier monde colonisé hors-Terre. Maintenant surpeuplée et en déclin, la Lune est l'une des rares endroits où les gens peuvent toujours se cramponner aux anciennes identités ethnique est nationale de la Terre. Votre maison est également en vue de la Terre, un souvenir permanent qui encourage beaucoup de "Lunistes" à être des Réclamationniste, déplorant l'interdiction hypercorporatiste et arguant que vous devriez avoir le droit de retourner sur la Terre, la terraformer et s'y ré-établir en temps que monde mère.

Avantages: +10 à une compétence Langue: [domaine] de votre choix, +20 compétence Réseau: Hypercorp, +10 compétence Réseau: Écologiste.

Désavantages: Aucun

Morphs Communes: Boîtiers, Plates, Exaltés, Spliceurs, Synths.

Mercurien

Votre faction ne s'inéresse pas à renier leur vraie nature pour devenir plus "humain." Que vous soyez une IAG qui ne mélange pas forcément sa destinée avec celle de la transhumanité ou un élevé qui cherche à préserver et à protéger la vie non-humaine (ou au moins sa propre espèce). Vous pouvez même être une infomorph ou un posthumain qui s'est tellement éloigné des intérêts et des valeurs transhumains que vous vous considérez maintenant comme forgeant une nouvelle forme de vie unique.

Avantages: +10 à deux compétences de votre choix, +20 à une compétence Réseau: [domaine] de votre choix.

Désavantages: Aucun

Morphs Communes: Informorphs, Synths, morphs élevés.

Racaille

C'est le futur que nous attendions tous, et vous en profitez au maximum. Un changement de paradigme s'est produit, et pendant que tous les autres s'en remettent, votre faction l'a embrassé et s'y est révélée. Il n'y a plus d'envie, plus de morts, plus de limite sur ce que vous pouvez être. La racaille s'est immergée dans un nouveau mode de vie, se changeant comme ils le veulent, essayant de nouvelles expériences et repoussant les limites partout où ils le peuvent ... et emmerdent tout ce qui ne peuvent pas le supporter.

Avantages: +10 compétence Chute Libre, +10 à une compétence de votre choix, +20 compétence Réseau: Autonomistes.

Désavantages: Aucun

Morphs Communes: Toutes

Socialite

Vous faites parti des célébrités du système intérieur, de la clique social saturée de média qui définissent les modes, qui propagent les mêmes et qui font et défont des vies d'un murmure, d'une allusion ou d'un arrangement de l'ombre. Vous êtes à la fois une icône et un suivant dévoué. La culture n'est pas seulement votre vie, c'est votre arme de prédilection.

Avantages: +10 compétence Persuasion, +10 compétence Protocole, +20 compétence Réseau: Média.

Désavantages: Ne peut démarrer ni avec une morph flat, spliceur ou dans un pod, ni avec des morphs élevée ou syntétique.

Morphs Communes: Exaltés, Olympiens, Sylphs.

Titanien

Vous faites parti de la cyberdémocratie socialiste du Commonwealth Titanien. Contrairement à d'autres projets autonomiste, l'effort collectif Titanien a assemblé quelques projets d'infrastructure impressionnant tels qu'approuvés par la Pluralité Titanienne et menés à bien par des microcorporations publique.

Avantages: +20 à deux compétence Technique ou Académique de votre choix, +20 compétence Réseau: Autonomistes.

Désavantages: Aucun

Morphs Communes: Toutes

Ultimes

Votre faction perçoit pleinement le potentiel du futur de la transhumanité et considère le reste de la transhumanité comme faible et hédoniste. La transhumanité est en place pour franchir la prochaine étapes d'évolutions et il est temps pour les transhumains d'être redessiné pour le meilleur de nos capacités.

Avantages: +10 à deux compétences de votre choix, +20 à une compétence Réseau: [domaine] de votre choix.

Désavantages: ne peut pas démarrer avec une morph Plates, Spliceurs, Élevées ou dans un pod.

Morphs Communes: Exaltés, Refaits.

Vénusien

Vous êtes un défenseur de la Confédération Morningstar des aérostats vénusiens, pleine de ressentiment vis à vis de l'influence grandissante du Consortium Planétaire et des autres puissance retranchée et conservatrice.

du système intérieur. Vous percevez l'ascension de votre faction comme une chance de réformer la vieille garde des politiques du système intérieur.

Avantages: +10 Piloter:Engins aériens, +10 à une compétence au choix, +20 compétence Réseau: Hypercorp.

Désavantages: Aucun

Morphs Communes: Boîtiers, Mentons, Exaltés, Spliceurs, Synths, Sylphs.

5.1.5 Dépenser les Points Gratuits

Chaque personnage reçoit au départ un nombre équivalent de points gratuits pour des choses comme la rep et les aptitudes. Ces points gratuits sont le point de départ pour assembler votre personnage, ne vous inquiétez donc pas si vous ne parvenez pas à obtenir des scores aussi élevés que ce que vous aimeriez. Dans la prochaine étape de la création de personnages, vous gagnerez des points supplémentaires avec lesquels vous pourrez personnaliser votre personnage (voir la section Dépenser les Points de Personnalisation, p. 135).

Exemple

Tai est en train de créer un personnage. Elle décide de créer un charognard/récupérateur de débris qui aurait commencé en tant que Colon Lunaire mais qui serait maintenant un Bordé. À eux deux, sa faction et son historique donnent à Tai +20 à la compétence Réseau: Autonomistes, +20 à la compétence Réseau: Hypercorp, +10 à la compétence Piloter: Vaisseau et +10 à la compétence Piloter: véhicule terrestre. Elle a également +10 dans deux autres compétences (dont l'une étant une Académique, une Profession ou un domaine Technique) qu'elle pourra choisir plus tard. Tai démarre avec 105 points pour les aptitudes, qui permettent de mettre 15 points à chaque aptitude. Elle veut que son personnage soit impulsif et antisocial, elle réduit donc immédiatement son AST et sa VOL à 10. Elle veut également être intelligente et rapide, elle prends donc les 10 points que cela lui a donné pour augmenter sa COG et ses REF à 20. Ses aptitudes sont donc:

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
20	15	15	20	10	15	10

Elle note son Moxie de 1 et choisit sa langue natale (Chinois) à 85, tout les deux offerts. En notant ses 5 000 crédits, Tai divise son score de Rep équitablement entre @-rep et c-rep, leur donnant 25 points à chacun.

Elle a maintenant 1 000 points pour personnaliser son personnage. Elle veut être chanceuse, elle commence donc par dépenser 60 (4 X 15) PP pour augmenter son Moxie de 1 à 5. Elle décide également qu'elle veut que son personnage soit meilleur pour repérer les choses, elle augmente donc son INT de 15 à 20, au coût de 50 PP (5 x 10). Jusqu'à présent, elle a dépensé 110 PP. Elle doit acheter au moins 400 points de compétences Active, elle s'y attaque donc. Elle sait que les compétences sont liées aux aptitudes et qu'elle deviennent plus cher au-delà de 60, elle décide donc que le maximum qu'elle dépensera sur une seule compétence sera 40 (puisque son aptitude la plus élevée est de 20). Elle choisit ses compétences, assigne les points et ajoute les compétences aux aptitudes liées. Voici ce avec quoi elle commence, en notant les points dépensés sur chacune et la valeur totale (incluant l'aptitude) noté entre parenthèses. Armes à Rayons (COO) 30 (45), Escalade (SOM) 30 (45), Démolition (COG) 40 (60), Esquive (REF) 30 (50), Chute Libre (REF) 40 (60), Parkour (SOM) 30 (45), Matériel: Aérospatiale (COG) 40 (60), Infiltration (COO) 30 (45), Interfaçage (COG) 20 (40), Navigation (INT) 40 (60), Perception (INT) 40 (60), PERSuasion (AST) 20 (30), Recherche (COG) 20 (40) et Fouille (INT) 40 (60). Cela lui coûte 450 PP, elle a donc dépensé un total de 560 PP jusqu'ici. Elle dépense maintenant 300 points de compétences de Connaissances: Académique: Astrophysique (COG) 40 (60), Académique: Ingénierie (COG) 40 (60), Académique: Histoire de la Chute (COG) 40 (60), Art: Sculpture (INT) 40 (60), Intérêt: Stations Bordées (COG) 40 (60), Intérêts: Conspiration (COG) 30 (50), Langue: Anglais (INT)

40 (60), Profession: Estimation (COG) 40 (60), Profession: Commerce de Récupérateur (COG) 40 (60).

Cela lui coûte encore 350 PP, amenant le total de PP dépensés à 910.

En ajoutant ses compétences d'historique et de faction, elle a également Réseau: AUtonomistes (AST) 30 (40), Réseau: Hypercorp (AST) 30 (40), Piloter: Vaisseau (REF) 30 (50), Piloter: Engins terrestres (REF) 30 (50). Elle prend le bonus de +10 et l'attribue à Esquive (l'amenant à 60) et applique l'autre +10 à Académique: Économie (COG) 30.

Avec les 90 PP restants, Tai s'attaque à la Rep. Tai veut avoir beaucoup de bonnes connexions, elle augmente donc ses deux score de rep de 30 points chacun, pour un coût de 6 PP. Elle décide également qu'elle a besoin d'un peu de crédibilité avec les criminels, elle achète donc la g-rep à 40 pour 4 PP de plus. Il lui reste donc 80 PP.

Le personnage de Tai a besoin d'un corps, et elle décide que le bounceurs est le plus adapté au style de vie nomade et spatial de son bordé. Cela lui coûte encore 40 PP, la laissant avec 50 PP à dépenser.

En reconsidérant ses compétences, elle décide de développer sa compétence Piloter: Vaisseau de 50 à 70. Cela lui coûte 10 PP pour l'amener à 60, puis 20 de plus pour la pousser jusqu'à 70, pour un coût total de 30 PP. Elle veut également développer sa compétence Fouille de 60 à 70, pour un coût de 20 PP. Cela utilise bien ses derniers PP.

En regardant les Traits, Tai décide que Conscience Spatiale pourrait être un bon choix pour son charognard. A un coût de 10 PP, elle aura besoin de prendre un autre trait négatif pour compenser. Elle choisit Séquelle Neuronale (Synaesthésie) - une maladie qu'elle a récupéré d'un nanovirus déchaîné pendant la Chute.

Les points de Tai sont maintenant tous dépensés.

Aptitudes de Départ

Votre personnage reçoit 105 points gratuits à distribuer parmi les ses 7 aptitudes: Cognition, Coordination, Intuition, Réflexes, Astuce, Somatique et Volonté (voir Aptitudes p. 123). (Cela se divise à une moyenne de 15 points par aptitude, il peut donc être plus simple de donner 15 points à chacune et ensuite d'ajuster en fonction, en augmenter certaines, en en réduisant d'autres.) Chaque aptitude doit recevoir au moins 5 points (à moins que vous n'ayez choisi le trait Frêle, voir p. 149), et aucune aptitude ne peut dépasser 30 points (sauf si vous avez choisi le trait Aptitude Exceptionnelle p. 146). Notez que certaines morphs (plates et splicers par exemple) peuvent également mettre plafonner le maximum de vos aptitudes (voir Maximum d'Aptitudes, p. 124).

Pour simplifier le tout, il est recommandé que les scores d'aptitudes soient gérées par multiples de 5, mais ce n'est pas une nécessité.

Langue Natale

Chaque personnage reçoit la compétence compétence de leur Langue naturelle a un niveau de 70 + INT gratuitement. Cette compétence peut-être améliorée avec des PP (voir plus bas).

Moxie de Départ

Chaque personnage commence avec une stat Moxie de 1 (voir Moxie, p. 122).

Crédit

Tout les personnages reçoivent 5 000 crédits avec lesquels acheter du matériel pendant la création de personnage, à moins que vous n'ayez l'historique Évacué de la CHute ou Ré-Instantié (auquel cas vous démarrez avec 2 500 ou 0 crédits, respectivement). Voir Acheter du Matériel, p. 136, pour de plus amples détails.

Rep

Votre personnage n'est pas un débutant complet. Vous recevez 50 points de rep à répartir entre les différents réseaux de réputation de votre choix (voir Réputation et Réseaux Sociaux, p. 285).

5.1.6 Dépenser les Points de Personnalisations

Maintenant que vous avez les bases de votre personnage définies, vous pouvez dépenser des Points de Personnalisation (PP) pour détailler finement votre personnage. Chaque personnage reçoit 1 000 PP qui peuvent être utilisés pour augmenter les aptitudes, acheter des compétences, acquérir plus de Moxie, acheter plus de crédit, élever votre rep ou acheter des traits positifs. Vous pouvez également prendre des traits négatifs pour gagner encore plus de PP avec lesquels personnaliser votre personnage. Ce processus de personnalisation devrait être utilisé pour bidouiller votre personnage et le spécialiser de la manière dont vous le désirez.

Si un maître de jeu désire un autre niveau de jeu, le total de PP peut être ajusté. Pour un scénario dans lequel les personnages sont plus jeunes ou moins expérimentés, le nombre de PP peut être réduit à 800 ou même 700. D'un autre côté, si vous voulez créer des personnages qui démaient comme des vétérans endurcis, le nombre de PP peut être augmenté à 1 100 ou 1 200.

Toutes les personnalisations ne sont pas égales - les aptitudes, par exemple, sont bien plus importantes que les compétences individuelles. Pour refléter ça, les PP doivent être dépensés à un taux spécifique en fonction des améliorations voulues.

Point de Personnalisation

- 15 PP = 1 point de Moxie
- 10 PP = 1 point d'aptitude
- 5 PP = 1 exploit psi
- 5 PP = 1 spécialisation
- 2 PP = 1 point de compétence (61-80)
- 1 PP = 1 point de compétence (jusqu'à 60)
- 1 PP = 1 000 crédit
- 1 PP = 10 rep

Le coût des traits et des morphs varient comme spécifié à chaque fois.

Personnaliser les Aptitudes

Augmenter votre score d'Aptitude est relativement cher et coûte 10 PP par point d'aptitudes. Comme noté au-dessus, aucune aptitude ne peut être augmentée au-delà de 30. Gardez en tête que votre morph peut également vous fournir certains bonus d'aptitude.

Augmenter le Moxie

Le Moxie peut être élevé au coût de 15 PP par point de Moxie. Le niveau maximum auquel le Moxie peut être élevé est de 10.

Compétences Apprises

Chaque personnage doit acheter un minimum de 400 points de compétences en compétences Actives et 300 en compétences de Connaissance (voir Compétences, p. 170). Les compétences sont achetées au coût de 1 PP par point. Gardez en tête que les compétences apprises commencent au niveau de l'aptitude liée. Par exemple, si vous voulez augmenter une compétence à 30 et que l'aptitude liée est à 10, vous devrez dépenser 20 PP. Les bonus aux compétences venant de l'historique ou de la faction doivent également être appliqués à la compétence avant de commencer à l'augmenter. Dans un but de simplification, il est recommandé que les

compétences soient achetées par multiple de 5, mais ce n'est pas une nécessité. Augmenter une compétence au-delà de 60 est cher. Chaque point au delà de 60 coûte double. Augmenter une compétence ayant une aptitude liée de 20 jusqu'à 70 coûte 60 PP. 40 points pour aller de 20 à 60, et 20 de plus pour aller de 60 à 70. Aucune compétence apprise ne peut dépasser les 80 pendant la création de personnage (sauf si vous possédez le trait Expert, p. 146). Même si les compétences de Connaissances sont regroupées en 5 compétences, chacune d'entre elle est une compétence à domaine (p. 172) ce qui implique qu'elles peuvent être choisies plusieurs fois pour différents domaines. Une liste complète de compétences peut être trouvée à la p. 176.

Spécialisations

Des spécialisations (P. 173) peuvent également être achetées au coût de 5 PP par spécialisation. Vous pouvez acheter des spécialisations à la fois pour les compétences Actives ou de Connaissances. Une seule spécialisation ne peut être achetée, et elles ne peuvent l'être que pour les compétences qui ont un niveau de 30+.

Acheter Plus de Crédit

Si vous voulez plus de crédit à dépenser sur votre matériel, chaque PP vous rapportera 1 000 crédits. Voir Obtenir du Matériel, p. 136, pour les détails sur l'achat de matériel. Vous ne pouvez dépenser plus de 100 PP pour obtenir des crédits supplémentaires.

Augmenter la Rep

Si vous voulez que votre personnage commence le jeu avec plein de capital social, vous pouvez augmenter votre/vos score(s) de rep au coût d'1 PP pour 10 points additionnels. Aucun score individuel de Rep ne peut dépasser les 80 et le montant maximum de PP à dépenser sur la Rep est de 35 points.

Morph de Départ

Probablement l'utilisation la plus importante des PP est d'acheter la morph avec laquelle votre personnage commencera le jeu. Cela peut-être la forme corporelle originale dans laquelle vous avez commencé votre vie, ou simplement l'incarnation que vous habitez actuellement. Les morphs disponibles sont listés à partir de la p. 139. Notez que toutes les bonus aux compétences ou aux aptitudes fournis par la morph sont appliqués après que tous les PP soient dépensés. En d'autres mots, ces bonus n'affectent pas le coût d'achat des aptitudes et des points de compétences pendant la génération de personnage. Aucune aptitude ne peut-être modifiée au-delà de 40.

Acheter des Traits

Les traits représentent des qualités spécifiques de votre personnage qui peuvent l'aider ou le freiner. Les traits positifs fournissent des bonus dans certaines situations, et chacun d'eux à un coût en PP associé. Vous ne pouvez pas dépenser plus de 50 PP sur les traits positifs. Les traits négatifs infligent des désavantages à votre personnage, mais vous rapporte des PP supplémentaire que vous pouvez dépenser pour personnaliser votre personnage. Vous ne pouvez pas obtenir plus de 50 PP de traits négatifs, et pas plus de 25 d'entre eux ne peuvent être des traits négatifs de morphs. Les traits positifs sont listés à la p. 145, les traits négatifs le sont p. 148. Notez que les traits que vous recevez de votre historique ou de votre faction ne vous coûtent ni ne vous rapportent de PP. les traits listés en tant que traits de morphs s'appliquent à la morph, pas à l'ego. Si un personnage change de morphs, ces traits sont perdus (et de nouveaux traits de morph peuvent être obtenus). Les traits de morph doivent être achetés comme tous les autres traits pendant la génération de personnage.

Exploits Psi

Les personnages qui achètent le trait Psi (p. 147) peuvent dépenser des PP pour acheter des exploits (voir Exploit, p. 223). Ils représentent des capacités psi particulière que le personnage a apprise. Le coût d'achat d'un exploit est de 5 PP. Pas plus de 5 exploits psi-chi et 5 exploits psi-gamma ne peuvent être achetés pendant la création de personnage. Notez que chaque bonus de compétence ou d'aptitude obtenus avec des exploits sont traités comme des modificateurs; ils s'appliquent après que tous les PP aient été dépensés et n'affectent pas le coût d'achat des compétences ou des aptitudes pendant la création de personnage.

5.1.7 Obtenir du Matériel

Peu importe de quel faction vous venez, vous utilisez les Crédits pour acheter du matériel pendant la création de personnage. Une liste complète du matériel et des coûts peuvent être trouvé dans le chapitre Équipement, p. 294. Le coût moyen de chaque catégorie de prix doit être utilisé lorsqu'il s'agit de calculer le prix du matériel. Chaque personnage démarre avec une piède d'équipement gratuitement: une muse standard (p. 332). C'est un compagnon IA nuémrique que le eprsonnage possède depuis qu'il est un enfant. Additionnellement, chaque personnage démarre avec 1 mois d'assurance sauvegarde (p. 330) sans coût supplémentaire.

Coût du Matériel		
Catégorie	Étendue (Crédits)	M oyenne(Crédits)
Trivial	1-99	50
Bas	100-499	250
Modéré	500-1,499	1,000
Élevé	1,500-9,999	5,000
Cher	10,000+	20,000

Il n'y a pas de limitations autre que celles fixées par le maître de jeu sur le matériel accessible aux personnage à la création de personnage. Les joueurs et le maître de jeu devraient garder en tête l'historique et la faction du personnage. Comme certaines pièces d'équipement sont extrêmement restreintes dans certains habitats voire franchement illégale, il peut être nécessaire d'avoir une explication plausible sur la façon qu'un personnage d'un tel endroit peut obtenir un équipement de ce type. si il n'y a pas d'explication plausible, le maître de jeu peut choisir de ne pas autoriser cet équipement. Le pointd ed épart de la partie devrait également être pris en considération. Un personnage de la République Jovienne restrictive pourrait avoir des difficultés à expliquer comment il/elle a obtenu une machine d'abondance illégale dans la République, mais si le jeu démarre à bord d'une barge racaille où tout est disponible et où tout est autorisé, alros une telle explication devient bien pls simple.

La seule exception à l'achat de matériel avec des crédits est l'acah de morph supplémentaires. Les personnages peuvent acheter des morphs supplémentaires lors de la création de personnage, mais elles doivent être achetées avec des PP. Le joueur choisit une morph dans laquelle les personange est incarné. Les morphs upplémentaires éncessitent aussi de payer les services d'une banque de corps (p. 331).

Notez que tout bonus de compétences ou d'aptitude hérité de l'équipement est traité comme une modification; ils ne sont appliqués qu'après que tous els PP aient été dépensés et n'affectent pas le coût d'achat des compétences ou des aptitudes pendant la création de personnage.

5.1.8 Choisir les Motivations

L'étape suivante est de déterminer 3 motivations personnelles à votre personnage (voir Motivations, p. 121). Ce sont des mêmes, sous la forme d'idéologies ou d'objectifs, que votre personnage cherche à atteindre. Ils peuvent être aussi spécifique que "battre le chef des triades local" ou aussi large que "promouvoir l'hypercapitalisme," et ils peuvent être à court ou long terme. Quelques motivations types sont fournies sur la table d'Exemple de Motivations (p. 138). Vous devriez travailler avec votre maître de jeu au moment où vous déterminez vos motivations, car elles peuvent être utilisée pout propulser l'histoire et des scénarios

spécifiques peuvent être construits autour des buts de votre personnage. Certaines motivations de votre personnage peuvent changer par la suite (voir Changer de Motivation, p. 152). les motivations aideront votre personnage à récupérer des points de Moxie (p. 122) et à gagner des points de Rez supplémentaires pendant le jeu (p. 384).

Les motivations doivent être listées sur votre fiche de personnage comme de simples mots ou des phrases très courtes, accompagné d'un symbole + ou - selon que vous supportiez ou que vous vous opposiez à l'idée. Par exemple "+Notoriété" indiquera que votre personnage cherche à devenir une personnalité médiatique célèbre, alors que "-Récupérer la Terre" signifie que votre personnage s'oppose aux buts des réclamationnistes.

Exemple de Motivations

Contact Étranger	Anarchisme	Expression Artistique
Bioconservatisme	Éducation	Exploration
Notoriété	Fascisme	Hédonisme
Hypercapitalisme	Immortalité	Libertarianisme
Libération Martienne	Liberté Morphologique	Nano-écologie
Open Source	Carrière Personnelle	Développement Personnel
Philanthropie	Préervationisme	Récupérer la Terre
Religion	Recherche	Droits des (IA/Infomorph/Pod/Élevés)
Esclavage des (IA/Infomorph/Pod/Élevé)	Socialisme	Techno-Progressivisme
Vengeance	Souveraineté Venusienne	Prosperité

5.1.9 Touches Finale

maintenant que tout est en place, il reste quelques étapes finales.

Stats Restantes

Quelques stats doivent maintenant être calculées et additionnées à votre fiche de personnage:

- Lucidité (p. 122) est égale à la VOL x 2 de votre personnage.
- Seuil de Trauma (p. 122) est égal à votre LUC divisée par 5 (arrondir au supérieur).
- Seuil de Folie (p. 122) est égal à LUC x 2.
- Initiative (p. 121) est égal à (REF + INT) x 2 de votre personnage.
- Bonus de dommage (p. 123) pour la mêlée est égal à SOM ÷ 10 (arrondir à l'inférieur).
- Seuil de Mort (p. 122) est égal à DUR x 1,5 (biomorphs, arrondir au supérieur) ou à DUR x 2 (synthmorphs).
- Vitesse (p. 121) est égale à 1 (3 pour les infomorphs), modifié de manière appropriée par les implants.

Détailler le Personnage

L'étape finale de la création de personnage est de remplir les détails et déterminer comment votre personnage se comporte et ce qu'il/elle pense. L'historique de votre personnage est un bon point de départ car il définit d'où il/elle vient, mais il peut être développé. Que pense-t-il/elle de son enfance? Y a-t-il/elle encore des attaches? Comment il/elle a évolué de son royaume pour arriver dans la Faction dont il/elle fait parti? Est-il/elle un fervent défenseur des objectifs de sa Faction ou est-il/elle en opposition? Comment le personnage perçoit-il/elle les autres Factions?

Ensuite, jetez un œil aux compétences et autres points structurants - ils peuvent aussi raconter une histoire. Comment a-t-il/elle acquis ces compétences? Pourquoi? Comment a-t-il/elle développé son score de rep

(ou son absence)? Comment a-t-il/elle été connecté avec les groupes détaillés dans leurs compétences Réseau? Que disent les traits du personnage à son sujet? Comment a-t-il/elle obtenu sa morph actuelle? Est-ce que c'est leur morph d'origine? Sinon, qu'est-il arrivé à son premier corps? Prenez aussi en considération les facteurs majeurs des Motivations, toutes ces questions pourront vous aider à construire une image définissante de votre personnage. Il n'est pas nécessaire de définir intégralement votre personnage bien entendu - des blancs peuvent toujours être laissés pour être remplis plus tard. Assembler les points que vous avez définis jusqu'à présent vous aidera à présenter votre personnage comme un tout, un individu unique plutôt qu'un modèle vide. En guise d'étape finale, prenez quelques minutes pour déterminer quelques caractéristiques identitaires et quelques traits de personnalité qui vous aideront à définir votre personnage aux autres. Cela pourrait être une manière de parler, un sale caractère, une punchline qu'ils utilisent fréquemment, un style unique, un comportement répétitif, un maniérisme gênant ou n'importe quoi d'autre de similaire sur lequel il est facile de s'accrocher. De telles idiosyncraties donnent un support aux autres joueurs afin de développer des opportunités d'interprétation.

5.2 Morphs de Départ

Chaque morph est associée à un coût en PP. Elle fournit aussi les stats de **Durabilité** et de **Seuil de Blessure** du personnage, et beaucoup modifient également l'Initiative, la Vitesse et certaines aptitudes et compétences apprises. Un coût en crédit est également fourni, mais il fait référence au coût d'achat de ces morphs en cours de jeu.

Bonus d'Aptitude Souple: Certaines morphs ont des bonus d'aptitudes qui peuvent être appliqués à une aptitude au choix du joueur. Cela reflète le fait que toutes les morphs ne sont pas équivalentes. En assignant ces bonus d'aptitude universels, chaque amélioration doit être appliquée à une aptitude différente; vous ne pouvez augmenter une aptitude qui est déjà améliorée par cette morph. Une fois que les bonus aux aptitudes d'une morph particulière ont été assignés, ils deviennent permanents pour cette morph (p.ex. si un autre personnage se réincarne dans cette morph, les bonus restent les mêmes).

5.2.1 Biomorphs

Les biomorphs sont des incarnations complètement biologiques (habituellement équipée d'implants), mise au monde naturellement ou par un exo-utérus et amenée à l'âge adulte soit naturellement soit à un rythme sensiblement accéléré.

Plates

Les plates sont l'humain de base non modifié, né avec tous les défauts naturels, des maladies héréditaires et d'autres mutations génétiques que l'évolution applique avec amour. Les plates sont extrêmement rares - la plupart sont mortes avec le reste de l'humanité pendant la Chute. La plupart des nouveaux enfants sont des spliceurs - analysés et réparés génétiquement au minimum - excepté dans les habitats où les plates sont considérés comme des citoyens de seconde zone et des travailleurs contractés.

Implants Aucun

maximum d'Aptitude 20

Solidité 30

Seuil de Blessure 6

Désavantages Aucun (le trait Défaut génétique est commun)

Coût en PP 0

Coût en Crédit Élevé

Spliceurs

Les spliceurs sont les humains génétiquement réparés. Leur génome a été nettoyé des maladies héréditaires et optimisé pour la santé et l'apparence, mais il n'a pas été amélioré outre-mesure. Les spliceurs constituent

la majorité de la transhumanité.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale

Maximum d'Aptitude 25

Durabilité 30

Seuil de Blessure 6

Avantages +5 à une aptitude au choix du joueur

Coût en PP 10

Coût en Crédit Élevé

Exaltés

Les morphs Éxaltés sont des humains génétiquement améliorés, conçu pour mettre en évidence certains traits. Leur code génétique a été arrangé pour les rendre plus sains, plus intelligents et plus attractifs. Leur métabolisme est modifié pour les prédisposer à rester athlétique et en forme pour la durée de leur espérance de vie étendue.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale

Maximum d'Aptitude 30

Solidité 35

Seuil de Blessure 7

Avantages +5 en COG, +5 à trois autres aptitudes au choix du joueur

Coût en PP 30

Coût en Crédit Cher

Mentons

Les Mentons sont génétiquement modifié pour augmenter les capacité cognitives, en particulier l'apprentissage, la créativité, l'attention et la mémoire. Les rumeurs font état de mentons suepraméliorés avec des mods d'intelligence pbien plus extrême, mais la bidouille cérébrale est extrêmement difficile, et de nombreuse tentative pour reconcevoir les facultés mentales résultent en un fonctionnement affaibli, à de l'instabilité ou à la folie.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Mémoire Éidétique, Hyepr-Linguiste, Stimulateur Mathématique

Maximum d'Aptitude 30

Solidité 35

Seuil de Blessure 7

Avantages +10 en COG, +5 en INT, +5 en VOL, +5 à une aptitude au choix du joueur

Coût en PP 40

Coût en Crédit Cher

Olympiens

Les Olympiens sont des humains avec des capacités athlétiques améliorées comme l'endurance, la coordination œil-main et les fonctions cardio-vasculaire. Les Olympiens sont fréquemment rencontrés chezz les athlètes, les danseurs, les adeptes du parkour et les soldats.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale

Maximum d'Aptitude 30

Solidité 40

Seuil de Blessure 8

Avantages +5 en COO, +5 en REF, +10 en SOM, +5 à une autre aptitude au choix du joueur

Coût en PP 40

Coût en Crédit Cher

Sylphs

les morphs Sylphs sont faites sur-mesure pour les icônes médiatique, l'élite socialites, les stars de l'XP, les mannequins et les narcissiques. Les séquences génétiques de Sylphs sont spécifiquement conçue pour paraître belle. Des caractéristiques éthérées et féériques sont communes, avec des corps fins et souples. Leur métabolisme a également été assaini pour éliminer les odeurs corporelles déplaisante et leurs phéromones ont été ajustés pour favoriser une attirance universelle.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Métabolisme Propre, Phéromones Améliorés

Maximum d'Aptitude 30

Solidité 35

Seuil de Blessure 7

Avantages trait Beauté Ahurissante (Niveau 1), +5 en COO, +10 en AST +5 à une autre aptitude au choix du joueur

Coût en PP 40

Coût en Crédit Cher

Bounceurs

Les Bounceurs sont des humains génétiquement adaptés aux environnement en zéro-G ou en microgravité. Leurs jambes sont plus souples, et leurs pieds peuvent saisir aussi bien que leurs mains.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Patins Antidérapants, Réserve d'Oxygène, Pieds Préhensibles

Maximum d'Aptitude 30

Solidité 35

Seuil de Blessure 7

Avantages Souple (Niveau 1), +5 en COO, +5 en SOM, +5 à une aptitude au choix du joueur

Coût en PP 40

Coût en Crédit Cher

Furys

Les Furys sont des morphs de combat. Ces humains transgéniques ont des améliorations génétiques dimensionnées pour l'endurance, la force et les réflexes, et ont des modifications comportementales pour développer l'agressivité et la ruse. Pour limiter les tendances à l'indiscipline et aux comportements machiste, les furys ont des séquences génétiques favorisant les mentalités de meutes et la coopération, et ont tendance à être des femelles biologiques.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Armure Biotissées (Légère), Vision Améliorée, Drogues Neurales (Niveau 1), Filtres à Toxines

Maximum d'Aptitude 30

Modificateur de Speed +1 (Drogues neurales)

Solidité 50

Seuil de Blessure 10

Avantages +5 en COO, +5 en REF, +10 en SOM, +5 en VOL, +5 à une autre aptitude au choix du joueur

Coût en PP 75

Coût en Crédit Cher (minimum 40 000)

Futuras

Une variante d'exalté, les morphs futura ont été spécialement fabriquées pour la "Génération Égarée." Conçus spécifiquement pour la croissance accélérée et adaptée pour la confiance en soi, l'auto-suffisance et

l'adaptabilité, les futuras ont été conçues pour permettre à la transhumanité de reprendre ses anciennes bases. Ce programme s'est avéré être un désastre et la conception a été abandonnée, mais certains modèles sont toujours actifs, perçus par certains avec dégoût et par d'autres comme des collets ou des bizarreries exotiques.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Mémoire Éidétique, Atténuateurs Émotionnels
Maximum d'Aptitude 30

Solidité 35

Seuil de Blessure 7

Avantages +5 en COG, +5 en AST, +10 en VOL, +5 à une aptitude au choix du joueur

Coût en PP 40

Coût en Crédit Cher (Exceptionnellement rare; 50 000+).

Fantômes

Les Fantômes sont partiellement conçus pour le combat, mais leur concentration principale est la furtivité et l'infiltration. Leur profil génétique encourage la vitesse, l'agilité et les réflexes, et leurs esprits sont modifiés pour favoriser la patience et la résolution de problème.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Peau Caméléon, Stimulateurs Surrénaux, Vision Améliorée, Patins Antidérapants

Maximum d'Aptitude 30

Solidité 45

Seuil de Blessure 9

Avantages +10 en COO, +5 en REF, +5 en SOM, +5 en VOL, +5 à une autre aptitude au choix du joueur

Coût en PP 70

Coût en Crédit Cher (minimum 40 000)

Hibernoïdes

Les Hibernoïdes sont des humains transgéniques ayant leur métabolisme et leur cycles circadien très lourdement modifiés. Les Hibernoïdes ont un besoin de sommeil réduit, ne nécessitant qu'une heure ou deux de sommeil par jour en moyenne. Ils ont également la possibilité de déclencher une forme d'hibernation volontaire, arrêtant leur métabolisme et leur besoin en oxygène. Les Hibernoïdes font d'excellents voyageurs spatiaux longue-distance et techniciens d'habitats, mais ces morphs sont également adoptés par les assistants personnels et les hypercapitalistes ayant des rythmes de vie non-stop.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Régulation Circadienne, Hibernation

Maximum d'Aptitude 25

Solidité 35

Seuil de Blessure 7

Avantages +5 en INT, +5 à une aptitude au choix du joueur

Coût en PP 25

Coût en Crédit Cher

Néoténiques

Les néoténiques sont des transhumains modifiés pour conserver leur forme enfantine. Ils sont plus petits, plus agiles, plus curieux et consomment moins de ressources, les rendant idéals pour la vie en habitat ou en vaisseau. Certaines personnes trouvent les incarnations Néoténiques comme repoussantes, spécifiquement lorsqu'elles sont utilisées dans certains médias ou comme travailleurs sexuels.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale

Maximum d'Aptitude 20 (SOM), 30 (le reste)

Solidité 30

Seuil de Blessure 6

Avantages +5 en COO, +5 en REF, +5 en INT, +5 à une autre aptitude au choix du joueur; les néoténiques comptent comme des petites cibles (modificateur de -10 pour toucher en combat)

Désavantages trait Stigmatisation Sociale (Néoténique)

Coût en PP 25

Coût en Crédit Cher

Refait

Les refait sont des humains complètement redessinés: l'humain 2.0. Leur système cardiovasculaire est plus robuste, leur système digestif a été assaini et restructuré pour éliminer les défauts et ils ont globalement été optimisés pour être en bonne santé, intelligents et vivre vieux avec de nombreux modificateurs transgéniques. Les refait sont populaire parmi les ultimes. Les remades ressemblent à l'humain, mais sont différents de manières remarquable et parfois effrayante: plus grand, chauves et sans poils, avec un crâne légèrement plus grand, des nez plus fins et des doigts allongés.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Mémoire Éidétique, Métabolisme Propre, Régulation Circadienne, Respiration Améliorée, Tolérance Thermique, Filtres à Toxines

Maximum d'Aptitude 40

Solidité 40

Seuil de Blessure 8

Avantages +10 en COG, +5 en AST, +10 en SOM, +5 à deux aptitudes au choix du joueur

Désavantage trait Apparence Étrange

Coût en PP 60

Coût en Crédit Cher (minimum 40 000+).

Rusteurs

Adaptées pour la survie avec un équipement minimal dans l'environnement Martien pas encore complètement terraformé, ces morphs transgéniques possèdent une peau isolées pour une thermorégulation plus efficace et un système respiratoire amélioré qui nécessite moins d'oxygène et qui filtre mieux le dioxyde de carbone, entre autres modifications.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Respiration Améliorée, Tolérance Thermique

Maximum d'Aptitude 25

Solidité 35

Seuil de Blessure 7

Avantages +5 SOM, +5 à une aptitude au choix du joueur

Coût en PP 25

Coût en Crédit Élevé

Néo-Aviens

Les néo-aviens incluent les corbeaux, les corneilles et les perroquets gris élevés à un niveau d'intelligence humain. Ils ont une taille bien plus importante que leur cousins non-élevés (jusqu'à la taille d'un enfant humain), avec des têtes plus grandes en raison de la taille augmentée de leur cerveau. De nombreuses modification transgéniques ont été faites à leurs ailes, leur permettant de conserver des capacités de vol réduite en environnement 1 g, mais leur donnant une physiologie plus proche des chauves-souris afin qu'elles puissent se plier et se ranger plus facilement, et en y ajoutant des doigts pirmitifs pour la manipulation d'outils basique. Leurs orteils sont également plus articulés et sont maintenant accompagnés d'un pouce opposable. Les néo-aviens se sont bien adaptés aux environnements en microgravité, et sont choisis pour leur petite taille et leur utilisation de ressources réduite.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale

Maximum d'Aptitude 25 (20 en SOM)

Solidité 20

Seuil de Blessure 4

Avantages Attaque de Bec/de Griffes (1d10 VD, utiliser la compétence Combat Désarmé), Vol, +5 INT, +10 REF, +5 à une autre aptitude au choix du joueur

Coût en PP 25

Coût en Crédit Cher

Néo-Hominidés

Les néo-hominidés sont les chimpanzés, les gorilles et les orang-outans élevés. Toutes les morphs ont des intelligences améliorés et sont bipèdes.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale

Maximum d'Aptitude 25

Solidité 30

Seuil de Blessure 6

Avantages +5 en COO, +5 en INT, +5 en SOM, +5 à une autre aptitude au choix du joueur, +10 à la compétence Escalade

Coût en PP 25

Coût en Crédit Cher

Octomorphs

Ces incarnations de pieuvres élevés se sont révélées être particulièrement efficace dans les environnements en gravité-zéro. Elles ont conservés leurs huit bras, leur capacité caméléonique à changer de couleur de peau, des sacs d'encre et un bec acéré. Elles ont également bénéficiées d'une augmentation de la capacité crânienne et d'une durée de vie étendue, elles peuvent respirer à la fois l'air et l'eau et n'ont pas de structures squelettiques et peuvent donc se compresser à travers des endroits étroits. Typiquement, les octomorphs rampent en gravité-zéro utilisant les ventouses de leurs bras et expulsant de l'air pour se propulser. Ils peuvent même marcher sur deux de leurs bras en faible gravité. Leurs yeux ont été amélioré avec la vision couleur, fournissant un champ de vision à 360° et s'adaptent rotativement pour garder la pupille en forme de fente aligné vers le "haut." Un système vocal transgénique leur permet de parler.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Peau Caméléon

Maximum d'Aptitude 30

Solidité 30

Seuil de Blessure 6

Avantages 8 bras, Attaque de Bec (1d10 VD, utiliser la compétence Combat Désarmé), Jet d'Encre (attaque aveuglante, utiliser la compétence Armes à Distance Exotique: Jet d'Encre), trait Souple (Niveau 2), Vision à 360-Degré, +30 à la compétence Nage, +10 à la compétence Escalade, +5 COO, +5 INT, +5 à une autre aptitude au choix du joueur

Coût en PP 50

Coût en Crédit Cher (minimum 30 000+)

5.2.2 Pods

Les pods (de "pod people") sont des corps biologiques développés en cuve avec des cerveaux extrêmement peu développés et qui sont augmentés avec un ordinateur et un système cybernétique implanté. Étant généralement pilotés par des IA, les pods sont socialement défavorisés dans certaines stations, utilisés comme esclaves dans d'autres et sont même illégaux dans certaines zones. En raison de la croissance accélérée pendant la phase de création des pods, et qu'ils sont essentiellement développés en parties séparées puis assemblés,

leur conception biologique inclut de nombreux raccourcis et limite, contrabalançant par des implants et une maintenance régulière. Ils ne possèdent pas de fonction de reproduction. Dans beaucoup d'habitat, le statut légal des pods est le sujet de débat brûlant. Sans mention contraire, les pods sont également considérés comme des biomorphs du point de vue des règles.

Pods de Plaisir

Les Pods de Plaisirs sont exactement ce qu'ils semblent être - de faux humains conçus purement dans un but de distraction intime. Les Pods de plaisir ont des grappes de nerfs supplémentaire dans leurs zones érogènes, un contrôle moteur très précis de certains groupes de muscles, des phéromones améliorés, un métabolisme assaini et les gènes pour ronronner. Ils sont bien entendus fabriqués pour être attirant, charismatique et amélioré dans d'autres domaines. Les Pods de plaisirs peuvent changer de sexe à volonté pour mâle, femelle, hermaphrodite ou neutre.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Métabolisme Propre, Cybercerveau, Phéromones Améliorés, Augmentation Mnémonique, Marionnette, Changement de Sexe

Maximum d'Aptitude 30

Solidité 30

Seuil de Blessure 6

Avantages +5 INT, +5 en AST, +5 à une aptitude au choix du joueur

Désavantages trait Stigmatisation Sociale (Pod de Plaisir)

Coût en PP 20

Coût en Crédit Élevé

Pods Ouvrier

A moitié humain exalté, à moitié machine, ces pods basiques sont virtuellement non distinguables des humains. Les pods ouvriers sont souvent utilisés dans les travaux subalternes nécessitant une interaction humaine.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Cybercerveau, Augmentation Mnémonique, Marionnette

Maximum d'Aptitude 30

Solidité 35

Seuil de Blessure 7

Avantages +10 en SOM, +5 à une aptitude au choix du joueur

Désavantages trait Stigmatisation Sociale (Pod)

Coût en PP 20

Coût en Crédit Élevé

Novacrabe

Les novacrabe sont des pods conçus par bio-ingénierie à partir de crabe de cocotier et d'araignée de mer et amenés à taille humaine. Les novacrabs sont idéaux pour le travail dans les zones dangereuses ou en tant que travailleurs du vide, policier ou garde du corps étant donné leurs pattes de deux mètres de long, leurs pinces massives et leur armure chitineuse. Ils peuvent grimper et s'en sortir en micro-gravité et ils peuvent supporter une large gamme de pressions atmosphériques (ainsi que des changements de pression soudains) allant du vide aux profondeurs des mers. Les novacrabs possèdent des yeux composés (avec une résolution d'image équivalente à celle de l'œil humain), des branchies, des doigts permettant l'utilisation d'outil sur leur cinquième paire de membre et des cordes vocales transgéniques.

Implants Biomods de Base, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Respiration Améliorée, Armure Carapace, Cybercerveau, Branchies, Augmentation Mnémonique, Réserve d'Oxygène, Marionnette, Tolérance Thermique, Étanchéité au vide

Maximum d'Aptitude 30

Solidité 40

Seuil de Blessure 8

Avantages 10 jambes, Armure Carapace (11/11), Attaque de Pince (2d10 VD), +10 SOM, +5 à deux autres aptitudes au choix du joueur

Coût en PP 60

Coût en Crédit Cher (minimum 30 000+)

5.2.3 Morphs Synthétique

Les morphs synthétiques sont entièrement artificielle/robotique. Elles sont habituellement manœuvrée par des IA ou par contrôle distant, mais le manque de biomorphs disponible après la Chute a fait que beaucoup d'infugiés se sont résignés à se réincarner dans des coques robotiques, qui étaient également moins chère et plus rapide à fabriquer et globalement plus disponible. Les synthmorphs sont cependant toujours perçue avec dédain dans beaucoup d'habitat et considérée comme n'étant une option que pour les plus pauvres et les plus désespérés qui acceptent de s'y réincarner. Les morphs synthétiques ne sont pas sans avantages cependant et sont communément utilisées pour les tâches subalternes, les gros travaux, la construction d'habitat et les services de sécurité.

Toutes les synthmorphs bénéficient des avantages suivants:

- Absence de Fonctions Biologiques. Les synthmorphs ne s'encombrent pas de trivialités telles que respirer, manger, déféquer, vieillir, dormir ou tout aspect mineur mais crucial de la vie biologique.
- Filtre de Douleur. Les synthmorphs peuvent filtrer leur récepteurs de douleurs, afin qu'elles ne soient pas gênées par les blessures ou les dégâts physiques. Cela leur permet d'ignorer le modificateur de -10 pour une blessure (voir Effets des Blessures, p. 207), mais elles souffrent d'un modificateur de -30 à tous les Tests de Perception basés sur le toucher et ne remarquerons pas qu'ils ont été abîmés sauf si ils réussissent un Test de Perception modifié.
- Immunité aux Armes à Impulsion. Les synthmorphs n'ont pas de système nerveux à déchirer, et leurs électroniques optiques sont soigneusement protégées des interférences. Les attaques à impulsions peuvent temporairement perturber leurs communications radios sans-fil pendant la durée de l'attaque.
- Robustesse Environnementale. Les synthmorphs sont conçues pour supporter une large gamme d'environnement, de la poussière de Mars aux océans d'Europe en passant par le vide spatial. Ils ne sont affectés que par les températures et pressions atmosphériques les plus extrêmes. Considérez-le comme les traits Tolérance Thermique (p. 305) et Étanchéité au Vide (p. 305).
- Robustesse. Les coques synthétiques sont faites pour durer - un fait refléter par leur meilleure Solidité et leurs seuils d'Armure interne. Leur composition les rends leur attaques physiques plus violentes: appliquez un modificateur de +2 à la VD des attaques à mains nues pour les coques de taille humaines ou plus grande.

Boîte

Les boîtes sont des coques robotiques extrêmement bon marché et produites massivement dans le but de fournir une option de remorph abordable pour les infugiés créés par la Chute. Bien qu'il existe beaucoup de variation de boîte, elles sont uniformément considérées comme de mauvaises qualité et inférieures. La plupart des morphs boîtes sont vaguement anthropomorphique, avec une fine structure corporelle, étant juste un peu plus petite que l'humain moyen et souffrant de dysfonctionnement fréquents.

Implants Prise d'Accès, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Cybercerveau, Augmentation Mnémonique

Mode de déplacement (Allure de déplacement) Marcheur (4/16)

Maximum d'Aptitude 20

Solidité 20

Seuil de Blessure 4

Avantages Armure (4/4)

Désavantages -5 à une aptitude au choix, trait Raté, trait Stigmatisation Sociale (Masse Cliquetante)

Coût en PP 5

Coût en Crédit Modéré

Synth

Les synths sont des coques robotiques anthropomorphiques (androïdes et gynéïdes). Elles sont typiquement utilisées pour les travaux sub-alternes pour lesquels les pods ne sont pas une bonne option. Moins chère que beaucoup d'autres morphs, elles sont souvent utilisées par les personens qui ont besoin d'une morph rapidement et pour pas trop cher ou simplement lors d'un transit entre deux incarnations. Bien qu'elles aient l'air huainnoïdes, les synths sont facilement reconnaissable comme non-biologique à moins qu'elles n'aient l'option masque synthétique (p. 311).

Implants Prise d'Accès, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Cybercerveau, Augmentation Mnémonique

Mode de déplacement (Allure de déplacement) Marcheur (4/20)

Maximum d'Aptitude 30

Solidité 40

Seuil de Blessure 8

Avantages +5 en SOM, +5 à une aptitude au choix du joueur, Armure (6/6)

Désavantages trait Apparence Étrange, trait Stigmatisation Sociale (Masse Cliquetante)

Coût en PP 30

Coût en Crédit Élevé

Arachnoïdes

Les coques robotiques arachnoïdes font 1 mètre de long, sont divisées en deux parties, avec une tête plus petite comme les araignées ou les termites. Elles possèdent quatre paires de membres rétractables d'1,5m de long, capables de tourner autour de l'axe corporels et équipés de vérins hydraulique pour propulser le bot avec de petits sauts. Les griffes de manipulations sur chaque membre peuvent être échangées par des mini-roues pour un déplacement en patinage à haute-vitesse. Une paire de bras manipulateur plus petite et proche de la tête permet une utilisation plus précise d'outils. En environnement en zéro-G, les arachnoïdes peuvent rétracter leurs membres et manœuvrer grâce à des turbines à poussée vectorielles.

Implants Prise d'Accès, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Cybercerveau, Augmentation Mnémonique, Vision Améliorée, membres Supplémentaires (6 membres), Lidar, Membres pneumatiques, Radar

Mode de déplacement (Allure de déplacement) Marcheur (4/16), Poussée Vectorielle (8/40)

Maximum d'Aptitude 30

Solidité 40

Seuil de Blessure 8

Avantages Armure (8/8), +5 en COO, +10 en SOM

Coût en PP 45

Coût en Crédit Élevé (minimum 40 000+)

Libellulle

La morph robotique libellulle prend la forme d'une coque flexible d'un mètre de long possédant des ailes multiples et des bras manipulateurs. Capable de voler quasi-silencieusement grâce à ses turboréacteurs à double flux et avec une gravité Terrestre, les bots libellules sont encore meilleurs en microgravité.

Implants Prise d'Accès, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Cybercerveau, Augmentation Mnémonique

Mode de déplacement (Allure de déplacement) Ailé (8/32)

Maximum d'Aptitude 30 (20 en SOM)

Solidité 25
Seuil de Blessure 5
Avantages Vol, Armure (2/2), +5 en REF
Coût en PP 20
Coût en Crédit Élevé

Transformers

Conçus pour remplir des fonctions multi-tâches, les transformers peuvent transformer leur coque pour s'adapter à une gamme de tâches et de situations. Leur structure principale consiste en une demi-douzaine de module interconnectés et de forme adaptable capable de s'auto-transformé en une variété de forme: marcheurs à plusieurs jambes ou tentacules, aéroglesseur et bien d'autre. Chaque module dispose de sa propre unité sensorielle et des doigts fractals ramifiés (chaque capable de se diviser en doigts plus petits, jusqu'à une échelle micrométrique permettant des manipulations ultra-fine). L'ordinateur de contrôle du transformers est également réparti entre les différents modules. Chaque transformers n'est pas plus gros qu'un gros chien, mais plusieurs transformers peuvent s'assembler pour opérer à une échelle de amsse différente, pouvant même s'occuper des tâches telles que la démolition, l'excavation, la fabrication ou l'assemblage robotisé.

Implants Prise d'Accès, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Cybercerveau, Doigts Fractals, Augmentation Mnémonique, Conception modulaire, Forme Ajustable
Mode de déplacement (Allure de déplacement) Marcheur (4/16), Glisseur (8/40)
Maximum d'Aptitude 30
Solidité 25
Seuil de Blessure 5
Avantages Armure (4/4)
Coût en PP 20
Coût en Crédit Cher (minimum 30 000+)

Reapeur

Le reapeur est un bot de combat courant, utilisé à la place des soldats biomorphs et typiquement dirigés par téléopération ou par des IA autonomes. Le cœur du reapeur est un disque renforcé, il peut donc tourner et présenter un profil fin à l'ennemi. Il utilise des buses à poussée vectorielle pour manœuvrer en micro-gravité, et prend également avantages d'un moteur ionique pour le déplacement rapide sur de longue distance. Quatre jambes/bras manipulateurs et quatre montures d'armes sont repliées dans sa structure. La coque du reapeur est faites de matériaux intelligents, permettant à ses membres et à ses montures d'armes de sortir dans n'importe quelle direction et même de changer de forme et de taille. Dans les environnements soumis à la gravité, les reapeurs marchent ou sautillent sur deux de leurs membres. Les reapeurs sont ignobles en raison de nombreuses XP de guerre, et en amener un dans un habitat fera indubitablement froncer les sourcils ou vous faire arrêter.

Implants Prise d'Accès, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Cybercerveau, Vision à 360-Degrés, Anti Éblouissement, Cyber Griffes, Membres Supplémentaires (4), Armure de Combat Lourde, Système Magnétique, Membres Pneumatiques, Marionnette, Radar, Accélérateur de Réflexes, Forme Ajustable, Améliorations Structurelles, Emitter T-ray, Montures d'Armes (Articulées, 4)
Mode de déplacement (Allure de déplacement) Marcheur (4/20), Sautilleur (4/20), Ionique (12/40), Poussée Vectorielle (4/20)
Maximum d'Aptitude 40
Modificateur de Vitesse +1 (Accélérateur de Réflexes)
Solidité 50 (60 avec l'Amélioration Structurelle)
Seuil de Blessure 10 (12 avec l'Amélioration Structurelle)
Avantages 4 Membres, Armure (16/16), +5 en COO, +10 en REF (+20 avec l'Accélérateur de Réflexes), +10 en SOM

Coût en PP 100

Coût en Crédit Cher (minimum 50 000+)

Slithéroïdes

Les bots slithéroïdes sont des coques synthétiques prenant la forme d'un serpent métallique et segmenté de deux mètres de long et possédant deux bras rétractiles pour la manipulation d'outil. Les bots serpents peuvent se lover, se tordre et rouler leur corps en une balle ou onduler, se déplaçant soit en ondulant, en roulant ou en rampant et en s'aidant de leurs bras. Les systèmes sensoriels et l'ordinateur de contrôle sont hébergés dans la tête.

Implants Prise d'Accès, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Cybercerveau, Vision Améliorée, Augmentation Mnémonique

Mode de déplacement (Allure de déplacement) Serpent (4/16; 8/32 en roulant)

Maximum d'Aptitude 30

Solidité 45

Seuil de Blessure 9

Avantages +5 en COO, +5 en SOM, +5 à une aptitude au choix du joueur, Armure (8/8)

Coût en PP 40

Coût en Crédit Cher

Swarmanoïde

Le swarmanoïde n'est pas une simple coque en soi, mais plutôt une nuée de centaines de microdrones robotiques de la taille d'un insecte. Chaque "insecte" est capable de ramper, de rouler, de sauter sur plusieurs mètres ou d'utiliser des pales de nanocoptères pour un déplacement aérien. L'ordinateur de contrôle et le système sensoriel sont distribués sur toute la nuée. Même si la nuée peut se "fusionner" en une grossière forme de la taille d'un enfant, la nuée est incapable d'accomplir des tâches physiques en tant qu'unité telles que attraper, tirer ou tenir. Chaque insecte est relativement capable de s'interfacer avec des systèmes électroniques.

Implants Prise d'Accès, Inserts Mesh Basiques, Pile Corticale, Cybercerveau, Augmentation Mnémonique, Structure en Essaim

Mode de déplacement (Allure de déplacement) Marcheur (2/8), Sauter (4/20), Rotor (4/32)

Maximum d'Aptitude 30

Solidité 30

Seuil de Blessure 6

Avantages voir Nuée (p. 311)

Désavantages voir Structure en Essaim (p. 311)

Coût en PP 25

Coût en Crédit Cher

5.2.4 Infomorphs

Les infomorphs n'ont qu'une forme numérique - elles ne possèdent pas de corps physique. Les infomorphs sont parfois portés par d'autres personnages à la place de (ou en addition de) une muse dans un module ghost rider (p. 307). Les règles complètes concernant les infomorphs peuvent être trouvées à la p. 264.

Implants Améliorations Mnémonique

Maximum d'Aptitude 40

Modificateur de Vitesse +2

Désavantages Pas de forme physique

Coût en PP 0

Coût en Crédit 0

5.3 Traits

les traits listés sont ds traits d'egos, sauf mention contraire.

5.4 Traits Positifs

Les traits positifs fournissent des bonus au personnage dans certaines situations.

5.4.1 Adaptabilité

Coût: 10 (Niveau 1) ou 20 (Niveau2) PP

Se réincarner est un jeu d'enfant pour se personnage. Ils s'adaptent aux nouvelles morphs plus rapidement que la plupart des autres personnes. Appliquez un modificateur de +10 par niveau aux test d'Intégration et aux Tests d'Aliénation (p. 272).

5.4.2 Alliés

Coût: 30 PP

Le personnage fait partie ou est en relation avec un groupe d'influence qu'ils peuvent contacter occasionnellement pour obtenir de l'aide. Cela pourrait être leur vieille équipe de resquilleurs, d'ancien collègue d'un laboratoire de recherche, un cartel criminel dont ils font partie ou une clique sociée élitiste par exemple. Le maître de jeu et le joueur doivent définir quelles sont les relations du personnage avec ce groupe, ainsi que les raisons qui font que ce personnage peu demander leur aide. Les maîtres de jeu devraient faire attention que les eprsonnages n'abusent pas de ce trait, en appelant les alliés plus d'une fois par session de jeu par exemple. Les attaches de ce personnage à ce groupe est également un lien à double-sene - leurs alliés attendent d'eux qu'ils effectuent certains tâches pour eux (représentant une base de scénario potentiel).

5.4.3 Ambidextre

Coût: 10 PP

Le personnage peut utiliser et manipuler des objets aussi bien des deux mains (ils ne subissent pas le modificateur de mauvaise main, tel que noté à la p. 193). Si le personnage possède d'autres membres préhenseurs (pied, queue, tentacules, etc) ce trait peut-être appliqué à un membre autre qu'une main. Ce trait peut-être pris de multiples fois pour de multiples membres.

5.4.4 Empathie Animale

Coût: 5 PP

Le personnage a une perception intuitive de la méthode nécessaire pour interagir et travailler avec des animaux non-sapiens de tout type. Appliquer un modificateur de +10 à la compétence Dressage ou lorsque le personnage fait un test pour influencer ou intergair avec un animal.

5.4.5 Courageux

Coût: 10 PP

Ce personnage n'est pas effrayable facilement, et il fera face aux menaces, à l'intimidation et à un risque de blessure certains sans flancher. En conséquence, le personnage n'est pas toujours le meilleur pour évaluer les risques, particulièrement lorsqu'il s'agit de mettre les autres en situations dangereuses. Le personnage reçoit un modificateur de +10 sur tout les tests pour résister à la peur ou à l'intimidation.

5.4.6 Sens Commun

Coût: 10 PP

Le personnage a un sens du jugement inné qui passe au travers des distractions et des facteurs qui pourraient obscurcir une décision. Une fois par session de jeu, le joueur peut demander au maître de jeu quel choix il devrait faire ou quelle suite d'action il devrait faire, et le maître de jeu devrait lui donner des bons conseils basés sur les connaissances du personnage. Alternativement, si le personnage est sur le point de prendre une décision désastreuse, le maître de jeu peut utiliser le conseil gratuit du personnage et avertir le joueur qu'il est en train de commettre une erreur.

5.4.7 Sens du Danger

Coût: 10 PP

Le personnage a un sixième sens intuitif qui le prévient des menaces imminentes. Ils reçoivent un modificateur de +10 sur les Tests de Surprise (p. 204).

5.4.8 Sens Directionnel

Coût: 5 PP

D'une manière ou d'une autre, le personnage sait toujours où est le haut, le nord et autre, même si il est aveuglé. Le personnage reçoit un modificateur de +10 pour comprendre des directions complexes, lire une carte et se rappeler ou retracer un chemin qu'ils ont déjà fait.

Mémoire Éidétique (Trait d'Ego Ou de Morph)

Coût: 10 PP

De manière similaire à un ordinateur, le personnage a un rappel mémoriel parfait. Ils peuvent se rappeler de tout ce qu'ils ont perçus, souvent d'un simple coup d'œil. Ce trait fonctionne de la même manière que l'implant mémoire éidétique (p. 301).

5.4.9 Aptitude Exceptionnelle

Coût: 20 PP

Le personnage peut augmenter le maximum d'une de ses aptitudes de 10 points au-delà de la limite d'aptitude normale (30 pour les plates, 35 pour les splicers et 40 pour les autres). Ce trait ne fait qu'augmenter le maximum, il ne donne pas 10 points d'aptitudes supplémentaires au personnage. Ce trait ne peut-être pris qu'une seule fois.

5.4.10 Expert

Coût: 10 PP

Le personnage est une légende dans l'utilisation de l'une de ses compétences. le personnage peut augmenter une compétence apprise au-delà de 80, jusqu'à un maximum de 90, pendant la création de personnage. Ce trait n'augmente pas la compétence, il augmente juste le maximum dans cette compétence. Ce trait ne peut-être pris qu'une seule fois.

5.4.11 Apprenant Rapide

Coût: 10 PP

le personnage améliore ses compétences et en apprend de nouveaux en moitié moins de temps que ce qui est normalement nécessaire (voir Augmenter des Compétences, p. 152).

5.4.12 Première Impression

Coût: 10 PP

Le personnage a une façon de charmer ou de faire bonne impression la première fois qu'ils interagissent avec quelqu'un. Ce lubrifiant social inné leur permet de traiter plus facilement avec les nouveaux contacts et de s'intégrer rapidement à de nouveaux environnements sociaux. Appliquez un modificateur de +10 sur les tests de compétences sociales lorsque le personnage interagit avec un autre personnage pour la première fois (et pour la première fois seulement).

5.4.13 Hyper Linguiste

Coût: 10 PP

Le personnage a une compréhension instinctive des structures linguistiques qui facilitent l'apprentissage de nouvelles langues. Le personnage n'a besoin que d'un tiers du montant total de temps et d'expérience pour apprendre de nouvelles langues (voir Améliorer des Compétences, p. 152). Le personnage peut également apprendre toute langue humaine en une journée en s'y immergeant constamment. Le personnage reçoit également un modificateur de +10 lorsqu'il tente d'interpréter des langues qu'il ne connaît pas.

5.4.14 Système Immunitaire Amélioré (Trait de Morph)

Coût: 10 (Niveau 1) ou 20 (Niveau2) PP

Le système immunitaire de la morph est robuste et résiste mieux aux maladies, drogues et toxines - mieux que les biomorphs de bases. Au niveau 1, appliquez un modificateur de +10 lorsque vous faites un test pour résister à l'infection ou aux effets d'une toxine ou d'une drogue. Au niveau 2, augmentez ce modificateur à +20. Ce trait n'est disponible que pour les biomorphs.

Inoffensif (Trait de Morph)

Coût: 10 PP

À une époque où la beauté et les apparences exotiques sont des lieux communs, l'apparence de cette morph est étonnamment fade et sans distinction, de cette manière réconfortante qu'on les choses produite à l'identique. L'apparence physique du personnage est tellement banale que les autres ont du mal à le distinguer dans une foule, à décrire son apparence ou à se rappeler de détails physique. Appliquez un modificateur de -10 à tous les tests faits pour trouver, décrire ou se rappeler du personnage. Ce modificateur ne s'applique pas au psi ou recherche sur le mesh.

5.4.15 Souple (Trait de Morph)

Coût: 10 (Niveau 1) ou 20 (Niveau2) PP

La morph est particulièrement souple et flexible, capable de contorsions gracieuses et de prendre des positions intéressantes. Au niveau 1, le personnage peut marcher avec ses orteils, faire le pont et se compresser dans de petits espaces étroits. Au niveau 2, ce sont des artistes de l'évasion désarticulés. Chaque niveau fournit un modificateur de +10 pour s'échapper de liens, s'adapter à des espaces confinés et d'autres actions dépendant de la contorsion ou de la flexibilité. Ce trait n'est disponible que pour les biomorphs.

5.4.16 Génie des Maths

Coût: 10 CP

Le personnage peut effectuer tout type de calcul, incluant les plus complexes et les mathématiques avancées, instantanément et avec une grande précision, avec la même facilité que d'additionner 2 et 3 pour un humain non-modifié. Le personnage peut calculer des probabilités avec une grande précision, trouver des corrélations dans des données numériques et accomplir des tâches similaires avec une facilité déconcertante. Appliquez un modificateur de +30 sur les tests impliquant des calculs mathématiques.

5.4.17 Immunité Naturelle (Trait de Morph)

Coût: 10 PP

La morph possède une immunité naturelle à une drogue, une maladie ou une toxine spécifique. Lorsqu'il est affecté par cette substance chimique, ce poison ou ce pathogène, le personnage reste non affecté. A la discrétion du maître de jeu, cette immunité pourrait ne pas s'appliquer à certains agents. Elle ne peut pas concerner les nanodrogues ou les nanotoxines. Ce trait n'est disponible que pour les biomorphs.

5.4.18 Tolérance à la Douleur (Trait d'Égo ou de Morph)

Coût: 10 (Niveau 1) ou 20 (Niveau2) PP

Le personnage possède un seuil de tolérance à la douleur élevé et peut plus facilement ignorer les effets de la douleur sur ces capacités et sa concentration. Le niveau 1 lui permet d'ignorer d'ignorer le modificateur de -10 d'1 blessure. Le niveau 1 lui permet d'ignorer d'ignorer le modificateur de -10 de 2 blessures. Ce trait n'est disponible que pour les biomorphs.

5.4.19 Mentor

Coût: 30 PP

Le personnage connaît une personne influente sur laquelle il eput compter pour de l'aide occasionnelle. Cela pourrait être un membre d'une famille hyperléite prospère, un chef des triades bien placés ou un networker anarchistes avec une réputation imbattable. Lorsqu'il est appelé, le mentor peut tirer quelques ficelles au bénéfice du personnage, lui fournissant des ressource, le présentant aux personnes qu'ils ont besoin de connaître et les tirer d'affaire. Le jouer et le maître de jeu doivent travailler ensemble pour définir exactement qui est ce PNJ et quelle est sa relation avec le personnage joueur. La question spécifique du pourquoi ce mentor soutient le personnage, doit avoir une réponse (obligation familiale? amis d'enfance? le personange lui a sauve la vie une fois?). Le maître de jeu devrait faire attention à ce que ce trait ne soit pas utilisé de manière abusive. Le mentor devrait être une aide occasionnelle (probablement pas plus d'une fois par session de jeu au plus) mais il n'est pas toujours dispo à la demande du personnage. Si le personnage demande trop et trop souvent, le soutien du mentor devrait s'assécher. Additionnellement, les personnages peuvent avoir besoin d'accomplir certaines actions pour préserver cette relation, telles que s'occuper d'une mission pour le compte du mentor. En fait, le personnage pourrait n'avoir leur soutien que parcequ'ils sont disponible à la demande du PNJ d'une certaine manière.

5.4.20 Psi

Coût: 20 PP (Niveau 1), 25 PP (Niveau 2)

Le personnaga a été infecté avec la souche Watts Mac Leod du virus Exsurgent, virus qui a altéré leur structure cérébrale et à ouvert le potentiel de leur esprit afin d'augmenter leur capacités cognitive ainsi que al capacité à lire et manipuler les esprits biologiques des autres (voir Psi, p. 220). Le personnage peut acheter et apprendre des exploits psis (p. 223). Au niveau 1, le personnage ne peut utiliser que les exploits psi-chi. Au niveau 2, le personnage peu utiliser les exploits psi-chi et psi-gamma.

Bien que ce trait ne soit pas très cher, les maître de jeu ne devrait pas permettre q'il soit trop utilisé. Il y a un nombre d'effet secondaire négatifs à l'infection par la souche Watts MacLeod, noté au paragraphe Inconvénients du Psi (p. 220).

5.4.21 Caméléon Psi (Trait d'Ego ou de Morph)

Coût: 10 PP

L'état mental du personnage est natruellement resistant aux exploits psi. Appliquez un modificateur de -10 à toute tentative pour localiser ou détecter le personange en utilisant des exploits psi.

5.4.22 Défense Psi (Trai d'Égo Ou de Morph)

Coût: 10 (Niveau 1) ou 20 (Niveau2) PP

L'esprit du personnage est intrinséquement résistant aux attaques mentales. Au niveau 1, appliquez un modificateur de +10 à tous les tests de défense fait contre les attaques psi. Au niveau 2, augmentez ce modificateur à +20.

5.4.23 Guérison Rapide (Trait de Morph)

Coût: 10 PP

La morph récupère plus rapidement des dommages subit. Réduisez l'intervalle de temps pour les soins de motié, tels que noté sur la table de Soins p. 208. Ce trait n'est disponible que pour les biomorphs.

5.4.24 Bien Dans Ses Bottes

Coût: 10 PP

Le personnage choisit un tympe de morph (splicerus, néo-hominidés, boîte, etc). Le personange se sent toujours bien dans les morphs de ce type. Lorsqu'il se réincarne dans ce type de morph, le personnage s'ajuste automatiquement à son nouveau corps, aucune test d'Intégration ou d'Aliénation ne sont nécessaires, ne souffrant d'aucune pénalité et d'aucun stress mental.

5.4.25 Seconde Peau

Coût: 15 PP

Si le passé la faction de votre personnage vous restreint dans votre morph de départ (par exemple, les élevés doivent démarer dans une morph élevée), ce trait vous permet d'ignorer ces restrictions et d'acheter la morph de départ de votre choix.

Ce eprsonnage est extrêmement doué pour conserver une conscience continue des choses qui se passent dans leur environnement immédiat. En terme de jeu, ils ne souffrent pas du modificateur Distrait sur les Tests de Perception pour remarquer quelque chose même si leur attention est concentrée ailleurs, ou lrosqu'il font des Tests de Perception Rapide pendat les combats.

5.4.26 Beauté Ahurissante (Trait de Morph)

Coût: 10 (Niveau 1) ou 20 (Niveau2) PP

A une époque ou la biosclupture est facile, être beau est à la fois bon marché et courant. Cette morph possède cependant une apparence physique qui ne peut être décrite que comme ahurissante et inhabituelle, mais également comme quelque peu attirante et fascinante - même les célébrités splendides et ciselés y font attention. Sur les tests de compétences sociale où la beauté du personnage peut influer sur le résultat, ils reçoivent un modificateur de +10 (au niveau 1) ou de +20 (au niveau 2). Ce modificateur est inefficace sur les xénomorphs ou ceux qui ont un historique infolife ou élevé. Ce trait n'est disponible que pour les biomorphs.

Ce modificateur peut être acheté pour les morphs élevées, mais à moitié prix, et il n'est efficace que contre les personnages ayant le même type de morph élevé (càd néo-aviens, néo-homnide, etc).

L'inconvénient de ce trait est que l'on se souveint plus facilement du personnage et il est plus facilement remarqué.

5.4.27 Solide (Trait de Morph)

Coût: 10 (Niveau 1), 20 (Niveau 2) ou 30 (Niveau 3) PP

Est morph est plus résistante que les autres de même type et peut subir plsu d'abus physique. Augmentez sa Solidité par +5 par niveau (+5 au Niveau 1, +10 au Niveau 2 et +15 au Niveau 3). Cela augmente également le Seuil de Blessure de +1, +2 et +3 respectivement.

5.4.28 Zoosémiotique

Coût: 5 PP

Un personnage avec ce trait et le trait Psi ne souffre pas d'un modificateur lorsqu'il utilise des exploits psi contre des espèces animales non-consciente ou partiellement-conscientes.

5.5 Traits Négatifs

Les traits négatifs ont tendance à handicaper le joueur et à appliquer des modificateurs négatifs dans certaines circonstances.

5.5.1 Addiction (Trait d'Ego OU de Morph)

Bonus: 5 PP (Mineure), 10 PP (Modérée), ou 20 PP (Majeure)

Les addictions existent en deux formes: mentale (affectant l'ego) et physique (affectant la biomorph). Le personnage ou la morph est accroc à une drogue (p. 317), un stimulus (XP) ou une activité (utilisation du mesh) à un degré qui impacte la santé physique ou mentale du personnage. Les joueurs et le maître de jeu devraient déterminer ensemble une addiction appropriée à leur parties. L'addiction existe en trois niveaux de sévérité: mineure, modérée et majeure:

Mineure: Une addiction mineure est largement gardée sous contrôle - elle ne ruine pas la vie du personnage, bien qu'elle puisse créer certaines difficultés. Le personnage pourrait même ne pas reconnaître ou admettre qu'il a un problème. Le personnage doit se soumettre à son addiction au moins une fois par semaine, bien qu'ils puissent supporter de plus longue période sans difficultés. Si ils ne parviennent pas à obtenir leur dose hebdomadaire, ils souffrent d'un modificateur de -10 à toutes leurs actions jusqu'à ce qu'ils puissent avoir leur dose.

Modérée: Une addiction modérée est en plein essor. Le personnage a manifestement un problème, et il doit satisfaire son addiction au moins une fois par heure. Si il ne peut le faire, il peut souffrir d'une saute d'humeur, de comportement compulsif, de maladie physique ou d'autres effets secondaires jusqu'à ce qu'il puisse combler leur manque. Appliquez un modificateur de -20 à toutes les actions du personnage jusqu'à ce qu'il obtienne sa dose. Additionnellement, un personnage à ce niveau d'addiction souffre d'une pénalité de -5 en SOL.

Majeure: Un personnage avec une addiction majeure est sur une pente savonneuse vers la ruine. Ils font face au manque toutes les 6 heures, et souffrent d'une pénalité de -10 en SOL car leur santé est affectée. Si ils ne parviennent pas à obtenir leur dose régulièrement, ils souffrent d'un modificateur de -30 à toutes leurs actions jusqu'à ce qu'ils trouvent une dose. Si leur vie n'a pas déjà été ruinée par leurs obsessions, elle le sera rapidement.

5.5.2 Vieux (Trait de Morph)

Bonus: 10 PP

La morph est âgée physiquement sans avoir bénéficié de réjuvenation. Les vieilles morphs sont incroyablement rare, bien que certaines personnes les adoptent en espérant gagner de l'ancienneté et de la respectabilité. Réduisez le maximum d'aptitude du personnage de 5, et appliquez un modificateur de -10 à toutes les actions physiques.

Ce trait ne peut être appliqué qu'aux morphs plates et spliceurs.

5.5.3 Malchanceux

Bonus: 30 PP

En raison d'une coïncidence cosmique inexplicable, les choses semblent mal se passer autour du personnage. Le maître de jeu reçoit une réserve de points de Moxie égale à la stat Moxie du personnage, qui se reconstitue au même rythme que le Moxie du personnage. Seul le maître de jeu peut utiliser ce Moxie et il doit le faire.

uniquement pour agir contre le personnage. En d'autres mots, le maître de jeu peut utiliser ce Mauvais Moxie pour causer un échec automatique au personnage, lui faire un permuter un jet et ainsi de suite. Pour refléter ce mauvais augure qui plane autour du personnage, le maître de jeu peut même utiliser ce Mauvais Moxie contre les amis et les alliés du personnage, lorsqu'ils font quelque chose avec ou en lien avec le personnage, bien que cela devrait être utilisé avec parcimonie. Les maître de jeu qui pourraient rechigner à saboter le personnage devraient se souvenir que ce joueur l'a demandé en prenant ce trait.

Le personnage a réussi à se faire mettre sur liste noire dans certains cercles, qu'ils aient réellement fait quelque chose pour le mériter ou pas. En terme de jeu, le personnage ne pourra jamais avoir un score de Rep supérieur à 0 dans un réseau de réputation particulier. Les personnes faisant parti de ce réseau refuseront d'aider le personnage par peur de représailles et de ruiner leur propre réputation. Le bonus pour ce trait est de 20 PP si il est choisi pour le réseau réputationnel de la faction d départ du personnage, et de 5 PP sinon.

5.5.4 Marque Noire

Bonus: 10 (Niveau 1), 20 (Niveau 2) ou 30 (Niveau 3) PP

À un certain moment dans le passé du personnage, il s'est débrouillé pour faire quelque chose qui lui a valu de recevoir une marque noire sur sa réputation. Pour diverses raisons, peu importe ce qu'il fait, cette marque noire ne peut être retirée et continue de hanter ses interactions. En terme de jeu, le personnage choisit une faction. À chaque fois qu'il interagît avec cette faction (avec un Test de Réseau par exemple) ou avec un PNJ de cette faction (test de Compétence Sociale) qui connaît le personnage, il subit un modificateur de -10 par niveau.

5.5.5 Paralysie en Combat

Bonus: 20 PP

Le personnage a la malheureuse habitude de se figer dans les situations de combat ou stressante, comme un faon pris dans les phares d'une voiture. À chaque fois que la violence explose autour du personnage, ou si il est surpris, le personnage doit faire un test de Volonté afin d'agir ou de répondre de quelque manière que ce soit. Si il rate ce test, il perd ses actions et reste simplement planté là, incapable de réagir à la situation.

5.5.6 Souvenirs Édités

Bonus: 10 PP

À un certain moment dans le passé du personnage, certains de ses souvenirs ont été stratégiquement supprimés ou ont été perdus d'une manière ou d'une autre. Cela peut avoir été fait intentionnellement pour oublier une expérience déplaisante ou honteuse ou alors pour rompre avec le passé. Les souvenirs ont également pu être perdus lors d'une mort inattendue (et sans sauvegarde récente), ou il ont pu être effacés contre la volonté du personnage. Quelque soit le cas, les souvenirs perdus devraient revêtir une importance quelconque, et il devrait exister soit des preuves de ce qu'il s'est passé, soit des PNJ qui connaissent toute l'histoire. C'est un outil que le maître de jeu peut utiliser pour hanter le personnage à un moment futur avec les fantômes de son passé.

5.5.7 Ennemi

Bonus: 10 PP

À un certain moment dans le passé du personnage, il s'est fait un ennemi à vie qui continue à le harceler. Le maître de jeu et le joueur devraient déterminer les détails de ce t ennemi, et le maître de jeu devrait utiliser cet ennemi en tant que menace, surprise et gêne occasionnelle.

5.5.8 Faible

Bonus: 20 PP

le personnage est particulièrement faible sur l'une de ses aptitudes. Cette aptitude doit être achetée à un niveau inférieur à 5, et ne pourra jamais être améliorée lors de l'avancement du personnage. Le maximum de cette aptitude est de 10, quelle que soit la morph que porte le personnage.

5.5.9 Frêle (Trait de Morph)

Bonus: 10 (Niveau 1) ou 20 (Niveau 2) PP

Cette morph n'est pas aussi solide que les autres morphs de son type. Sa Solidité est réduite de 5 par niveau. Cela réduit également le Seuil de Blessure de 1 ou 2 respectivement.

5.5.10 Défaut Génétique (Trait de Morph)

Bonus: 10 PP ou 20 PP

Cette morph n'est pas génétiquement réparée, et souffre en fait d'un trouble génétique ou d'une mutation handicapante. Le joueur et le maître de jeu doivent se mettre d'accord sur un défaut approprié à leur jeu. Certaines possibilités incluent: maladie cardiaque, diabète, fibrose kystique, drépanocytose, hypertension, hémophilie ou daltonisme. Un trouble génétique qui crée des complications mineures et/ou des problèmes de santé occasionnelle devrait valoir 10 PP, un défaut qui handicape significativement le fonctionnement normal du personnage ou qui lui inflige des problèmes de santé chronique devrait valoir 20 PP. Le maître de jeu doit déterminer l'effet exact du trouble sur le jeu.

Ce trait n'est disponible que pour les plates.

5.5.11 Crise Identitaire

Bonus: 10 PP

L'ego du personnage a un trouble à s'adapter à l'apparence modifiée d'une nouvelle morph - ils sont coïncés avec l'image mentale de leur corps original, et ne s'habituent tout simplement pas à leur(s) nouveau(x) visage(s). En conséquence, le personnage a des difficultés à se reconnaître dans le miroir, sur les photos ou les flux de surveillances, etc. Ils oublient régulièrement l'apparence de leur morph actuelle, agissant de manière inappropriée, se décrivant par leur corps original, oubliant de se baisser lorsqu'il franchit une porte, etc. Il s'agit essentiellement d'un trait d'interprétation, mais le maître de jeu peut appliquer des modificateurs (habituellement un -10) aux tests affectés par cette incapacité à s'adapter.

5.5.12 Illétre

Bonus: 10 PP

Le personnage sait comment s'exprimer à l'oral, mais a des difficultés pour lire ou pour écrire. En raison de la saturation d'entoptique et la nature iconique de la société transhumaine, ils sont capables de s'en sortir de manière relativement confortable avec ce handicap. Réduisez les compétences de Langue du personnage de moitié (arrondissez à l'inférieur) lorsqu'il s'agit de lire ou d'écrire.

5.5.13 Blues de l'Immortalité

Bonus: 10 PP

Le personnage a vécu tellement longtemps - plus de 100 ans - qu'il s'ennuie de la vie et a maintenant des difficultés à se motiver. Il était déjà vieux quand les traitements de longévité devinrent disponibles, il a survécu à la Chute et a continué à vadrouiller depuis - bien qu'il trouve de plus en plus difficile de faire attention, de s'intéresser aux choses autour d'eux, ou de craindre la mort finale. Le personnage ne reçoit que la moitié des Points de Moxie et de Rez en récompense pour la complétion des objectifs réputationnels.

Ce trait ne peut être acheté par des personnages avec un historique infolife ou élevé.

5.5.14 Rejets des Implants (Trait de Morph)

Bonus: 5 (Niveau 1) ou 15 (Niveau 2) PP

Cette morph ne supporte pas très bien les implants. Au niveau 1, tout les implants acquis sont plus chers car ils nécessitent des traitements anti-rejets spéciaux. Augmentez la catégorie de prix de l'implant d'un rang. Au niveau 2, la morph ne peut accepter d'implants d'aucune sorte.

5.5.15 Incompétent

Bonus: 10 PP

Le personnage est complètement incapable d'accomplir une action en lien avec une compétence active déterminée, peu importe l'entraînement qu'il pourrait recevoir. Ils ne peuvent pas acheter cette compétence durant la création de personnage ou lors de l'avancement du personnage, et le modificateur pour défausser sur l'aptitude liée de cette compétence particulière est de -10. Ce trait ne peut être choisi pour les compétences d'armes exotiques, et devrait être choisi pour une compétence qui pourrait avoir une utilité pour le personnage.

5.5.16 Raté (Trait de Morph)

Bonus: 10 PP

Ce trait n'est disponible que pour les morphs synthétiques. Cette morph particulière a un défaut non-réparable. Une fois par session de jeu (de manière préférable, à un moment qui maximisera le drame ou l'hilarité), le maître de jeu peut demander au personnage de faire un Test de MOX x 10 (en utilisant leur valeur de Moxie actuelle). Si le personnage rate, la morph souffre immédiatement d'une blessure résultant d'un problème mécanique, d'un défaut électrique ou d'une autre panne. Cette blessure peut être réparée de manière normale.

5.5.17 faible Tolérance à la Douleur (Trait d'Égo ou de Morph)

Bonus: 20 PP

La douleur est l'ennemi du personnage. Le personnage possède un seuil de tolérance à la douleur très bas et est plus facilement handicapé lorsqu'il souffre. Augmentez le modificateur de chaque blessure prise par un modificateur additionnel de -10 (le personnage subit donc un -20 avec une blessure, -40 avec une autre et -60 avec une troisième). Le personnage souffre également d'un modificateur de -30 sur tous les tests mettant en jeu la résistance à la douleur. La version morph de ce trait n'est disponible que pour les biomorphs.

5.5.18 Trouble Mental

Bonus: 10 PP

Vous avez un désordre psychologique hérité d'une précédente expérience traumatisante. Choisissez l'un des troubles listés à la p. 211.

5.5.19 Allergie Légère (Trait de Morph)

Bonus: 5 PP

La morph est allergique à un allergène spécifique (poussière, squames, pollens, certains produits chimiques) et souffrent d'un inconfort léger lorsqu'ils y sont exposés (irritations des yeux, nez qui coule, gêne respiratoire). Appliquez un modificateur de -10 à tous les tests tant que le personnage est exposé à l'allergène. Ce trait n'est disponible que pour les biomorphs.

5.5.20 Comportement Modifié

Bonus: 5 (Niveau 1), 10 (Niveau 2) ou 20 (Niveau 3) PP

Le personnage a été conditionné par de la psychochirurgie comportementale en temps compressé. C'est quelque chose de commun chez les anciens-criminels, qui ont été conditionnés pour répondre à une idée spécifique ou à une activité avec une horreur véhémente et dégoût, mais cela a pu arriver pour d'autre raison ou avoir été auto-infligé. Au niveau 1, le comportement choisit est soit limité, soit développé, au Niveau 2 il est soit bloqué oit encouragement, et au niveau 3 il est effacé ou forcé (voir p. 231 pour les détails). Ce trait ne devrait être autorisé que pour les comportements qui soit sont limités ou soit , si ils sont encouragés, affectent le personnage de manière négative.

5.5.21 Trouble Morphique

Coût: 10 (Niveau 1), 20 (Niveau 2) ou 30 (Niveau 3) PP

S'adapter à de nouvelles morphs est un défi particulier pour ce personnage. Il souffre d'un modificateur de -10 par niveau à tous les Tests d'Intégration et Test d'Aliénation (p. 272).

5.5.22 Dommage Neuraux

Bonus: 10 PP

Le personnage souffre d'un type de dommage neurologique qui ne peuvent simplement pas être soigné. L'affliction fait maintenant parti de l'égo du personnage et persiste même lorsqu'il change de morph. Ces dégats peuvent avoir été hérités, ils peuvent résulter d'un implant ou d'une morph mal conçu, ou ils peuvent avoir été infligés par l'un des nanovirus des TITANs qui ont ciblés le système neuronal pendant la Chute (p. 384). Le maître de jeu et le joueur doivent s'accorder sur un trouble spécifique approprié au jeu. Quelques possibilités:

- Aphasie partielle (difficulté à communiquer ou à utiliser des mots)
- Daltonisme
- Amusica (incapacité à faire ou à comprendre la musique)
- Synesthésie
- Logorrhée (usage excessif de mots)
- Perte de la reconnaissance faciale
- Perte de la perception du relief (doublez les modificateurs de portée)
- Comportement répétitif
- Sautes d'humeurs
- Incapacité à basculer rapidement son attention d'une tâche à l'autre.

Le maître de jeu peu décider d'infliger des modificateurs résultants de cette affliction.

La morph ne possède pas la pile corticale qui est commune aux morphs de son type. Cela signifie que le personnage ne peut être réincarné depuis la pile corticale si le personnage meurt, il ne peut être réincarné que depuis une sauvegarde standard. Ce trait n'est pas disponible pour les plates.

5.5.23 Oublieux

Bonus: 10 PP

le personnage est particulièrement oublieux des événements qui l'entoure ou de tout ce sur quoi n'est pas concentrer leur attention. Ils souffrent d'un modificateur de -10 pour les Tests de Surprise et leur modificateur pour être Distract est de -30 au lieu de l'habituel -20 (voir Perception Basique p. 190).

5.5.24 En Fuite

Bonus: 10 PP

Le personnage est recherché par les autorités d'un habitat/d'une station particulier ou par une faction, qui continue de rechercher activement le personnage. Il a soit commis un crime ou il a déplut d'une manière ou d'une autre à quelqu'un de puissant. le personnage traite avec cette faction à ses propres risques, et peut occasionnellement être forcé de faire face à des chasseurs de primes.

5.5.25 Vulnérabilité Psi (Trait d'Ego Ou de Morph)

Bonus: 10 PP

Quelque chose dans l'esprit du personnage le rend particulièrement vulnérable aux attaques psi. Ils souffrent d'un modificateur de -10 lorsqu'ils doivent résister à de telles attaques. La version morph de ce trait n'est disponible que pour les biomorphs.

5.5.26 Naiveté du Monde Réel

Bonus: 10 PP

En raison de son passé, le personnage a une expérience personnelle très limitée avec le monde réel (physique) - à moins qu'il n'ait passé tellement de temps en simulspace que son évolution dans le monde réel est handicapée. Il manque de la compréhension de beaucoup de propriétés physiques, de codes sociaux, et d'autres facteurs que les gens ayant une éducation humaine standard considèrent comme acquis. Ce manque de sens commun peut mener les personnages à ne pas comprendre le fonctionnement d'un appareil ou à mal interpréter le langage corporel de quelqu'un.

Une fois par session de jeu, le maître de jeu peut intentionnellement induire en erreur le personnage lorsqu'il lui décrit quelque chose ou lors d'une interaction sociale. Ce mensonge représente l'incompréhension de la situation par le personnage, et devrait être interprété de manière appropriée, même si le joueur réalise l'erreur du personnage.

Ce trait ne devrait être disponible que pour les personnages avec l'historique infolife ou réinstantié, bien que le maître de jeu peu l'autoriser pour les personnages qui ont dans leur histoires personnelles un usage extensif de la réalité virtuelle/de l'XP.

5.5.27 Allergie Grave (Trait de Morph)

Bonus: 10 (rare) ou 20 (commune) PP

la biochimie de la morph souffre de réaction allergique grave (anaphylaxie) lorsqu'il entre en contact (touché, inhalé, ingéré) avec un allergène spécifique. L'allergène peut-être commun (poussières, squames, pollens, certains aliments, latex) ou rare (certaines drogues, les piqûres d'insectes). Le joueur et le maître de jeu devrait se mettre d'accord sur un allergène correspondant au jeu. Si il est exposé à l'allergène, le personnage entre en crise, a des difficultés à respirer (modificateur de -30 à toutes les actions), et doit faire un Test de SOL ou subir un choc anaphylactique (mort par arrêt respiratoire en 2d10 minutes à moins que des soins médicaux ne soient faits). Ce trait n'est disponible que pour les biomorphs.

5.5.28 Apprenant Lent

Bonus: 10 PP

Le personnage a du mal à saisir les nouvelles compétences. Le personnage met deux fois plus de temps que la normale pour améliorer les compétences ou en apprendre de nouvelles (p. 152).

5.5.29 Stigmatisation Sociale (Trait d'Égo ou de Morph)

Bonus: 10 PP

Un aspect malheureux de l'historique du personnage fait qu'il est stigmatisé dans certaines situations sociales. Il peut avoir été réincarné dans une morph perçue avec répugnance, être un survivant de l'infâme génération Égarée ou être une IAG dans une société post-Chute en proie à la peur de l'intelligence artificielle. Dans les situations sociales où la nature du personnage est connue qui perçoit cette nature comme avec dégoût, peur ou répugnance, il souffre d'un modificateur allant de -10 à -30 (à la discrétion du maître de jeu) aux tests de compétences sociales.

5.5.30 Peureux

Bonus: 10 PP

Ce personnage est facilement effrayé. Il souffre d'un modificateur de -10 lorsqu'il résiste à la peur ou à l'intimidation.

5.5.31 Repoussant (Trait de Morph)

Bonus: 10 (Niveau 1), 20 (Niveau 2) ou 30 (Niveau 3) PP

À une époque où être beau est facilement acquis, cette morph est visiblement moche. Comme la répulsion est de plus en plus associée à la pauvreté, aux rétrogrades ou à un défaut génétique, les réponses au manque de beauté vont du dégoût à l'horreur. Le personnage reçoit un modificateur de -10 sur tous les tests sociaux au niveau 1, de -20 au niveau 2 et de -30 au niveau 3.

Seules les biomorphs peuvent prendre ce trait. Ce modificateur est inefficace sur les xénomorphs ou ceux qui ont un historique infolife ou élevé. Ce modificateur peut être acheté pour les morphs élevées, mais à moitié prix, et il n'est efficace que contre les personnages ayant le même type de morph élevé (càd néo-aviens, néo-homnide, etc).

5.5.32 Apparence Étrange (Trait de Morph)

Bonus: 10 PP

Il y a un point où l'apparence humaine synthétique est devenue étrangement réaliste et ressemblant aux humains, tout en restant juste suffisamment différente pour que leur apparence semble effrayante ou repoussante - un phénomène appelé "apparence étrange." Les morphs dont l'apparence tombe dans ces extrêmes subissent un modificateur de -10 sur leurs tests de compétence sociale lorsqu'ils traitent avec des humains. Ce modificateur est inefficace sur les xénomorphs ou ceux qui ont un historique infolife ou élevé.

5.5.33 Inadapté (Trait de Morph)

Bonus: 10 PP (Niveau 1), 20 PP (Niveau 2)

Cette morph est soit non optimisée pour la forme et/ou simplement en mauvais état. Réduisez le maximum des aptitudes Coordination, Réflexes et Somatique de 5 (niveau 1) ou 10 (niveau 2).

5.5.34 Vertige RV

Bonus: 10 PP

Le personnage souffre d'intenses vertiges et de nausée lorsqu'il s'interface à n'importe quel type de réalité virtuelle, d'XP ou de simulspace. La réalité augmentée n'a aucun effet, mais la RV inflige un modificateur de -30 aux actions du personnage. Une utilisation prolongée de la RV (à la discrétion du maître de jeu) peut réellement incapaciter le personnage si il rate un Test de VOL x 2.

5.5.35 Système Immunitaire Faible (Trait de Morph)

Bonus: 10 (Niveau 1) ou 20 (Niveau 2) PP

Le système immunitaire de la morph est affaibli et résiste moins bien aux maladies, drogues et toxines. Au niveau 1, appliquez un modificateur de -10 lorsque vous faites un test pour résister à l'infection ou aux

effets d'une toxine ou d'une drogue. Au niveau 2, augmentez ce modificateur à -20. Ce trait n'est disponible que pour les biomorphs.

5.5.36 Nausée de Zéro-G (Traot de Morph)

Bonus: 10 PP

Cette morph souffre du mal de l'espace et n'est pas à l'aise dans les environnement en gravité zéro. Le personnage souffre d'un modificateur de -10 en environnement en micro-gravité. Lorsque le personnage est acclimaté pour la première fois ou à chaque fois qu'ils doivent encurer des déplacements excessifs en microgravité, le personnage doit faire un Test de VOL ou passer 1 heure incapacité par des nausée par 10 points de MdE.

5.6 Progression du Personnage

:

Alors que les personnages accomplissent des objectifs et accumulent de l'expérience pendant le jeu, ils accumulent des Points de Rez (voir Accorder les Points de Rez, p. 384). Les Points de Rez peuvent être utilisés pour améliorer les compétences du personnage, ses aptitudes et d'autres caractéristiques selon els règles suivantes. Les coûts de l'avancement en Points de Rez sont les mêmes qu'en Points de Personnalisation.

Dépenser les Points de Rez

- 15 PR = 1 point de Moxie
- 10 PR = 1 point d'aptitude
- 5 PR = 1 exploit psi
- 5 PR = 1 spécialisation
- 2 PR = 1 point de compétence (61-99)
- 1 PR = 1 point de compétence (jusqu'à 60)
- 1 PR = 1 000 crédit
- 1 PR = 10 rep

5.6.1 Changer de Motivation

Il est parfaitement naturel que les buts et els intérêts d'un personnages évoluent au fil du temps. Le personnage peut avoir atteint un tournant où ils pensent que certains projets ont été complétés et qu'il est temps de passer à la suite, ou il a raté son coup et doit abandonner l'idée. De nouvelles urgences ou philosophies peuvent entrer dans la vie du personnage, à moins qu'il ai perdu ses illusions vis à vis d'un même et d'idées particulières qu'ils prenaient à cœur précédemment.

Changer une motivation d'un personnage ne coûte aucun Points de Rez, mais c'est quelque chose qui ne devrait arriver qu'en accord avec l'interprétation et les événements vécus. Les joueurs ne devraient pas être autorisés à simplement basculer leur motivations à volonté, il doit y avoir une raison ou une explication motivant ce changement. Pour cette raison, changer de motivation ne devrait arriver que lorsque le joueur et le maître de jeu discutent du sujet et soient tous les deux d'accord que l'échange est approprié au développement du personnage et aux circonstances. Si ces conditions sont satisfaites, le personnage abandonne une motivation précédente et s'engage sur la nouvelle. Une seule motivation ne peut être changée à la fois.

5.6.2 Changer de Morph

Se réincarner - basculer d'une morph à une autre - est géré comme une interaction en jeu et n'est pas gérée par des Points de Rez. Voir Réincarnation, p. 271.

5.6.3 Améliorer des Aptitudes

Les aptitudes peuvent être améliorée avec des points de Rez au coût de 10 PR par point d'aptitude. Cela représente l'amélioration du personnage dans ses caractéristiques principale, profitant de l'exercice, de l'apprentissage et de l'expérience. Les aptitude ne peuvent être améliorée au-dessus de 30 (les bonus des morphs, des implants, des traits ou d'ailleurs ne comptent pas dans ce total). Augmenter la valeur d'une aptitude augmente également la valeur de toutes les compétences liés du même montant. Si cela augmente une compétence liée au-delà de 60, 1 PR supplémentaire doit être dépassé pour chaque compétence liée au-dessus de 60.

5.6.4 Améliorer des Compétences

Les personnages peuvent également dépenser des Points de Rez pour augmenter leurs compétences ou en apprendre de nouvelles. Pour améliorer une compétence existante, le personnage doit avoir utilisé cette compétence avec succès dans un apssé récent ou s'entraîner activement afin de devenir meilleur, prut-être avec l'assistance d'un instructeur. Dans le cas des compétences de Connaissances, cela implique de l'étude active. Comme intervalle de temps grossier, cela dervait nécessiter 1 semaine d'apprentissage par point de compétence. Beaucoup de ressources éducatives sont librement disponible via le mesh, bien que certains domaines pourrait être restreint ou dur à trouver. Cela peut-être géré par l'interprétation ou désigné comme quelque chose sur lequel travail le personnage entre deux sessions de jeu. Si le maître de jeu décide qu'un personnage ne s'est pas suffisamment investi dans l'amélioration d'une compétence, il peut demander plus d'entraînement/d'étude. Le coût d'amélioration d'une compétence est de 1 PR par point de compétence, et aucune ne peut être améliorée au -delà de 99. Aucune compétence ne peut être améliorée de plus de 5 points par mois. Lorsque la compétence d'un personnage atteint le niveau d'expertise (à 60+), le personnage a cependant tendance à atteindre un palier dans la vitesse de progression et où même la pratique régulière et les études ont des gains réduits. Dans ce cas, le coût en Rez Point par point de compétence est doublé (passant de 2PR pour 1 point de compétence). Arrivé à 80, l'amélioration d'une compétence ralentit encore plus - une compétence au niveau 80+ ne peut être améliorée par plus d'un point par mois.

5.6.5 Apprendre de Nouvelels Compétences

De manière similaire, pour apprendre une nouvelle compétence, le personnage doit s'entraîner/étudeier activement et/ou chercher un instructeur. Aucun test d'apprentissage n'est nécessaire, sauf si l'apprentissage a été entravé ou a été déficient pour une raion ou pour une autre, auquel cas le maître de jeu peu demander un Test de COG x 3 pour apprendre la nouvelel compétence. Sinon, une fois que le personnage a apssé approximativement une semaine à apprendre une nouvelle compétence, il peut acheter son premier point au coût habituel (1 PR). La compétence est acheté au niveau du rang d'aptitude, comme d'habitude. Une fois qu'une nouvelle compétence est acquise, elle est augmentée selon les règles standard ci-dessus.

5.6.6 Spécialisations

Des spécialisations peuvent être achetées pour les compétences existantes, tant que leur niveau est au moins à 30. Les spécialisations nécessitent un moins d'entraînement. Le coût d'apprentissage d'une spécialisation est de 5 PR. Une compétence ne peut avoir que 1 spécialisation.

5.6.7 Augmenter le Moxie

le Moxie peut-être augmenté au coût de 15 PR par point de Moxie. Le niveau maximum auquel le Moxie peut-être élevé est de 10.

5.6.8 Gagner/Perdre des Traits

À la discrétion du maître de jeu, des traits positifs et négatifs peuvent être acquis ou perdus pendant le jeu, bien que de tels changements devraient être rare et accomplis uniquement en accord avec la narration et les événements en cours lors de la partie. À la fois des traits positifs et négatifs peuvent être attribués à un personnage pendant le jeu comme conséquence de ce qu'ils ont fait ou de ce qu'il leur est arrivé. Dans le cas de traits positifs, le personnage doit immédiatement dépenser un nombre de Point de Rez équivalent au coût en PP du trait (qu'ils aient voulu ou non ce nouveau trait). Si le personnage n'a pas de PR disponible, il doit le payer immédiatement d tout PR futur qu'il pourrait acquérir jusqu'à ce que la dette soit payée. Dans le cas d'un trait négatif cependant, le personnage récupère juste le nouveau défaut - ils n'acquièrent pas de PR supplémentaire pour avoir hérité de ce trait négatif. Se débarrasser de trait est quelque peu plus délicat. Les traits positifs peuvent être perdus suite à un effet malheureux que subit le personnage, comme le maître de jeu le souhaite. De tels traits positifs perdus sont simplement partis - le personnage ne reçoit aucun Point de Rez en remboursement. Les traits Négatifs sont éliminés occasionnellement de la même manière, mais en général ils ne peuvent être annulés que par un travail difficile et la volonté d'un personnage à chercher à se débarrasser de son handicap. De tels comportements devraient nécessiter des semaines voire des mois d'effort de la part du personnage, avec une interprétation appropriée et probablement quelques tests difficile. En fait, dépasser de tels traits pourrait être à l'origine d'aventures complètes. Une fois que le maître de jeu pense que le personnage a accompli un effort suffisamment important, le personnage doit payer un nombre de Point de Rez égal au bonus en PP du trait pour l'annuler. Notez cependant que certains traits négatifs ne peuvent pas être annulés, peu importe ce que fait le personnage.

5.6.9 Augmenter la Rep

La réputation est quelque chose qui peu être augmentée par une interprétation appropriée et des actions pendant le jeu (voir Gain et Perte de Réputation, p. 384). Les personnages qui préfèrent gérer leur activités d'augmentation de Rep "hors champ" peuvent cependant dépenser des Points rez pour augmenter leur score(s). Chaque point de PR augmente la Rep du personnage de +10 dans un seul réseau. Un seul boost de ce type peut être effectué pour un seul réseau de rep par mois.

5.6.10 Faire des Crédits

Les Points de Rez peuvent être convertis en Crédit au taux de 1 PR pour 1000 . Cela représente les revenus que le personnage gagne "hors-champ" ou pendant les temps de pauses, tels que des petits boulots, la vente d'objets et autres.

5.6.11 Améliorer le Psi

Les personnages possédant le trait Psi (p. 147) peuvent acheter de nouveaux exploits (voir Exploits, p. 223) au coût de 5 PR par exploit. Les exploits peuvent être appris par l'apprentissage, l'entraînement et la pratique, nécessitant approximativement 1 mois par exploit. On ne peut pas apprendre plus d'un exploit par mois.

Chapter 6

Compétences

Dans un cadre où l'apparence et les possibilités physiques sont changés d'un claquement de doigt, qui vous êtes et ce que vous savez est bien plus important que vos capacités innées. Les compétences représentent la connaissance qu'à votre personnage, le cumul des expériences vécues, de l'éducation reçue et du savoir faire inhérent possédé par chaque transhumain conscient dans Eclipse Phase. Elles sont ce qui vous permet de vous faufiler dans une station hypercorporatiste, de désactiver le système de sécurité, de hacker le concentrateur mesh puis de vous faire passer pour le personnel de sécurité pour vous échapper. Vos compétences représentent ce que vous avez, peu importe votre apparence ou l'endroit où vous vous trouvez. Lorsque vos personnages explorent leur possibilités, leur compétence, ou l'absence de compétence, sont souvent la différence entre la réussite ou l'échec. Avoir un ensemble cohérent de compétence est vital à la survie et à la réussite dans Eclipse Phase. Les compétences ci-dessous regroupent une large sélection de talents, suffisamment pour que chaque personnage puisse être unique dans ses capacités et connaissances.

6.1 Aperçu des compétences.

Les compétences sont divisées en les aptitudes et les compétences apprises (voir Compétences des Personnages, p. 123). La plupart (mais pas toutes) des compétences apprises sont basées et liées à une aptitude. Si un personnage manque d'une compétence spécifique nécessaire à une situation, il peut défausser sur l'aptitude liée. Vous pouvez choisir de vous spécialiser dans certaines compétences (voir Spécialisations, p. 123), reflétant une connaissance améliorée d'un aspect particulier d'une compétence particulière.

6.1.1 COMPÉTENCES CENTRALES: APTITUDES

Les aptitudes représentent les compétences innées et les capacités acquise à la naissance ou pendant la croissance. Les aptitudes sont parfois utilisées pour les test, mais leur utilisation principale est de déterminer le point de départ duquel les compétences apprises sont développées. Les aptitudes déterminent la valeur de départ des compétences liées. Par exemple, un personnage avec une aptitude Somatique de 10 qui souhaite acheter des points dans la compétence Parkour (qui est liée à Somatique) commencera avec un rang de Parkour de 10 et achètera ensuite les points additionnel dans cette compétence. Les aptitudes sont également utilisées lorsqu'un personnage ne possède pas une compétence nécessaire (voir Se Défausser, p. 116). Les aptitudes représentent la connaissance basique qu'un personnage a acquis vis à vis de l'utilisation rudimentaire de cette compétence. Il peut ne pas avoir reçu d'entraînement formel dans la compétence, mais il peut toujours tenter de s'en servir. Les aptitudes vont de 1 à 30, 10 étant la moyenne pour un humain non augmenté et 15 la moyenne des humains modifiés génétiquement. Puisque les aptitudes représentent une capacité non entraînées, elles sont limitées au niveau 30. Il y a sept aptitudes différentes que tous les joueurs possèdent. Ces aptitudes sont achetées pendant la création de personnage (p. 128), mais en fonction de la morph actuellement habitée par le personnage, leurs capacité peuvent être limitées par la qualité de la morph (voir p. 124).

COMPÉTENCES APPRISSES

Les compétences apprises d'un joueur sont la part la plus importante de leur personnage, représentant les connaissances acquises qui les suivent de morph à morph, les savoirs qui jouent un rôle fondamental dans la définition de l'ego du personnage. Les compétences apprises regroupent presque toutes les compétences dont vous pourriez avoir besoin dans Eclipse Phase, et elles vont de 0 à 99. Toutes les compétences apprises ont une compétence liées qui est utilisée pour calculer leur valeur initiale, ainsi que lorsque le joueur ne possède pas cette compétence et doit se défausser.

CATÉGORIES DE COMPÉTENCE

Chaque compétences apprise est soit une compétence Active, soit une compétence de Connaissance. Les compétences Active représentent les compétences qui nécessitent en général une action physique et qui sont utilisées lors des scènes d'action pendant le jeu. Les ocompétences de Connaissances sont plu basées sur le savoir et l'intellect, repréésentant les idées et les faits. Les compétences de Connaissances peuvent avoir un rôle moins dramatique dans certain moment de jeu plus orienté vers l'action, mais elles donnent corps aux historiques et intérêts du personnage et sont au cœur des interactions interprétées. Les compétences Actives et de Connaissances sont achetées séparément pendant la création de personnage.

Les compétences Actives sont également réparties en compétences de Combat, Mentales, Physiques, Psi, Sociales, Techniques et de Véhicule. Certains traits et capacités peuvent s'appliquer à des catégories spécifiques.

COMPÉTENCE DE DOMAINE

certaines compétences apprises sont des compétences de domaine, signifiant que lorsque cette compétence est choisie, un domaine ou une emphase apticulière doit également être choisie. Par exemple, la compétence Académique nécessite que le eprsonnage spécifie une discipline académique dans lequel il est bien informé, telle que Bilogie, Chimie ou Xénosociologie. les compétences de domaine sont notés de la manière suivante "[compétence]: [domaine];" par exemple "Art: Peinture." Les compétences de domaine peuvent être choisie plusieurs fois, en choisissant un champ de concentration à chaque fois, reflétant des compétences dans pluierus domaines, chaque domaine est une compétence distincte. Plusieurs domaines suggérés sont listés pour chaque compétence de domaine, mais les maître de jeu et les joueurs peuvent également coopérer pour en créer d'autres qui correspondent à leur jeu.

Les compétence de domaine peuvent également avoir des spécialisations; par exemple, Profession: Comptabilité (Blanchiement d'Argent).

COMPÉTENCES PSI

Le psi fait référence à la capacité de percevoir et manipuler les esprits biologiques grâce aux ondes psi et/ou d'autres phénomènes inexpliqués. En raison du caractère unique de cette capacité, les personnages souhaitant utiliser le psi doivent acquérir le trait

Psi (p. 147). Le psi nécessite également un nombre de compétences spécialisées (Contrôle, Assaut Psi et Divination) qui reflètent un entraînement spécifique que le personnage acquiert pour puiser dans ses pouvoirs psi. Les compétences Psi ne peuvent pas être défausser; la seule façon d'utiliser une compétence psi est de posséder le trait ainsi que l'entraînement dans cette compétence. Pour plus de détails, voir Psi, p. 220.

SPÉCIALISATIONS

Tout personange peut chosiir de se spécialiser dans une compétence particulière (voir Sépcilisations, p. 123). Cette spécialisations reflète une connaissance accrue dans un aspect particulier de la compétence. La plupart des compétences proposées ci-dessous incluent des exemples de spécialisations. Les maître de jeu et les joueurs sont encouragés à développer d'autres idées de spécialisations ensemble pour leur campagne.

Les spécialisations fournissent un modificateur de +10 lorsqu'il utilise cette compétence dans une situation appropriée à la spécialisation.

6.2 UTILISER LES COMPÉTENCES

Lorsqu'un personnage veut faire quelque chose en utilisant une compétence, il doit réussir un test de compétence (voir Faire des Tests, p. 115). La difficulté de l'action est déterminée par un modificateur, ainsi que toute autre circonstance pouvant affecter le test (voir Difficulté et Modificateurs, p. 115). Comme avec tous les autres types de tests, tous les tests de compétences réussissent si le personnage obtient un résultat inférieur ou égal au seuil du test après que tous les modificateurs aient été appliqués. Dans le cas des tests de compétences, le seuil est le niveau de compétence du personnage dans cette compétence particulière. Des modificateurs représentant la difficulté et d'autres facteurs sont appliqués directement au seuil (voir Difficulté et Modificateurs, p. 115). Un résultat de 00 est toujours un succès, peu importe les modificateurs et un résultat de 99 est toujours un échec, toujours indépendamment des modificateurs qui pourraient augmenter le seuil du personnage au-delà de 100. Les règles standard de succès et d'échec critiques s'appliquent aux tests de compétences (voir Critiques: Obtenir des Doubles, p. 116), donc à chaque fois qu'un personnage obtient un double (càd 00, 11, 22, 33, etc) il obtient un succès ou un échec critique.

SE DÉFAUSSER

Parfois vous ne possédez pas la compétence nécessaire à une certaine situation. Dans ces cas là, les personnages peuvent défausser leurs test de compétence sur l'aptitude liée. Cela reflète le fait que la plupart des compétences apprises sont développées depuis une sorte de capacité physique de base. Même si vous pouvez ne pas savoir comment faire quelque chose, vous avez probablement vu comment on peut le faire ou avez une idée de la manière de procéder, ou vous pouvez toujours tenter votre chance. Naturellement, vous n'êtes pas aussi bon que quelqu'un qui a l'entraînement adéquat, mais cela vous permet quand même de tenter votre chance.

Toutes les compétences ne peuvent être défausser. Certaines compétences sont simplement trop complexe ou obscure, ou demandent une connaissance ou une capacité spécifique, pour que quelqu'un tente de s'en servir sans l'entraînement nécessaire. Par exemple, la chirurgie du cerveau ou la plupart des compétences psi sont tout simplement au-delà de quiconque ne possédant pas cette capacité ou la connaissance de ce qu'il tentent.

DÉFAUSSER UNE COMPÉTENCE DE DOMAINE

Dans certains cas, un personnage peut ne pas posséder le domaine particulier nécessaire pour un test, mais il peut être compétent dans un domaine proche. Par exemple, un test pour diriger l'autopsie d'un alien fait appel à un jet de Académique: Xénobiologie, mais un personnage qui n'a pas cette compétence peut être autorisé à se défausser sur Académique: Biologie. Le maître de jeu décide si et quand autoriser ceci, peut-être en appliquant un modificateur au test basé sur la différence entre les domaines.

DÉFAUSSER SUR UNE COMPÉTENCE LIÉE

Si le maître de jeu le permet, les personnages peuvent se défausser sur une compétence ayant un lien avec le test à gérer. Par exemple, un personnage compétent en Armes Cinétique pourrait ne pas être entraîné pour utiliser un laser, mais il en sait suffisamment pour pointer la cible et appuyer sur la détente. De manière similaire, un personnage pourrait ne pas être compétent en Investigation, mais le maître de jeu pourrait toujours autoriser l'utilisation de la compétence Perception afin de réaliser que le corps a été déplacé depuis l'endroit où il a été abattu. Dans des situations comme celles-ci, lorsque le maître de jeu autorise la défausse sur une compétence liée, un modificateur de -30 devrait être appliqué au test.

Exemple

Srit se balade dans un souk du marché noir sur Mars, essayant de trouver une pièce d'équipement sensoriel particulière. Le maître de jeu demande un Test de Fouille, mais Srit ne possède pas cette compétence. Elle peut défausser sur son INT de 22, mais elle préfère demander au maître

de jeu si elle peut défausser sur la compétence liée Perception, qu'elle possède à 82. Le maître de jeu lui donne son accord, elle effectue donc un jet avec un seuil de 52 (82 - 30).

COMPÉTENCES COMPLÉMENTAIRES

Parfois, plus d'une compétence peuvent être utilisée pour un test particulier, ou les connaissances dans un domaine peuvent aider votre compétence dans un autre. Dans ce cas, le maître de jeu peut appliquer un modificateur au test de compétence basé sur la force de la compétence complémentaire, telle que noté sur la table des Bonus de Compétences Complémentaire.

Exemple

Dav essayent de persuader un pilote bordé de l'amener à un astéroïde isolé qui n'accueille pas les visiteurs. Pour impressionner le pilote qui est un ami de ces isolés particulier, il fait appel à sa connaissance de leur pratique culturelle particulières (compétence Intérêts: Culte Religieux à 45). Le maître de jeu l'autorise et applique un modificateur de +20 sur le Test de Persuasion de Dav.

BONUS DE COMPÉTENCES COMPLÉMENTAIRE

NIVEAU DE COMPÉTENCE	MODIFICATEUR
01-30	+10
31-60	+20
61+	+30

NIVEAU D'APTITUDE

NIVEAU	ASSERTION	SOMATIQUE	COORDINATION	RÉFLEXES
1-5	enfant moyen	inapte	maladroit	lent
6-10	adulte moyen	faible	capable	rythmé
11-15	moyenne transhumaine	en forme	coordonné	prompt
16-20	amélioré	amélioré	agile	rapide
21-25	surhumain	doué	adroit	fulgurant
26-30	posthumain	élite	infaillible	synaptique

NIVEAU	COGNITION	INTUITION	ASTUCE	VOLONTÉ
1-5	limité	conscient	embarrassant	distract
6-10	intelligent	perceptif	charmant	contrôlé
11-15	brillant	affuté	charismatique	concentré
16-20	appris	mystérieux	éblouissant	résolu
21-25	brillant	prescient	fascinant	décidé
26-30	génie	presqu'omniscient	hypnotique	inébranlable

6.2.1 NIVEAU DE COMPÉTENCES

Quelle est la différence entre être un débutant empoté qui dérive en gravité zéro et être un vétéran glissant sans effort à travers l'espace aussi facilement que si vous dansiez? La réponse est l'entraînement et la compétence. Plus votre compétence est élevée, plus vous aurez de chance de non seulement réussir à faire ce que vous voulez, mais à le faire bien.

Les aptitudes dans Eclipse Phase vont de 1 à 30 alors que les compétences apprises vont de 0 à 99. Ces nombres sont une abstraction de la gamme de capacités et de traits transhumains. La table des Niveaux d'Aptitude fournit un récapitulatif des différents niveaux d'aptitudes et de la manière dont ils font référence les uns aux autres. De manière similaire, la table des Niveaux de Compétences fournit une interprétation des capacités à chaque niveau de compétence.

NIVEAUX DE COMPÉTENCES APPRISSES

COMPÉTENCE	EQUIVALENCE
00	Aucune exposition ou familiarité, complètement incompetent
10	Savoir extrêmement rudimentaire
20	Opération de base de la compétence (permis de conduire, permis de port d'arme, bac)
30	Expérience pratique, un peu d'entraînement professionnel
40	Certification professionnelle basique (formation de conduite de la police, certificat d'utilisation d'armes)
50	Expérience d'un travail professionnel, un peu d'entraînement avancé
60	Expert (pilote de compétition, armurier, doctorat)
70	Expérience d'un travail d'expertise, a eu des idées ou des innovations uniques
80	Mérite d'être une autorité dans la matière, reconnu dans tout le système
90	Prix Nobel/Champion Olympique/Maître de conférence
99	Le sommet de la compréhension et de l'innovation actuelle

6.3 APTITUDES

Il y a 7 Aptitudes à Eclipse Phase, décrites à la p. 123. Chaque personnage possède ces aptitudes au niveau minimum de 1.

6.3.1 TEST D'APTITUDES PURES

Dans de rares cas, un test utilisant juste une aptitude peut être nécessaire. Cela ne devrait arriver que lorsqu'aucune compétence apprise ne correspond au test, et ces circonstances sont habituellement notées dans les règles. Les tests d'aptitude pure doivent être gérés précautionneusement, car l'amplitude d'une aptitude (1-30) est typiquement bien plus faible que le niveau des compétences apprises (1-99). Pour cette raison, la plupart des tests d'aptitudes devrait utiliser un seuil égal à l'aptitude x 3. Dans de rares cas et lorsque le test est plus difficile, le maître de jeu peut n'utiliser qu'un modificateur de x 2, ou juste la valeur de l'aptitude. Dans quelques cas, plus d'une aptitude peut être pertinente pour le test, et elle peuvent être ajoutées l'une à l'autre pour en dériver le seuil. Ce qui suit sont quelques exemples où un test d'aptitude pure peut être approprié. Les maîtres de jeu peuvent demander des tests similaires dans d'autres situations, mais les compétences apprises devraient être utilisées partout lorsque c'est possible.

COMPARAISON D'APTITUDES: PLATES CONTRE SPLICEURS ET EX-ALTÉS

Comparé aux humains du début du 21^e siècle, le transhumain moyen dans le monde d'Eclipse Phase est plus rapide, plus intelligent, plus fort et en meilleure santé que leurs prédécesseurs non-augmentés. Les humains normaux non-augmentés, appelés plats (p. 139), sont approximativement le type de personne le plus proche de nos contemporains. La majorité parle des personnes habitant pendant des corps appelés spliceurs (p. 139) ou exaltés (p. 139) (du moins, ceux qui ont un corps biologique). Les spliceurs sont génétiquement réparés pour éviter les défauts génétiques et sont optimisés pour favoriser certaines caractéristiques, alors que les exaltés sont améliorés pour les rendre supérieurs à tous les niveaux: ils sont plus attractifs, plus athlétique, ont de meilleures capacités cognitives et sont plus conscients du monde qui les entoure que leurs parents non-augmentés.

6.4 LISTE DE COMPÉTENCES COMPLÈTE

Cette section détaille toutes les capacités apprises disponibles dans Eclipse Phase. Les maîtres de jeu et les joueurs peuvent, bien entendu, s'accorder pour ajouter des compétences additionnelles à cette liste de manière appropriée à leur campagne.

COMPÉTENCES NÉCESSAIRE

Alors que les personnages auront besoin d'un mélange de compétence pour réussir les diverses tâches qu'ils rencontreront dans Eclipse Phase, certaines compétences sont cruciales pour tous les personnages. Si un personnage ne possède pas ces compétences, ils auront des difficultés à s'en sortir, il est donc important que les joueurs et les maîtres de jeu sachent quelles sont ces compétences particulières.

Esquive: Esquive est la compétence principale que vous utiliserez pour éviter d'être touché en combat. Même si vous envisagez d'éviter le combat, être capable de pouvoir se jeter hors du passage lorsque c'est nécessaire est une compétence de survie pratique à posséder.

Réseau: Sauf si vous vivez en isolation totale, vous aurez besoin d'une compétence Réseau - et il est préférable d'en avoir plusieurs. Réseau représente la manière dont vous interagissez avec les personnes dans un cercle social particulier pour obtenir des informations, propager des rumeurs, demander des faveurs et ainsi de suite.

Perception: Les Tests de Perception sont relativement fréquents, si vous voulez que votre personnage sache ce qu'il se passe autour de lui, soyez sûr de prendre cette compétence. Investigation et Fouille sont également de bonnes compétences, mais Perception est de loin la meilleure.

LISTE DE COMPÉTENCE

COMPÉTENCE	APTITUDE LIÉE	CATÉGORIE
Académique: [Domaine]	COG	Connaissance
Dressage Animal	AST	Active, Sociale
Art: [Domaine]	INT	Connaissance
Armes à Rayons	COO	Active, Combat
Lames	SOM	Active, Combat
Escalade	SOM	Active, Physique
Massues	SOM	Active, Combat
Contrôle	VOL (pas de défausse)	Active, Mentale, Psi
Supercherie	AST	Active, Sociale
Démolitions	COG (pas de défausse)	Active, Technique
Déguisement	INT	Active, Physique
Arme de Mlée Exotique: [Domaine]	SOM	Active, Combat
Arme à Distance Exotique: [Domaine]	COO	Active, Combat
Vol	SOM	Active, Physique
Esquive	REF	Active, Combat
Chute Libre	REF	Active, Physique
Parkour	SOM	Active, Physique
Artillerie	INT	Active, Combat
Matériel: [Domaine]	COG	Active, Technique
Imposture	AST	Active, Sociale
Infiltration	COO	Active, Physique
Infosec	COG (pas de défausse)	Active, Technique
Intérêt: [Domaine]	COG	Connaissance
Interfaçage	COG	Active, Technique
Intimidation	AST	Active, Sociale
Investigation	INT	Active, Mentale
Kinésique	AST	Active, Sociale
Armes Kinétique	COO	Active, Combat
Langue: [Domaine]	INT	Connaissance
Médecine: [Domaine]	COG	Active, Technique
Navigation	INT	Active, Mentale
Réseau: [Domaine]	AST	Active, Sociale
Manipulation	COO	Active, Physique
Perception	INT	Active, Mentale
Persuasion	AST	Active, Sociale
Pilotage: [Domaine]	REF	Active, Véhicule
Profession: [Domaine]	COG	Connaissance
Programmation	COG (pas de défausse)	Active, Technique
Protocole	AST	Active, Sociale
Assaut Psi	VOL (pas de défausse)	Active, Mentale, Psi
Psychochirurgie	INT	Active, Technique
Recherche	COG	Active, Technique
Fouille	INT	Active, Mentale
Armes Chercheuses	COO	Active, Combat
Divination	INT (no defaulting)	Active, Mentale, Psi
Armes en Spray	COO	Active, Combat
Natation	SOM	Active, Physique
Armes de Jet	COO	Active, Combat
Combat à Mains Nues	SOM	Active, Combat

ACADÉMIQUE: [DOMAINE]

Type: Domaine, Connaissance

Aptitude Liée: COG

Qu'est-ce: Académique couvre tout type de connaissance spécialisée et non-appliquée que vous ne pouvez avoir que par une éducation intensive. La plupart des sciences théoriques et appliquées, des sciences sociales, des sciences transhumaines, etc. sont couvertes par cette compétence. La plupart des autres compétences listées dans ce chapitre peuvent aussi être prise en tant que domaine Académique, reflétant une connaissance théorique de la compétence - par exemple, Académique: Armurier ou Académique: Interrogation.

Quand l'utiliser: Académique est utilisée lorsqu'un personnage souhaite faire appel à un corps de savoir particulier. Par exemple, Académique: Chimie peut être utilisée pour identifier une substance particulière, comprendre une réaction chimique inhabituelle ou déterminer quels éléments sont nécessaires pour nanofabriquer quelque chose nécessitant des matériaux exotiques. À la discrétion du maître de jeu, certains tests en rapport avec Académique en devraient pas être défaussables, étant donné que seul quelqu'un qui a été suffisamment éduqué sur le sujet a une chance de comprendre.

Exemple de Domaines: Archéologie, Astrobiologie, Astronomie, Astrophysique, Astrosociologie, Chimie Organique, Biologie, Botanique, Théorie de l'Information, Cryptographie, Économie, Ingénierie, Génétique, Géologie, Linguistique, Mathématique, Mémétique, Nanotechnologie, Histoire de la Vieille Terre, Physique, Science Politique, Psychologie, Sociologie, Xéno-archéologie, Xénolinguistique, Zoologie

Spécialisations: Appropriée au domaine

DRESSAGE ANIMAL

Type: Active, Sociale

Aptitude Liée: AST

Qu'est-ce: Les dresseurs d'animaux compétents sont capables d'entraîner et de contrôler une grande variété d'animaux naturels et transgéniques incluant les élevés partiels. Bien que beaucoup d'espèces animales se sont éteintes pendant la Chute, quelques "arches" et habitats zoos ont conservé certaines espèces en vie, et beaucoup d'autres ont été ressuscitées à partir d'échantillons génétiques. Les animaux exotiques sont considérés comme un signe de prestige parmi les élites hypercorporatistes, et des gardes animaux sont parfois utilisés pour protéger des installations de haute sécurité. De manière similaire, beaucoup d'habitats et d'abris emploient de petites armées d'élevés partiels, de créatures génétiquement modifiées et au comportement modifié pour l'assainissement ou dans d'autres buts. beaucoup de nouveaux animaux et de portées étranges sont créés quotidiennement pour servir une variété de rôles.

Quand l'utiliser: Dressage Animal est utilisé lorsque vous essayez de manipuler un animal, que vous essayiez de le calmer, de l'empêcher d'attaquer, de l'intimider, d'obtenir sa confiance ou de le faire attaquer. Votre Marge de Réussite détermine votre efficacité pour convaincre la créature. À la discrétion du maître de jeu, des modificateurs peuvent s'appliquer au test. De manière similaire, apprivoiser un animal peut prendre du temps, et devrait donc être considéré comme une Action de Tâche avec un intervalle de cinq minutes ou plus.

Spécialisations: Par espèce animale (chiens, chevaux, rats intelligents, etc.)

ENTRAÎNER DES ANIMAUX

Entraîner des animaux est une tâche nécessitant du temps, des efforts répétés et des récompenses pour renforcer le comportement entraîné. Traitez cette action comme une Action de Tâches avec un intervalle allant de un jour à un mois, dépendant de la complexité de l'action. Appliquez les modificateurs à ce test en se basant sur l'intelligence relative de l'animal entraîné, sur son niveau de domestication et sur la complexité de la tâche. Une fois que l'animal a été entraîné, lui donner un ordre est considéré comme un Test de Succès Simple (p. 118) excepté lors de situation inhabituelle ou stressante, auquel cas, l'entraîneur reçoit un modificateur de +30 sur son Test de Dressage Animal lorsqu'il essaye de convaincre l'animal d'accomplir l'action apprise.

ART: [DOMAINE]

Type: Domaine, Connaissance

Aptitude Liée: INT

Qu'est-ce: Art confère la possibilité de créer et d'évaluer les efforts artistiques. C'est une compétence particulièrement utile dans Eclipse Phase, et plus particulièrement dans les économies post-pénuries où la créativité et les visions peuvent être une composante clef de la réputation d'un personnage.

Quand l'utiliser: La compétence Art peut-être utilisée soit pour créer une nouvelle œuvre d'art ou pour en dupliquer une existante en espérant la faire passer pour une création originale. Cette compétence détermine également la valeur approximative d'une œuvre d'art soit sur le marché ouvert, dans les systèmes d'échanges monétaires, ou en terme de réputation pour l'artiste.

Exemple de Domaine: Architecture, Critique, Danse, Dramaturgie, Dessin, Peinture, Représentation, Sculpture, Conception de Simulspace, Chant, Dialectique, Écriture

Spécialisations: Appropriée au domaine

ARMES À RAYONS

Type: Active, Combat

Aptitude Liée: COO

Qu'est-ce: La compétence Armes à Rayons couvre l'utilisation et la maintenance des armes à énergie rayonnante cohérente standard telles que les lasers, les armes à particules, les fusils à plasma et les armes à micro-onde (p. 338).

Quand l'utiliser: Un joueur utilise la compétence Armes à Rayon lorsqu'il attaque avec une arme à rayons en combat (p. 191). Armes à Rayons peut également être utilisée pour les tests incluant la maintenance de l'arme, mais pas pour réparer ou modifier l'arme (utilisez la compétence Matériel: Armurerie).

Spécialisations: Lasers, Armes à Micro-ondes, Armes à Particules, Fusils à Plasma.

LAMES

Type: Active, Combat

Aptitude Liée: SOM

Qu'est-ce: La compétence Lames couvre l'utilisation et la maintenance des armes à lames standard (p. 334).

Quand l'utiliser: Un joueur utilise la compétence Lames lorsqu'il attaque avec une arme à lames en combat rapproché (p. 191). Lames peut également être utilisée pour les tests incluant la maintenance de l'arme, mais pas pour réparer ou modifier l'arme (utilisez la compétence Matériel: Armurerie). Cette compétence est utilisée pour les lames implantées dans le corps à l'extrémité d'un appendice (mains, avant-bras, bras d'octomorph, pieds, etc.), mais la compétence Arme de Mêlée Exotique est utilisées pour les lames implantées dans d'autres endroits du corps.

Spécialisations: Hâches, Lames Implantées, Couteaux, Épées.

ESCALADE

Type: Active, Physique

Aptitude Liée: SOM

Qu'est-ce: Escalade est la compétence pour monter et descendre sur des surfaces abrupte avec ou sans l'aide de matériel spécialisé.

Quand l'utiliser: Cette compétence est utilisée lorsqu'un personnage souhaite grimper sur une surface escaladable. Pour les altitudes nécessitant un peu plus que de la narration, l'escalade est gérée comme une Action de Tâches avec un intervalle équivalent à un mètre par Phase d'Action. Pour descendre en rappel, l'intervalle est de 50 mètres par Tour d'Action. Le matériel d'escalade (p. 332-333) fournit des bonus appropriés.

Spécialisations: Assistée, Libre, Rappel

MASSUES

Type: Active, Combat

Aptitude Liée: SOM

Qu'est-ce: La compétence Massue couvre l'utilisation et la maintenance des armes à de mêlée contondantes standards telles que les bâtons ou les matraques (p. 334).

Quand l'utiliser: Un joueur utilise la compétence Massue lorsqu'il attaque avec une arme contondantes en combat rapproché (p. 191). La compétence Massue peut également être utilisée pour les tests incluant la maintenance de l'arme, mais pas pour réparer ou modifier l'arme (utilisez la compétence Matériel: Armurerie).

Spécialisations: Bâtons, Marteaux, Matraques

CONTRÔLE

Type: Active, Mentale, Psi

Aptitude Liée: VOL

Qu'est-ce: Contrôle est l'utilisation du psi pour manipuler les individus ou pénétrer activement leurs processus mentaux. Cette compétence n'est disponible que pour les personnages avec le trait Psi (p. 147).

Quand l'utiliser: Utilisez Contrôle lorsque vous effectuez une visite psionique dans un égo étranger - mettre le bazar inclut. Voir Psi, p. 220.

Spécialisations: Une par exploite

SUPERCHERIE

Type: Active, Sociale

Aptitude Liée: AST

Qu'est-ce: Supercherie est votre capacité à jouer un rôle, à bluffer, à arnaquer, à baratiner, à mentir, à dénaturer les faits et à prétendre. Les utilisateurs accomplis de supercherie sont capable de convaincre n'importe qui d'à peu près n'importe quoi. Cette compétence n'inclut pas l'utilisation d'un déguisement physique pour paraître être une autre personne (la compétence Imposture couvre ce domaine).

Quand l'utiliser: Utilisez cette compétence quand vous voulez tromper quelqu'un avec des mots et des gestes. Un test de compétence réussit signifie que vous avez réussi à faire gober votre mensonge de manière convaincante. À la discrétion du maître de jeu, quelqu'un qui est activement en laerte de signe de supercherie peut faire un Test Opposé en utilisant la compétence Kinésique.

Spécialisations: Endosser un Rôle, Bluffer, Barratin.

DÉMOLITIONS

Type: Active, Technique

Aptitude Liée: COG (pas de défausse)

Qu'est-ce: Démolitions couvre l'utilisation contrôlée des explosifs.

Quand l'utiliser: Utilisez Démolitions lorsque vous fabriquez, placez et désarmez des explosifs et des engins explosifs. Voir Démolitions, p. 197.

Spécialisations: Explosifs Commerciaux, Désarmement, Explosifs Improvisés.

DÉGUISEMENT

Type: Active, Physique

Aptitude Liée: INT

Qu'est-ce: Déguisement est l'art d'altérer physiquement son apparence pour ressembler à quelqu'un d'autre. Cela inclut l'utilisation d'accessoire (perruques, lentilles de contact, pigments de peau) et l'altération subtile de caractéristiques physique (démarche, posture, maintien).

Quand l'utiliser: Utilisez Déguisement pour faire croire à quelqu'un que vous êtes quelqu'un d'autre. Cela peut être utilisé pour cacher son identité ou pour se faire passer pour quelqu'un en particulier. Lorsqu'utilisé contre quelqu'un qui connaît votre véritable apparence ou l'apparence de celui que vous prétendez être, la

situation est gérée par un Test en Opposition contre Perception ou Investigation.

Spécialisations: Cosmétique, Théâtral

ARME DE MÉLÉE EXOTIQUE: [DOMAINE]

Type: Domaine, Active, Combat

Aptitude Liée: SOM

Qu'est-ce: La compétence Armes de Mêlée Exotique couvre l'utilisation et la maintenance de toutes les armes de mêlée non couvertes par les compétences Massues et Lames (p. 334).

Quand l'utiliser: Un joueur utilise la compétence Armes de Mêlée Exotique lorsqu'il attaque avec une arme exotique en combat rapproché (p. 191).

Exemple de Domaines: Morgenstern, Lance, Fouet

Spécialisations: Non applicable

ARME À DISTANCE EXOTIQUE: [DOMAINE]

Type: Domaine, Active, Combat

Aptitude Liée: COO

Qu'est-ce: La compétence Armes à Distance Exotique couvre l'utilisation et la maintenance de toutes les armes à distance non couvertes par les compétences Armes à Rayons, Armes Cinétique, Armes Sonique, Armes de Jets ou Fléchettes (p.

Quand l'utiliser: Un joueur utilise la compétence Armes à Distance Exotique lorsqu'il attaque avec une arme exotique en combat à distance (p. 191).

Exemple de Domaines: Sarbacane, Arbalète, Lance-flamme, Fronde

Spécialisations: Non applicable

VOL

Type: Active, Physique

Aptitude Liée: SOM

Qu'est-ce: Vol est la compétence de l'utilisation de votre corps pour voler. Cette compétence est utilisée lorsque vous êtes incarnés dans ou que vous interceptez une morph ailée ou capable de voler (le vol manuel et téléguidé sont gérés par la compétence Piloter).

Quand l'utiliser: Utilisez cette compétence quand vous avez besoin de faire des manœuvres aérienne, atterrir dans des conditions difficiles, maintenir un cap au milieu de perturbations ou éviter de s'écraser ou de tomber d'une manière ou d'une autre.

Spécialisations: Plonger, Atterrir, Décoller, manœuvres spécifiques.

ESQUIVE

Type: Active, Combat

Aptitude Liée: REF

Qu'est-ce: Esquive est votre capacité à ne pas rester en travers des attaques, débris ou passants gênants. Les personnages qui ont un score élevé en Esquive sont capables de réagir plus rapidement que les autres lorsqu'il s'agit d'esquiver ou de manœuvrer.

Quand l'utiliser: Lorsqu'un personnage est attaqué physiquement par un adversaire en combat au corps - à corps, faites un test sous Esquive pour éviter d'être touché (voir p. 191). Esquive peut également être utilisée

pour éviter d'autres événements qui pourraient blesser le personnage, tels qu'éviter un véhicule ou dégager du chemin d'une pile de caisse s'effondrant.

Spécialisations: Lames, Massues, Défense Totale, Désarmé.

CHUTE LIBRE

Type: Active, Physique

Aptitude Liée: REF

Qu'est-ce: Chute Libre concerne tout ce qui a trait aux environnements en micro-gravité et à la chute-libre.

Quand l'utiliser: Utilisez cette compétence lorsque vous avez besoin de manœuvrer dans des situations en zéro-g, comme se propulser à travers un grand espace vide ou s'assurer de ne pas s'envoyer en vrille dans l'espace accidentellement. Chute Libre est également utilisée lorsque vous vous déplacez avec des propulseurs d'exocombinaison et lors de sauts en parachutes.

Spécialisations: Microgravité, Parachute, Exocombinaisons

PARKOUR

Type: Active, Physique

Aptitude Liée: SOM

Qu'est-ce: Parkour est en partie de la course, en partie de la gymnastique. Il s'agit de se déplacer rapidement, de manœuvrer au-dessus/au-dessous/à côté/à travers des obstacles et de placer votre corps là où il doit être. Le Parkour est populaire dans les vieux habitats où l'espace ouvert est limité.

Quand l'utiliser: Utilisez Parkour lorsque vous avez besoin de franchir un obstacle grâce au mouvement, comme sauter par-dessus une balustrade, rouler sur le capot d'une voiture, sauter au-dessus d'une fosse ou tourner autour d'un poteau. Parkour est également utilisé pour sprinter (p. 191) et en défense totale contre les attaques (p. 198).

Spécialisations: Équilibre, Gymnastique, Saut, Course

ARTILLERIE

Type: Active, Combat

Aptitude Liée: INT

Qu'est-ce: La compétence Artillerie couvre l'utilisation et la maintenance des gros systèmes d'armement, montés sur véhicule ou non-portable. Utiliser ces armes ressemble plus à jouer à un jeu vidéo qu'utiliser une arme.

Quand l'utiliser: Un joueur utilise la compétence Artillerie lorsqu'il attaque avec une arme montée sur un véhicule ou une plate-forme d'arme lors d'un combat à distance (p. 191).

Spécialisations: Canons, Missiles

MATÉRIEL: [DOMAINE]

Type: Domaine, Active, Technique

Aptitude Liée: COG

Qu'est-ce: Cette compétence regroupe la capacité à construire, réparer, bidouiller et améliorer un équipement d'un type spécifique.

Quand l'utiliser: Matériel est utilisé principalement pour réparer des appareils, des véhicules, des habitats ou des morphs synthétiques. Voir Construire, Réparer et Modifier ci-dessous.

Exemple de Domaines: Aérospatiale (tous les véhicules aériens et spatiaux), Armurerie (armure et armes), Électronique (tous les appareils informatisés), Engins terrestres, Implants, Industrie (habitat, usine et systèmes de survie), Nautique (sous-marins et bateaux), Robotique (morphs synthétique)

Spécialisations: Appropriée au domaine

Construire

Créer un objet en partant de rien est géré comme une Action de Tâche avec un intervalle déterminé par le maître de jeu. L'intervalle de temps devrait être définie en fonction de la complexité de l'objet et devrait aller d'une heure (construire un jeu d'étagère) à plusieurs jours (assembler un robot à partir de pièces détachées) voire plusieurs mois (construire une maison). De nombreux

facteurs peuvent appliquer des modificateurs au test, tels que l'utilisation de plans/manuels entoptiques (+20) ou de mauvaises conditions de travail (-10 à -30). Les outils sont également un facteur, peut-être facilitant le travail (outils supérieurs +10 à +30), le compliquant (outils de mauvaises qualité ou inadaptés, -10 à -30) ou le rendant impossible (absence des outils nécessaire).

Réparer

Les objets abîmés peuvent être réparés de manière similaire. Voir les règles pour les Synthmorphs et la Réparation d'Objet p. 209.

Modifier

Altérer la conception d'un objet et son fonctionnement respecte les mêmes règles que celles de construction et réparation au-dessus. L'intervalle de temps est déterminé par le maître de jeu de manière appropriée à la modification.

IMPOSTURE

Type: Active, Sociale

Aptitude Liée: AST

Qu'est-ce: Imposture est la compétence pour vous faire passer pour quelqu'un d'autre dans les situations sociales, incluant les situations virtuelles. Cela inclut de copier le maniérisme et les tournures linguistique ainsi que l'utilisation des informations accumulées pour convaincre les autres que vous êtes qui vous prétendez être. Dans un univers où l'apparence est extrêmement variable, la question de l'identité est essentiellement une question à la fois de confiance et de reconnaissance de bizarreries comportementale et de repères verbaux nécessaire à reconnaître une personne.

Quand l'utiliser: Parfois il peut-être rigolo de prétendre que vous êtes quelqu'un d'autre, et parfois cela est profitable ou pourra vous sauver la vie. Utiliser cette compétence lorsque vous tentez de convaincre quelqu'un que vous êtes en fait quelqu'un d'autre grâce à une certaine interaction sociale ou en-ligne. Les forks utilisent cette compétences quand ils essayent de se faire passer pour leur égo alpha. Imposture est géré par un Test en Opposition contre la compétence Kinésique.

Spécialisations: Avatar, Face-à-Face, Verbale

INFILTRATION

Type: Active, Physique

Aptitude Liée: COO

Qu'est-ce: Infiltration est l'art d'échapper à la détection.

Quand l'utiliser: Utilisez Infiltration quand vous avez besoin de vous cacher physiquement ou de vous déplacer discrètement pour éviter que quelqu'un ne vous perçoive, que vous vous cachiez derrière un arbre, que vous vous faufiliez derrière un garde ou que vous vous mélangez dans une foule. Infiltration peut également être utilisé pour suivre les personnes (filature) sans qu'ils ne vous détectent. Infiltration est géré par un Test en opposition contre la Perception de tout ce dont vous essayez de vous cacher. Le maître de jeu peut vouloir lancer de tels tests en secret pour que les joueurs ne savent pas si ils ont réussi ou raté.

Spécialisations: Se Fondre Dans la Foule, Se cacher, Filature, S'infiltrer.

INFOSEC

Type: Active, Technique

Aptitude Liée: COG (pas de défausse)

Qu'est-ce: Infosec est une abréviation pour "information security (sécurité de l'information)." Elle regroupe l'entraînement en intrusion électronique et les techniques de contre intrusion, ainsi que le chiffrement et le déchiffrement.

Quand l'utiliser: Académique est utilisée à la fois pour pénétrer un appareil électronique et les réseaux meshés et pour les protéger. Voir le chapitre sur Le Mesh, p. 234, pour plus de détails.

Spécialisations: Attaque en Force-Brute, Déchiffrement, Analyse, Sécurité, Interception de trafic, Spoofing

INTÉRÊT: [DOMAINE]

Type: Domaine, Connaissance

Aptitude Liée: COG

Qu'est-ce: Intérêt inclut tout ce qui concerne un sujet qui capte votre attention et qui n'est pas couvert par une autre compétence. Elle inclut les hobbys, les obsessions, les causes, les passe-temps et d'autres objectifs récréatifs.

Quand l'utiliser: Utilisez la compétence Intérêt lorsque vous devez faire appel à ou utiliser une connaissance liée à l'intérêt particulier en question. Exemple de Domaines: Ancients Sports, Actualité People , Conspiration, Information sur les Facteurs, Politique Hypercorporatiste, Habitats Lunaire, Bières Martiennes, Nation-État de la Vieille Terre, Blog Réclamationnistes, Science Fiction, Racailles Trafiquants de Drogue, Modèles de Vaisseaux, Économie des Triades, XP Clandestine

Spécialisations: Appropriée au domaine

INTERFAÇAGE

Type: Active, Technique

Aptitude Liée: COG

Qu'est-ce: Interfaçage concerne l'utilisation de matériel électronique informatisé et des logiciels.

Quand l'utiliser: Utilisez Interfaçage pour comprendre le fonctionnement d'un appareil électronique avec lequel vous n'êtes pas familier, utiliser un programme d'après ses paramètres normaux d'utilisation, manipuler des fichiers électroniques de différents type (incluant les images, la vidéo, l'XP et l'audio), chercher des appareils sans-fil et interagir d'une manière ou d'une autre avec votre ecto, votre muse ou d'autres appareils informatisés. Certaines actions d'Interfaçage peuvent être des Actions de Tâches, avec un intervalle de temps déterminé par le maître de jeu. Pour plus de détail, voir le chapitre sur le Mesh p. 234.

Spécialisations: Falsification, Balayage, Stéganographie, par programme.

INTIMIDATION

Type: Active, Sociale

Aptitude Liée: AST

Qu'est-ce: Intimidation c'est convaincre quelqu'un de faire ce que vous voulez grâce à des menaces directes (insinuées ou réelle) ou par la seule force de sa personnalité.

Quand l'utiliser: Utilisez Intimidation pour effrayer quelqu'un et le soumettre, le forcer à faire ce que vous voulez, lui ordonner de suivre vos ordres ou l'admonester de vous donner des informations. Intimidation est géré par un Test en Opposition contre lae total VOL + VOL + AST de la cible.

Spécialisations: Interrogation, Physique, Verbale

INVESTIGATION

Type: Active, Mentale, Psi

Aptitude Liée: INT

Qu'est-ce: Investigation est l'art d'analyser des preuves, d'assembler des indices, de résoudre les mystères et de faire des déductions logiques à partir d'un ensemble de fait. Investigation diffère de Perception car il s'agit d'une recherche minutieuse d'indices ou de pièces du puzzle.

Quand l'utiliser: Utilisez cette compétence pour tirer des conclusions depuis un ensemble de détails. Par exemple, Investigation peut être utilisé pour déterminer la séquence probable des événements sur une scène du crime, déterminer une connexion sociale possible entre deux personnes ou déduire comment un ennemi a pu s'échapper. Investigation est un bon moyen

de fournir des indices aux joueurs, particulièrement lorsque le sujet concerné est quelque chose de familier au personnage mais pas pour le joueur.

Spécialisations: Analyse de Preuve, Déductions Logique, Investigation physique, Filature Physique.

KINÉSIQUE

Type: Active, Sociale

Aptitude Liée: AST

Qu'est-ce: Kinésique est l'art de l'empathie et de la communication non-verbale.

Quand l'utiliser: Utilisez Kinésique pour lire le langage corporel, les tics, les indices sociaux et autres indicateurs subconscient. Elle peut aussi être utilisée pour retranscrire ses émotions plus efficacement. Kinésique est utilisée de manière défensive lorsque quelqu'un essaye de vous mentir; faite un Test en Opposition contre la compétence Supercherie ou Imposture de cette personne. Même si les morphs synthétique sont également conçue pour exprimer des émotions, les lire n'est pas aussi simple. Appliquez un modificateur de -30 lorsque vous évaluez une morph synthétique habitée par un personnage ou une IAG. De manière similaire, les IAs standard sont également difficile à lire; appliquez un modificateur de -60 lorsque vous essayez de jauger une morph synthétique ou un pod contrôlé par une IA.

Spécialisations: Jauger les Intentions, Communication Non-Verbale.

JAUGER DES ÉMOTIONS ET DES INTENTIONS

Les transhumains sont des êtres empathique, et vous pouvez donc tenter de deviner les motivations et/ou les intentions de quelqu'un avec qui vous faites affaire en tentant un Test de Kinésique. Cette tentative de lire quelqu'un est cependant loin d'être fiable et est facilement mal interprétée. le maître de jeu devrait faire ce test en secret et n'autoriser un indice que si il est réussi - il n'est pas possible de lire quelqu'un avec une certitude absolue. Si la personne ciblée essaye intentionnellement de mentir au personnage, cela devrait se résoudre en un Test en Opposition contre sa compétence Supercherie.

COMMUNICATION NON VERBALE

Les experts en Kinésique peuvent communiquer efficacement avec les autres en utilisant simplement des postures, des attitudes, des gestes, des comportement et des regards. Une telle communication est nécessairement limitée dans la quantité d'information qu'elle peut relayer, mais les sentiments, les attitudes, l'affirmation/la négation et des concepts simples peuvent être transmis. Pour communiquer effectivement des concepts complexe, le maître de jeu peut nécessiter des Test de Kinésiques réussit des deux parties, appliquant des modificateurs appropriés.

ARMES CINÉTIQUE

Type: Active, Combat

Aptitude Liée: COO

Qu'est-ce: La compétence Armes Cinétique couvre l'utilisation et la maintenance des armes à projectiles cinétiques standard telle que les armes à feu et les armes à rail (p. 335).

Quand l'utiliser: Un joueur utilise la compétence Armes Cinétique lorsqu'il attaque avec une arme cinétique en combat à distance (p. 191).

Spécialisations: Fusils d'Assaut, Mitrailleuses, Pistolets, Fusils de Sniper, Armes Automatiques

LANGUE: [DOMAINE]

Type: Domaine, Connaissance

Aptitude Liée: INT

Qu'est-ce: Langue couvre la capacité à parler et lire une langue autre que la langue natale du personnage. Parler la langue de manière fluide correspond à un niveau de 50; tout ce qui est au-dessus indique un développement du vocabulaire technique, des accents et la connaissance des dialectes.

Quand l'utiliser: Utilisez la compétence Langue lorsque vous devez parler, comprendre ou lire quelque chose dans une langue pour laquelle vous êtes compétent. la plupart des test de compréhension écrite et orale peuvent être considéré comme des Tests de Succès Simple si votre compétence dépasse 50, à moins que le maître de jeu décide que le sujet de la discussion est suffisamment complexe pour que les pratiquants

non-natifs puissent avoir du mal à comprendre.

Exemple de Domaines: Arabe, Cantonais, Anglais, Français, Hindoux, Mandarin, Portuguais, Russe, Espagnol

Spécialisations: Appropriée au domaine, représentant les dialectes, le jargon technique et l'argot sous-culturel

LES LANGUES DANS ECLIPSE PHASE

Avec la Chute de la Terre, les langues qui sont encore dominantes dans le système solaire sont celles qui ont été largement emmenée dans l'espace par les pays et les hypercorps ayant des programmes spatiaux agressifs ou par les grosses populations de travailleurs pauvre et d'infugiés qui ont suivis. Aucune langue ne dominait le royaume de l'expansion spatiale, et le multilinguisme était commun. Beaucoup d'habitats et de groupes (sous) culturel s'en tiennent à une langue spécifique comme méthode de conserver une identité culturelle. En dépit de la disponibilité de traduction instantanée via le mesh, beaucoup de personnes restent compétentes dans deux langues ou plus. Les dix langues les plus communes dans le système solaire en taille de population sont les suivantes: Arabe, Cantonais, Anglais, Français, Hindoux, Japonais, Mandarin, Portuguais, Russe et Espagnol. D'autres langues encore très parlées incluent le Bengali, le Flamand, le Farsi, l'Allemand, l'Italien, le Javanais, le Coréen, le Polonais, le Punjabi, le Suédois, le Tamoul, le Turc, l'urdu, le Vietnamien et le Wu. Certaines langues ont été effectivement perdues pendant la Chute, particulièrement celles des régions non développées, alors que la population qui parlait cette langue n'a pu migrer dans l'espace pré-Chute et n'étaient pas suffisamment privilégiés pour survivre en assez grand nombre comme réfugiés.

MÉDECINE: [DOMAINE]

Type: Domaine, Active, Technique

Aptitude Liée: COG

Qu'est-ce: Médecine regroupe les soins et la maintenance des êtres et formes de vie biologiques.

Quand l'utiliser: Utilisez la compétence Médecine lorsque vous devez administrer des soins au-delà de l'aide immédiate apportée par les premiers secours. Cela inclut la conduite d'examen physique, le diagnostic des maux, le traitement des problèmes et des maladies, la chirurgie, l'utilisation d'outils médicaux biotechnologique et nanotechnologique et les soins à long-terme. Voir Soins et Réparations, p. 208.

Exemple de Domaine: Biosculpture, Biomorphs Exotique, Thérapie Génique, Pratique générale, Chirurgie Implantatoire, Nanomédecine, Mercuriens (par type), Paramédecine, Pods, Psychiatrie, Chirurgie à Distance, Chirurgie Traumatique, Vétérinaire

Spécialisations: Appropriée au domaine

NAVIGATION

Type: Active, Mentale, Psi

Aptitude Liée: INT

Qu'est-ce: Investigation est l'art de trouver son chemin, que vous utilisiez des cartes AR, un compas, les étoiles ou une IA d'astrogation.

Quand l'utiliser: Utilisez cette compétence quand vous avez besoin de calculer une route, déterminer une direction ou de garder une trace quelconque pour éviter de se perdre.

Spécialisations: Astrogation, Cartographie, Topographie

RÉSEAU: [DOMAINE]

Type: Active, Sociale

Aptitude Liée: AST

Qu'est-ce: Réseau est la compétence qui sert à travailler vos contacts, échanger des faveurs et garder le pouls d'une faction ou d'un groupe culturel particulier.

Quand l'utiliser: Utiliser Réseau pour rassembler des information ou demander des services en utilisant votre Réputation (voir Réputation et Réseaux Sociaux, p. 285).

Exemple de Domaine: Autonomistes (@-rep), Criminels (g-rep), Écologistes (e-rep), Firewall (i-rep), Hypercorporations (c-rep), Média (f-rep), Scientifiques (r-rep). À la discrétion du maître de jeu, cette liste peut être étendue à d'autre groupe (sous) culturel.

Spécialisations: Appropriée au domaine

MANIPULATION

Type: Active, Physique

Aptitude Liée: COO

Qu'est-ce: Manipulation est la compétence pour manipuler des objets rapidement et lestement sans que les autres ne le remarque. Manipulation n'est pas qu'à propos de la manipulation habile d'objet mais repose aussi sur la déconcertation, le rythme et la désorientation.

Quand l'utiliser: Utilisez Manipulation à chaque fois que vous essayez de cacher un objet sur votre personne, de voler à l'étalage, de jouer au pick pocket, de subrepticement jeter quelque chose ou d'accomplir un tour de prestidigitation. Manipulation est un Test en Opposition contre la Perception des spectateurs. Le maître de jeu peut désirer faire ce jet en secret.

Spécialisations: Pick Pocket, Vol à l'Étalage, Tour

PERCEPTION

Type: Active, Mentale, Psi

Aptitude Liée: INT

Qu'est-ce: Perception est l'utilisation de vos sens physiques (incluant la cybernétique) et la conscience du monde physique autour de vous. Investigation diffère de Perception car il s'agit de remarquer quelque chose par hasard, plutôt que de le rechercher activement.

Quand l'utiliser: Utilisez cette compétence quand vous avez besoin d'observer votre environnement en détail.

Quand l'utiliser: Utilisez Persuasion à chaque fois que vous essayez de troquer avec, de convaincre ou de manipuler quelqu'un. Cela peut inclure motiver vos subordonnées ou pairs à agir, séduire un compagnon, gagner un débat politique ou négocier un contrat entre autres choses. La Persuasion est gérée comme un Test en Opposition contre la somme de VOL + VOL + AST de la cible lorsqu'une personne essaye simplement d'avoir raison par rapport à l'autre. Si les deux parties essaient de se convaincre mutuellement, faites un Test en Opposition entre les compétences Persuasion.

Spécialisations: Diplomatie, Remonter le Moral, Négociateur, Séduire

PILOTER: [DOMAINE]

Type: Domaine, Active, Véhicule

Aptitude Liée: REF

Qu'est-ce: Piloter est votre compétence pour conduire/faire voler un véhicule d'un type particulier.

Quand l'utiliser: Utilisez la compétence Piloter lorsque vous devez manœuvrer, contrôler ou éviter de s'écraser, que vous soyez dans le siège du pilote, que vous contrôliez à distance un robot ou en court-circuitant directement le véhicule en RV. Chaque véhicule a un modificateur de Maniabilité qui s'applique à ce test, ainsi que d'autres modificateurs situationnels (voir Bots, Synthmorphs et Véhicules, p. 195).

Exemples de Domaine: Avions, Antropomorphe (marcheurs), Véhicule Exotique, Engins Terrestre (à roue ou à chenille), Vaisseaux Spatiaux, Bateaux

Spécialisations: Appropriée au domaine

PROFESSION: [DOMAINE]

Type: Domaine, Connaissance

Aptitude Liée: COG

Qu'est-ce: Les compétences Profession indiquent un entraînement dans l'une des profession pratiquée dans Eclipse Phase. Cela peu indiquer soit un entraînement formel ou informel, une expérience faites sur le tas, et inclut à la fois les marchés légaux et paralégaux.

Quand l'utiliser: Utilisez la compétence Profession pour effectuer des tâches en lien avec un travail pour un marché spécifique (telles que miner, équilibrer des comptes, concevoir un système de sécurité, etc.) ou pour référencer une connaissance spécialisé que quelqu'un d'entraîné dans cette profession pourrait avoir .

Exemples de Domaine: Comptabilité, Estimation, Prospection d'Astéroïde, Planificateur d'Arnaque, Clkassification, Criminalistique, Techynicien de Laboratoire, Extratcion Minière, Procédures Policières, Psychothérapie, Opération de Sécurité, Route de Contrebande, Ingénierie Sociale, Tactiques d'Escouade, Marketing Viral, Production XP

Spécialisations:Appropriée au domaine

PROGRAMMATION

Type: Active, Technique

Aptitude Liée: COG (pas de défausse)

Qu'est-ce: Programmation est votre talent pour écrire et modifier du code logiciel.

Quand l'utiliser: Utilisez Programmation pour écrire de nouveaux programmes, modifier ou patcher un logiciel existant, casser un système de protection des données ou introduire des failles exploitable, écrire des virus ou des vers, concevoir des environnements virtuels, et ainsi de suite. Voir le chapitre sur Le Mesh, p. 234. Programmation est également utilisant lors de l'utilisation d'appareils de nanofabrication.

Spécialisations: Code d'IA, Malware, Nanofabrication, Piratage, Code de Simulspace

NANOFABRICATION

La nanofabrication est l'utilisation de la compétence Programmation pour créer des objets en utilisant une machine d'abondance, un fabeur ou un faiseur (p. 327). si vous avez les plans et les matériau bruts appropriés, la plupart des utilisation d'un nanofabricateur peut être traité comme un Test de Succès Simple (p. 118). Si vous souhaitez créer un objet pour lequel vous n'avez pas de schémas ou les matériaux bruts adéquats ou que vous souhaitez altérer la conception d'un objet, un test de nanofabrication est cependant nécessaire. Voir Nanofabrication, p. 284.

Spécialisations: Art, Vêtements, Électroniques, Nourriture, Falsification, Armes

PROTOCOLE

Type: Active, Sociale

Aptitude Liée: AST

Qu'est-ce: Protocole est l'art de faire bonne impression dans un cadre social. Cela inclus le fait de se tenir au courant des derniers mêmes, tendances, rumeurs, intérêts et habitude de divers groupes (sous)culturel.

Quand l'utiliser: Utilisez cette compétence quand vous avez besoin de choisir vos mots avec attention, déterminer qui est l'interlocuteur idéal, impressionner quelqu'un avec votre compréhension des coutumes ou de vous adaptez d'une manière ou d'une autre à un groupe social/culturel. A la fois étiquette et connaissance de la rue, Protocole vous permet de naviguer parmi les requins et de mettre les gens à l'aise. Si le personnage traite avec une audience suspicieuse ou hostile, faites un Test en Opposition contre VOL + VOL + AST de la cible.

Spécialisations: Anarchiste, Bordés, Criminels, Facteurs, Hypercorporation, Infomorph, Mercurien, Réclamationnistes, Préservationnistes, Racaille, Ultimes.

ANNULER DES GAFFES SOCIALES

parfois, un joueur fera une erreur que leur personnage n'aurait jamais faites, que ce soit de ne pas reconnaître la royauté d'un hypercorporatistes, de confondre un chef de gang avec un troupion ou d'insulter accidentellement l'héritage de quelqu'un. Dans des cas comme ceux-là, le joueur peut faire un Test de Protocole pour le domaine approprié afin d'annuler la gaffe. Si le test est réussi, le personnage n'a en fait jamais merdé, ou s'en est sorti pour au moins couvrir ses traces sans voler dans les plumes de quelqu'un.

ASSAUT PSI

Type: Active, Mentale, Psi

Aptitude Liée: VOL

Qu'est-ce: Assaut Psi est la compétence pour endommager l'esprit d'un autre ego. Cette compétence n'est disponible que pour les personnages avec le trait Psi (p. 147). Quand l'utiliser: Utilisez Assaut Psi lorsque vous attaquer l'esprit d'un autre ego en combat psi.

Spécialisations: Une par exploit

PSYCHOCHIRURGIE

Type: Active, Technique

Aptitude Liée: INT

Qu'est-ce: Psychochirurgie est l'utilisation de techniques psychologique assistée par ordinateur pour réparer, endommager ou manipuler la psyché.

Quand l'utiliser: Utiliser Psychochirurgie lorsque vous tenter le processus hasardeux de l'édition e l'esprit de quelqu'un (voir Psychochirurgie, p. 229). Psychochirurgie peut-être utilisée au bénéfice de patient qui se rappellent de leur mort, se sentent déconnectés après un remorph ou ont vécu d'autres types de traumatisme mentaux. Cette compétence peut également interroger, torturer ou d'une manière ou d'une autre trafiquer des esprits captifs d'environnements RV.

Spécialisations: Manipulation de Souvenir, Édition de PErsonnalité, Psychothérapie.

RECHERCHE

Type: Active, Technique

Aptitude Liée: COG

Qu'est-ce: Recherche est la compétence utilisée pour trouver de l'information sur le Mesh: recherche; analyse, exploitation et interprétation. Cela inclut la connaissance des lieux ou chercher, quels liens suivre, et comment optimiser vos requêtes.

Quand l'utiliser: Utiliser la compétence Recherche lorsque vous avez besoin de trouver la réponse à une question, trouver des bases de données, fouiller dans des archives ou suivre quelque chose en ligne. Recherche est généralement une Action de Tâche avec un intervalle et un modificateur de difficulté déterminé par le maître de jeu. Voir Recherche En Ligne, p. 249.

Spécialisations: Suivre, par type d'information

FOUILLE

Type: Active, Mentale

Aptitude Liée: INT

Qu'est-ce: Fouille est votre capacité à trouver des choses, en particulier les objets cachés, enterrés ou difficile à trouver pouvant être utiles ou ayant une certaine valeur. Cela inclut la connaissance des endroits à chercher et ce qu'il faut chercher. Fouille diffère de Perception et d'Investigation car elle s'occupe de trouver des objets cachés aprmi d'autre, et dans la plupart des cas il s'agit de trouver quelque chose de particulier (nourriture, objets de valeurs, etc).

Quand l'utiliser: Utilisez Fouille pour trouver de quoi manger dans une poubelle, fouiller des ruines à la recherche de relique, trouver quelque chose d'intéressant dans un bazar, ramasser des baies dans une forêt,

localiser une exocombinaison dans un vaisseau abandonné, etc. Fouille est généralement une Action de Tâche avec un intervalle et un modificateur de difficulté déterminé par le maître de jeu.

Spécialisations: Bazzars, Forêts, Habitats, Ruines

ARMES CHERCHEUSES

Type: Active, Combat

Aptitude Liée: COO

Qu'est-ce: La compétence Armes Chercheuses couvre l'utilisation et la maintenance des lanceurs à têtes chercheuses (p. 339) et des missiles à tête chercheuse (p. 340).

Quand l'utiliser: Un joueur utilise cette compétence lorsqu'il attaque avec une arme chercheuses en combat à distance (p. 191).

Spécialisations: Lanceurs de Poignets, Pistolets, Fusils, Lanceur Sous Canon

DIVINATION

Type: Active, Mentale, Psi

Aptitude Liée: INT

Qu'est-ce: Divination est l'utilisation du psi pour analyser les egos. Cette compétence n'est disponible que pour les personnages avec le trait Psi (p. 147). Pour plus de détails, voir Psi, p. 220.

Spécialisations: Une par exploit

ARMES À SPRAY

Type: Active, Combat

Aptitude Liée: COO

Qu'est-ce: La compétence Armes à Spray couvre l'utilisation et la maintenance des armes à distance ayant une zone d'effet en cône (p. 340).

Quand l'utiliser: Un joueur utilise la compétence Armes à Spray lorsqu'il attaque avec une arme à spray en combat à distance (p. 191).

Spécialisations: Buzzer, Freezer, Aiguilles, Éclats, Torche

NATATION

Type: Active, Physique

Aptitude Liée: SOM

Qu'est-ce: Natation est l'art de se déplacer et de ne pas se noyer en milieu liquide. Cela inclut la flottaison, la natation de surface, la plongée en apnée, le plongeur et l'utilisation du matériel lié.

Quand l'utiliser: Utilisez cette compétence quand vous avez besoin de vous déplacer et de survivre dans l'eau ou tout autre environnement liquide. Nager dans un environnement non dangereux peut être géré par un Test de Succès Simple. Nager sur une longue distance peut être géré par une Action de Tâche. Plonger d'une falaise dans un lac, éviter d'être emporté par le courant rageur d'une rivière ou s'assurer que vous avez le bon mélange de gaz pour une plongée en haute-mer, entre autres choses, nécessite un Test de Succès.

Spécialisations: Plonger, Natation Synchronisée, Plongée Sous-Marine

ARMES DE JET

Type: Active, Combat

Aptitude Liée: COO

Qu'est-ce: La compétence Armes de Jet couvre l'utilisation et la maintenance des armes de jet standard, comme les grenades (p. 340).

Quand l'utiliser: Un joueur utilise la compétence Armes de Jet lorsqu'il attaque avec une arme de jet en combat à distance (p. 191).

Spécialisations: Hâches, Lames Implantées, Couteaux, Épées.

COMBAT À MAINS NUES

Type: Active, Combat

Aptitude Liée: SOM

Qu'est-ce: Combat à Mains Nues est votre capacité à attaquer et à vous défendre sans utiliser d'armes.

Quand l'utiliser: utilisez Combat à Mains Nues lorsque vous attaquez quelqu'un avec vos poings, pieds, coudes, genoux ou d'autres parties de votre corps en combat au contact (p. 191).

Spécialisations: Armes Implantées, Coup de Pied, Coup de Poing, Contrôle

UTILISER LES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Au premier abord, il pourrait sembler que les Compétences de Connaissances ont moins d'applications en jeu que les Compétences Actives. C'est le cas dans une certaine mesure. L'importance des Compétences de Connaissances, ne devrait cependant pas être sous-estimée. Alors qu'elles jouent un rôle dans l'analyse des indices et la résolution de mystères, la véritable valeur des Compétences de Connaissances et dans l'aide qu'elles fournissent aux personnages - et aux joueurs - pour comprendre le monde d'Eclipse Phase. Ces compétences peuvent être utilisées en particulier pour faire des plans, analyser une situation, identifier les forces et les faiblesses, évaluer la valeur, faire des comparaisons, anticiper les issues probables ou comprendre la science appliquée, les facteurs socio-économiques, ou les contextes culturels ou historiques. Par exemple, un groupe de personnage cherchant à pénétrer une installation pourrait utiliser Profession: Procédures de Sécurité pour évaluer les défenses, Académique: Architecture pour identifier les entrées dissimulées, Intérêts: Sports pour planifier leur infiltration au moment où les gardes seront probablement distraits, Intérêts: Triades pour identifier un groupe criminel local qui pourrait leur vendre du matériel de cambriolage et Art: Sculpture au moment de prendre une œuvre d'art de valeur avec laquelle acheter du personnel à l'intérieur. Lorsqu'elles sont utilisées de manière appropriée, ces compétences peuvent être aussi bénéfiques que les Compétences Actives utilisées pour s'infiltrer, si ce n'est plus car le plan a plus de chances de réussir en raison de cette préparation. C'est essentiellement au maître de jeu de renforcer le rôle de ces Compétences de Connaissances durant leurs parties. La méthode la plus simple pour augmenter leur pertinence est de panéliser les personnages qui ne s'en servent pas. Par exemple, les personnages qui n'utilisent pas leur compétence Profession: Sécurité Procédures dans l'exemple ci-dessus pourraient se retrouver surpris en traversant un système de sécurité qu'ils n'avaient pas anticipé, les forçant à improviser ou même à abandonner leurs plans.

6.5 COMPÉTENCES SPÉCIALES

Alors que la liste précédente représente les compétences les plus communément utilisées dans Eclipse Phase, il peut y avoir certaines compétences nécessaires à une campagne et qui ne figurent pas dans ce livre. Dans ce cas, le maître de jeu peut travailler avec le joueur à définir une nouvelle compétence pour remplir le vide. Cette option ne devrait être utilisée que rarement afin d'éviter une surcharge de compétence, et toutes les compétences doivent être approuvées par le maître de jeu. Si vous choisissez de créer une nouvelle compétence, gardez en tête qu'elle doit être liée à une aptitude existante et qu'elle devrait être une compétence disponible pour tous les personnages et non pas réservée à un seul d'entre eux.

Chapter 7

Action et Combat

les jeux de rôles s'articulent autour du drame et de l'aventure, et cela signifie généralement de l'action et du combat. Les scènes d'action et de combat sont les moments où le niveau d'adrénaline explose et où la vie et la mission des personnages sont en jeu.

Les scénarios d'action et de combat peuvent être confus à jouer, particulièrement si le maître de jeu doit également garder la trace des actions de nombreux PNJ. Pour ces raisons, il est important que le maître de jeu détaille ces actions d'une manière que tout le monde peut visualiser, que cela signifie utiliser des cartes et des figurines, un logiciel, un tableau effaçable ou de rapides schémas sur une feuille de papier. Bien que la plupart des règles pour gérer les actions et le combat soient abstraites - permettant à l'interprétation et au bidouillage des résultats de s'adapter à l'histoire - de nombreux facteurs tactiques sont également inclus, et même les plus petits détails peuvent faire la différence. Il est aussi utile d'avoir les capacités des PNJ prédéterminées et de les gérer en tant que groupe lorsque c'est possible, pour réduire le fardeau du maître de jeu au milieu d'une situation mouvementée.

7.1 Tour d'action

Les scènes d'action dans Eclipse Phase sont gérées en segments atomiques appelés Tour d'Action, chacun durant approximativement 3 secondes. Nous parlons "d'approximativement" 3 secondes, car le système méthodologique et par étape utilisé pour résoudre les actions ne se transpose pas nécessairement de manière réaliste dans la vraie vie, où les gens prennent souvent des pauses, s'interrompent pour analyser la situation, reprennent leur souffle et ainsi de suite. Un combat qui commence et se termine en 5 Tour d'Action (15 secondes) dans Eclipse Phase pourrait de 30 secondes à plusieurs minutes dans la vraie vie. D'un autre côté, les personnages peuvent être dans une situation où leur environnement est en train de décompresser et sera vide d'air en 15 secondes, chaque seconde peut donc compter. Le maître de jeu devrait se tenir à la règle de 3 secondes par tour, mais ne devraient pas être effrayés de modifier le temps à chaque fois que la situation le demande.

Les Tour d'Actions devraient être utilisés pour le combat et d'autres situations où le timing et l'ordre d'action est important. Si il n'est pas nécessaire de garder une trace de qui fait quoi de manière si précise, vous pouvez abandonner la structure en Tour d'Action et revenir à la forme de jeu libre "normale".

Chaque Tour d'Action est divisé en plusieurs étapes distinctes, décrites ci-dessous.

7.1.1 Étape 1: Déterminer l'Initiative

AU débit de chaque Tour d'Action, chaque JOUEUR impliqué dans la scène lance son Initiative pour déterminer l'ordre dans lequel chaque personnage agit. Pour plus de détails, voir *Initiative*.

7.1.2 Étape 2: Commencer la première phase d'action

Une fois que l'Initiative a été déterminée, la première Phase d'Action commence. Tout le monde peut agir dans la Première Phase d'Action (puisque tout le monde a une Vitesse minimale de 1), sauf si ils sont inconscients/mort/mis hors-jeu, en commençant par le personnage ayant le plus haut résultat d'Initiative réussi.

7.1.3 Étape 3: Déclarer et résoudre les actions

le personnage qui agit en premier déclare puis résout maintenant les actions qu'il accomplira pendant sa première Phase d'Action. Puisque certaines actions que le personnage peut faire peuvent dépendre de l'issue d'autres actions, il n'est pas nécessaire de toutes les déclarer d'abord - elles doivent être annoncées et réglées les unes après les autres.

Tel que décrit au chapitre Actions (p. 189), chaque personnage peut effectuer un nombre variable d'Action Rapide et/ou une seule Action Complexe pendant leur tour. Un personnage peut également commencer ou continuer une Action de Tâche, ou retarder son action en attendant que les choses évoluent (voir Actions Retardées, p. 189).

Un personnage qui a retardé son action peut interrompre un autre personnage à n'importe quel moment de cette étape. Ce personnage interrompu doit accomplir entièrement son action, puis l'action revient au personnage interrompu qui finit alors le reste de son étape.

7.1.4 Étape 3: Continuer et recommencer

Une fois que le personnage a terminé ses actions pour cette phase, le personnage suivant dans l'ordre d'Initiative prend le relais, exécutant l'Étape 3 pour son compte.

Si tous les personnages ont terminé leurs actions de cette phase, retournez à l'Étape 2 et démarrez la deuxième Phase d'Action. Chaque personnage avec une Vitesse de 2 ou plus peut repasser par l'Étape 3, avec le même ordre d'Initiative (modifié par les modificateurs de blessures). Une fois que la deuxième Phase d'Action est terminée, retournez à l'Étape 2 pour la troisième Phase d'Action, où tous les personnages qui ont une Vitesse de 3 ou plus peuvent agir. Finalement, une fois que toutes les personnes pouvant agir pendant la troisième Phase d'Action ont agi, retournez à l'Étape 2 pour la quatrième et dernière Phase d'Action, où tous les personnages ayant une Vitesse de 4 peuvent agir une dernière fois.

Arrivé à la fin de la quatrième Phase d'Action, retournez à l'Étape 1 et relancez l'Initiative pour le prochain Tour d'Action.

7.2 Initiative

Le minutage lors des Tours d'Action peut être critique - cela peut être la différence entre la vie et la mort pour un personnage qui a besoin de se mettre à couvert avant qu'un opposant ne dégaine et tire. La détermination de l'Initiative permet de savoir dans quel ordre agissent les protagonistes.

7.2.1 Ordre d'Initiative

La stat d'Initiative d'un personnage est égale à la somme de Intuition et Réflexes multipliée par 2. Ce score peut être ensuite modifié par le type de morph, les implants, la drogue, le psi ou les blessures.

Lors de la première étape de chaque Tour d'Action, chaque personnage fait un Test d'Initiative, lançant 1d100 et y ajoutant sa stat d'Initiative. Celui qui obtient le meilleur score agit en premier, suivi par les autres personnages en ordre décroissant, du plus élevé au plus bas. En cas d'égalité, les personnages agissent en simultané.

Adam, Bob, et Cami lancent leur Initiative. La stat d'Initiative d'Adam est de 80, celle de Bob est de 100 et celle de Cami est de 60. Adam obtient un 38, Bob un 24 et Cami un 76. Le

score d'Initiative total d'Adam est de 118 (80 + 38), celui de Bob est de 134 (110 + 24) et celui de Cami est de 136 (60 + 76). Cami a le meilleur score, elle agit donc en premier, suivit de Bob et finalement d'Adam. Si Cami & Bob avaient été à égalité, ils auraient tous les deux agi en même temps.

Initiative et dommages

Les personnages qui ont des blessures voient leur score d'Initiative temporairement réduit (voir Blessures, p. 207). Ce modificateur est appliqué immédiatement lorsque la blessure est reçue, ce qui signifie qu'il peut modifier un score d'Initiative au milieu d'un tour d'Action. Si un personnage est blessé avant de pouvoir démarrer une Phase d'Action, son Initiative est réduite en fonction, ce qui peut signifier qu'il va maintenant agir après quelqu'un avant qu'il aurait agi dans l'ordre d'Initiative.

Avant la Phase d'Action de Bob, il prend deux blessures, réduisant son Initiative de 134 à 114. Cela signifie qu'Adam, avec une Initiative de 114, peut maintenant agir avant lui.

Initiative, Moxie et Critiques

Un personnage peut dépenser un point de Moxie pour agir en premier lors d'une Phase d'Action, peu importe son jet d'Initiative (voir Moxie, p. 122). Si plus d'un personnage choisit cette option, l'ordre est déterminé normalement parmi ceux qui ont dépensés du Moxie, suivit par ceux qui ne l'ont pas fait.

De manière similaire, tout personnage qui obtient un critique sur un jet d'Initiative agit automatiquement en premier, même avant ceux qui ont dépensés du Moxie. Si deux personnages ont obtenus des critiques, déterminez l'ordre entre eux de manière normale.

7.2.2 Simplifier l'initiative

Pour des résolutions plus rapides, demandez au personnage de ne faire un jet d'Initiative qu'une fois pour la scène entière. Ce résultat d'Initiative reste le leur pour tous les Tours d'Actions jusqu'à la fin du combat ou que le scénario soit terminé. De manière similaire, ignorez les modificateurs d'Initiative liés aux blessures.

7.2.3 Vitesse

La Vitesse détermine le nombre de fois qu'un personnage peut agir pendant un Tour d'Action. Chaque personnage démarre avec une Vitesse par défaut de 1, ce qui signifie qu'ils peuvent agir que lors de la première Phase d'Action de chaque tour. Certaines morphs, implants, drogues, psi ou d'autres facteurs peuvent augmenter cumulativement la Vitesse à 2, 3 ou même 4 (le maximum), leur permettant d'agir lors d'autres Phases d'Action également. Par exemple, un personnage avec une Vitesse de 2 peut agir lors de la première et de la deuxième Phase d'Action, et un personnage avec une Vitesse de 3 peut agir de la première à la troisième Phase d'Action. Un personnage avec une Vitesse de 4 peut agir dans toutes les Phases d'Actions. Cela représente les réflexes et la neurologie améliorés du personnage, lui permettant de penser et d'agir bien plus vite que les personnages non améliorés.

Si la Vitesse d'un personnage ne lui permet pas d'agir pendant une Phase d'Action, il ne peut faire aucune action pendant la phase - ils doivent simplement attendre leur tour. Le personnage peut cependant toujours se défendre et toute action automatique reste "active." Notez que tout mouvement démarré par le personnage est toujours considéré comme en cours même durant les Phases d'Actions auxquelles les personnages ne participent pas (voir *Mouvement*, p. 190).

7.2.4 Actions retardées

Lorsque vient votre tour d'agir pendant une Phase d'Action, vous pouvez décider que vous n'êtes pas encore prêt à agir. Vous pouvez être en train d'attendre le résultat d'une autre action d'un personnage, espérer

interrompre l'action de quelqu'un d'autre ou simplement ne pas savoir quoi faire. Dans ces cas là, vous pouvez décider de retarder votre action.

Quand vous retardez votre action, vous vous mettez en attente. À un moment ultérieur de la Phase d'Action, vous pouvez annoncer que vous effectuez votre action maintenant - même si vous interrompez l'action d'un autre personnage. Dans ce cas, toutes les autres activités sont mises en attente jusqu'à ce que votre action soit résolue. Une fois que votre action s'est déroulée, l'ordre d'Initiative reprend là où vous l'avez interrompu.

Vous pouvez retarder votre action jusque dans la prochaine phase d'Action, ou même jusqu'au prochain Tour d'Action, mais si vous ne l'avez prise au moment où arrive votre prochaine action dans l'ordre d'Initiative, alors vous la perdez. De plus, si vous délayez votre action dans une autre phase ou tour, vous perdez toute action que vous auriez eu dans cette Phase d'Action au moment où vous la prenez.

7.3 Actions

Lorsque c'est à votre tour d'agir lors d'une Phase d'Action, vous avez de nombreuses options pour faire ce que vous voulez - bien trop pour toutes les lister ici. Il y a cependant une limite à ce que vous pouvez accomplir en 3 secondes et certaines limitations doivent être respectées. La première chose est de déterminer quel type d'action vous voulez faire. À Eclipse Phase, les actions sont catégorisées comme Automatique, Rapide, Complexe ou de Tâche, en fonction de la quantité de temps et d'effort ils entraînent.

7.3.1 Actions automatiques

Les Actions Automatiques ne nécessitent aucun effort. Ce sont les capacités ou les activités qui sont "toujours active" (du moment que vous êtes conscients) ou qui sont d'un niveau des réflexes (elles arrivent automatiquement en réponse à certaines conditions, sans effort de votre part). Respirez, par exemple, est une action automatique - votre corps le fait sans effort conscient ou réflexion de votre part.

Dans la plupart des cas, les Actions Automatiques ne sont pas quelque chose que vous initiez - elles sont toujours active, ou au moins en attente. Certaines circonstances, cependant, peuvent demander de s'occuper des Actions Automatiques. De telles Actions Automatiques sont gérées immédiatement quand elles entrent en action, sans nécessiter d'effort de votre personnage.

Résistance

Résister aux dégâts - qu'ils viennent du combat, d'un poison ou d'une attaque psi - est l'un des exemples d'Actions Automatiques qui se déclenchent en réponse à quelque chose d'autre.

Perception basique

Vos sens sont continuellement actifs, accumulant des données sur le monde autour de vous. La perception basique est considérée comme une Action Automatique, et le maître de jeu peut vous demander de faire un Test de Perception lorsque vous recevez une entrée sensorielle que votre cerveau peut vouloir prendre en compte (voir perception, p. 182). De manière similaire, vous pouvez demander au maître de jeu à n'importe quel moment - même pendant les actions d'autres personnages - de faire un Test de Perception basique juste pour savoir ce que votre personnage remarque dans son environnement immédiat.

En raison de la nature automatique, subconsciente, de la perception basique, vous subirez un modificateur de -20 à cause de la distraction - votre attention est concentrée ailleurs. Afin d'éviter le modificateur de distraction vous devez vous concentrer pleinement dans une perception détaillée ou utilisez un oracle implanté (p. 308).

7.3.2 Actions rapide

Les actions rapide sont simples, elles peuvent donc être exécutées rapidement et simultanément à d'autres. Elles nécessitent un effort et une concentration minimales. Vous pouvez effectuer plusieurs Actions Rapide lors de chacun de vos Phases d'Actions, limitées uniquement par le jugement du maître de jeu. Si vous ne faites que des Actions Rapides durant une Phase d'Actions, vous devriez avoir le droit de faire au moins 3 Actions Rapides distinctes. Si vous effectuez également une Action Complexe ou une Action de Tâche pendant la même Phase d'Action, vous devriez avoir droit à un minimum d'une Action Rapide. C'est le maître de jeu qui a le dernier mot par rapport à ce que vous pouvez ou ne pouvez pas faire tenir dans une seule Phase d'Action.

Quelques exemples d'Actions Rapides incluent: parler, basculer un cran de sûreté, activer un implant, se relever, se jeter au sol, communiquer par geste, dégainer/préparer une arme, manipuler un objet ou utiliser un appareil simple.

Ajuster

Ajuster est un cas particulier car c'est une Action Rapide mais qu'elle nécessite un certain niveau de concentration qui fait exceptions aux autres actions mineures. Si vous souhaitez ajuster avant d'effectuer une attaque dans la même Phase d'Action, ajuster est la seule Action Rapide que vous pouvez prendre pendant cette Phase d'Action (voir Tirs Ajustés, p. 193).

Perception détaillée

La perception détaillée implique de prendre un moment pour utiliser activement vos sens à la recherche d'information et analyser ce que vous percevez (voir Perception, p. 182). Cela requiert un peu plus d'effort et d'effort cérébral (ou de puissance de calcul) que la perception basique, qui est une automatique. En tant qu'Action Rapide, vous ne pouvez vous livrer à une perception détaillée que lors d'une de vos Phases d'Actions, mais vous ne souffrez d'aucun modificateur pour la distraction (à moins que vous ne soyez dans un environnement extrêmement distrayant, tels qu'une fusillade ou une foule agitée).

7.3.3 Actions complexe

Les Actions Complexe nécessitent plus de concentration et d'effort que les Actions Rapides - elles monopolisent effectivement votre attention. Vous ne pouvez prendre qu'une Action Complexe à chacune de vos Phases d'Actions. Vous ne pouvez pas non plus effectuer une Action Complexe et une Action de Tâche pendant la même Phase d'Action.

Des exemples d'Actions Complexes incluent: attaquer, tirer, faire des acrobaties, défense totale, désamorcer une bombe, utiliser un appareil complexe ou recharger une arme.

7.3.4 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 possède un intervalle pour déterminer le temps que mets l'action à s'accomplir. Cet intervalle peut varier de 2 Tours d'Actions à 2 ans. Lorsque vous effectuez une Action de Tâche, vous ne pouvez pas effectuer d'Action Complexe, même si dans certains cas vous pouvez mettre la tâche en pause et y revenir plus tard. Pour plus d'information, voir Action de Tâche, p. 120.

Des exemples d'Actions de Tâche incluent: réparer un appareil, programmer, mener une analyse scientifique, fouiller une pièce, escalader un mur ou cuisiner un repas.

7.4 Mouvement

Le mouvement dans *Eclipse Phase* est géré comme n'importe quelle autre action, et peut changer d'une Phase d'Action à une autre. Marcher et courir comptent tout les deux comme des Actions Rapide, car elle

ne nécessitent pas tout votre concentration. La même règle s'applique pour le déplacement en ondulant, en rampant, en flottant, ou en glissant. Courrir peut cependant infliger un modificateur de -10 aux autres actions qui peuvent être affecté par votre mouvement de course. Le sprint est, plus que tout, une course tout azimuts et requière donc uen Action Complexe (voir Sprinter, p. 191).

À la discrétion du maître de jeu, d'autres mouvements peuvent nécessiter une Action Complexe. Franchir une clotûre, sauter à la perche, sauter d'un aplomb, nager ou traverser un habitat en zéro-g avec le parkour nécessitent un peu de finesse et d'attention, et devraient compter comme une Action Complexe et devraient recevoir les mêmes modificateur que la course simple. Voler compte généralement comme une Action Rapide, les manœuvres plus délicates nécessitant une Action Complexe.

7.4.1 Allure

Parfois il est important de savoir non seulement comment un personnage se déplace, mais à quelle vitesse. Pour la plupart de la transhumanité, cette allure est la mrme: 4 mètres par Tour d'Action en marchant, 20 en courant. Pour déterminer quelle distance un personnage peut franchir en une Phase d'Action, divisés cette allure par le nombre total de Phase d'Actions dans ce tour. Dans un tour avec 4 Phases d'Actions, cela se divise en 1 mètre en marchant par Phase d'Action, 5 mètres en courant.

Les déplacement en nageant ou en rampant partnet sur une base d'1 mètre par Tour d'Action, soit 0,25 mètres par Phase d'Action. Vous pouvez aussi Sprinter pour augmenter votre allure (voir Sprinter). Les véhicules, robots, créatures et morphs inhabituelles peuvent avoir des allures particulières, listées sous la forme vitesse de marche/de course en mètres par tour.

Ces allures sont valables sur la gravité standard Terrestre. Si vous vous déplacez en environnement à faible gravité, en microgravité ou en haut-égravité, les choses changent. Voir *Gravité*, p. 198.

Sauter

Les personnages effectuant un saut avec élan peuvent franchir $SOM \div 5$ (arrondissez au supérieur); mètres utilisez $SOM \div 20$ (arronissez au supérieur) mètre pour les sauts sans élan. La hauteur de saut verticales est de 1 mètre. Les personnages faisant un test de Parkour peuvent augmenter la distance de saut de 1 mètre (saut avec élan) ou 0,25 mètres (saust sans élan/saut verticaux) par tranche de 10 points de MdR.

Sprinter

Vous pouvez utiliser Parkour pour augmenter votre distance de déplacement lors d'une Phase d'Action. Vous devez dépenser une Action Complexe pour sprinter et effectuer un test de Parkour. Chaque tranche de 10 points de MdR augmente votre course de distance de cette Phase d'Action d'1 mètre, jusqu'à un maximum de +5 mètres.

7.5 Combat

Parfois, la discussion échoue, et c'est le moment où les lames et les déchiqueteuse entrent en jeu. Tous les combats dans Eclipse Phase respectent la même mécanique de base, qu'ils soient gérés avec des griffes, des poings, des armes, des armes à feu ou du psi: c'estun Test en Oppoistion entre l'attaquant et le(s) défenseur(s).

7.5.1 Résoudre le combat

Utilisez la séquence d'étape suivante pour déterminer l'issue d'une attaque.

Étape 1: Déclarer une attaque

l'attaquant initie son action en prenant une Action Complexe pour attaquer lors de sa Phase d'Action. La compétence utilisée dépend de la méthode utilisée pour attaquer. Si le personnage ne possède pas la compétence de Combat appropriée, il peut défausser sur l'aptitude liée.

Étape 2: Déclarer la défense

Une fois l'attaque déclarée, le défenseur choisit comment répondre. Se défendre est toujours considéré comme une Action AUtomatique sauf si le défenseur est surpris (voir Surprise, p. 204) ou rendu incapable de se défendre d'une manière ou d'une autre.

Contact: Un personnage se défendant contre une attaque au contact utilise sa compétence Esquive, représentant le fait d'esquiver les coups (si le personnage n'a pas cette compétence, il peut se défausser sur Réflexes). Le personnage peut aussi utiliser une compétence de combat au contact pour se défendre, représentant les blocages et les parades au lieu de l'esquive.

À distance: Contre les attaques à distance, le personnage se défendant ne peut utiliser que la moitié de sa compétence Esquive (arrondie à l'inférieur).

Défense Totale: Les personnages ayant utilisé une Action Complexe pour se mettre en défense totale (p. 198) reçoivent un modificateur de +30 à leur jet de défense.

Psi: Un personnage se défendant contre une attaque psi lance $VOL \times 2$ (p. 222). Une sorte de défense mentale totale peut également être utilisée contre les attaques psi.

Étape 3: Appliquer les modificateurs

Tout modificateur approprié est maintenant appliqué à la compétence de l'attaquant et du défenseur. Voir la table des Modificateurs de Combat (p. 193) pour des modificateurs situationnels communs.

Étape 4: Faire le test en opposition

L'attaquant et le défenseur lancent tous les deux 1d100 et comparent le résultat à leur seuil modifié.

Étape 5: Déterminez l'issue

Si l'attaquant réussit et que le défenseur échoue, l'attaque touche. Si l'attaquant échoue, l'attaque rate complètement sa cible.

Si l'attaquant et le défenseur réussissent tous les deux, comparez leurs résultats. Si l'attaquant obtient un résultat plus élevé, l'attaque touche en dépit d'une défense inspirée; sinon l'attaque rate.

Réussite Exceptionnelle: Si l'attaquant obtient un Succès Exceptionnel (MdR de 30+), une frappe solide est infligée. Augmentez la Valeur de Dommage (VD) infligée de +5. Si la MdR est de 6°+, augmentez la VD de +10.

Critique: Si l'attaquant obtient un succès critique, l'attaque surclasse l'armure, signifiant que l'armure du défenseur est complètement ignorée - un défaut ou une faille a été exploitée, permettant à l'attaque de la traverser complètement.

Si le défenseur obtient un succès critique, il esquive avec brio, atteint un couvert qui le protège des attaques à venir, manœuvre vers une position supérieure ou obtient un bénéfice quelconque.

Étape 6: Modifiez l'armure

Si la cible est touchée, son armure va l'aider à la protéger contre l'attaque (sauf si l'attaquant a obtenu un critique, voir au-dessus). Déterminez quelle type d'armure est approprié pour se défendre contre cette attaque (voir Armure, p. 194). La valeur de pénétration d'Armure (PA) de l'attaque réduit la valeur de l'armure représentant la capacité de l'arme à transpercer les mesures de protection.

Étape 7: Déterminez les dégâts

Chaque arme et tout type d'attaque possède une Valeur de Dégâts (VD, voir p. 207). Ce total est réduit par la valeur de l'armure réduite par la PA de l'attaque. Si les dommages sont réduits à 0 ou moins, l'armure est efficace et l'attaque ne parvient pas à blesser la cible. Sinon, les dommages supplémentaires sont appliqués au défenseur. Si les dégâts accumulés dépassent la Solidité du défenseur, ils sont rendus incapables de bouger et peuvent mourir (voir Solidité et Santé, p. 207).

Notez que certaines attaques psi infligent du stress mental au lieu de dommage physique (voir Santé Mentale, p. 209). Dans ce cas, la Valeur de Stress (VS) est gérée de la même manière que la VD.

Étape 8: Déterminez les blessures

Les dommages infligés par une seule attaque sont ensuite comparés au Seuil de Blessure de la victime. Si la VD modifiée par l'armure égale ou dépasse le Seuil de Blessure, le personnage reçoit une blessure. Des blessures multiples peuvent être appliquées avec une seule attaque si la VD modifiée est un multiple du Seuil de Blessure. Les blessures représentent des blessures plus sérieuses et infligent des modificateurs et d'autres effets au personnage (voir Blessures, p. 207).

Stoya essaye de se sortir rapidement de la station, mais l'assassin du Night Cartel l'a repérée et l'a surprise dans la zone en microgravité de l'habitat. L'INIT de l'assassin est de 63, plus un jet de 23, pour une Initiative de 86. L'INIT de Stoya est de 55, plus un jet de 27, pour une Initiative de 82.

L'assassin commence, dépensant une Action Rapide pour dégainer un déchiquetteur. Cette arme à fléchette est une arme à tir en rafale, avec une Action Complexe l'assassin peut donc tirer deux fois. Sa compétence d'Armes à Spray est de 65, il a une interface d'arme (+10), et ils sont à portée courte (+0), il a donc besoin de 75 ou moins. Stoya se défend avec sa compétence Esquive (60) divisée par 2, soit 30.

L'assassin obtient un 08 avec son premier tir. Étonnamment, Stoya obtient un 28. Ils réussissent tous les deux, mais Stoya a obtenu le meilleur jet, elle esquive donc le premier tir.

L'assassin obtient un 20 pour son deuxième tir, un autre succès, et cette fois Stoya obtient un 83, un échec. L'assassin a également obtenu une Réussite Exceptionnelle avec une MdR de 55, augmentant sa VD de +5.

Les dégâts de base de l'assassin sont de $2d10 + 5$, mais il tire en rafale contre une seule cible pour $+1d10$ et c'est également une arme à zone d'effet conique à courte distance pour un $+d10$ additionnel, pour une VD totale de $4d10 + 5$. L'assassin lance $4d10$ et obtient 16, il y ajoute ensuite les +5 pour une VD totale de 21.

Stoya porte une armure corporelle légère (VA 10/10) mais la pénétration d'Armure du déchiquetteur est de -10, son armure est donc entièrement annulée. Elle encaisse donc un dévastateur score de 21 de VD, dépassant son Seuil de Blessure de 10. Deux fois. Cela signifie que Stoya souffre de 2 blessures suite au tir, subissant un -20 à toutes ses actions. De plus, elle doit faire deux Tests de SOM $\times 3$, l'un pour éviter d'être jettée au sol et l'autre pour éviter de sombrer dans l'incoscience. Sa SOM est de 30, signifiant qu'elle a besoin d'un 70 ($30 \times 3 = 90$, $90 - 20$ de modificateurs de blessure = 70) sur ses deux jets. Elle obtient 40 et 27 les réussissant tous les deux.

C'est maintenant à Stoya de jouer. Elle prend une Action Rapide pour attraper son arme: un assomoir. Sa compétence d'Armes à Rayon est de 47, modifiée par ses blessures (-20) et une interface d'arme (+10) pour 37. La compétence d'Esquive de l'assassin est de 48, divisée par 2 pour un 24 contre les attaques à distances. Stoya obtient un 22 - un succès critique - et l'assassin obtient un 68. L'assomoir n'inflige qu' $1d10 \div 2$ de VD, mais puisque l'attaque est un succès critique, elle surclasse l'armure. Stoya obtient un 8, pour 4 point de VD, en-dessous du Seuil de Blessure de l'assassin de 7.

Les assomoirs sont cependant des armes à choc, l'assassin doit donc faire un Test de SOL + Armure Énergétique. Sa SOL est de 35 et il porte une veste blindée (VA 6/6), son seuil est donc

de 41. Il obtient un 71 - Une MdE de 30, signifiant qu'il est immédiatement incapable d'agir pour 3 Tours d'Action.

Ayant vaincu son opposant, Stoya en profite pour s'échapper rapidement.

7.5.2 Résumé de combat

Stats d'ego

- L'attaquant lance sa compétence d'attaque +/- les modificateurs.
- Contact: Le défenseur lance Esquive ou sa compétence de combat au contact +/- les modificateurs.
- A distance: Le défenseur lance (Esquive \div 2, arrondi à l'inférieur) +/- les modificateurs.
- Si l'attaquant réussit et obtient un meilleur score que le défenseur, l'attaque touche.
- Les résultats critique surclassent l'armure (l'armure n'est pas prise en compte).
- L'armure est réduite par la valeur de Pénétration d'Armure (PA) de l'attaque.
- Les dégâts de l'arme sont réduit par la valeur d'Armure modifiée de la cible (sauf si l'attaque surclasse l'armure).
- Si les dégâts dépassent le Seuil de Blessure de la cible, une blessure est également notée. (Si les dégâts dépassent le Seuil de Blessure de plusieurs facteurs, de multiples blessures sont infligées.)

7.6 Complication d'action et de combat

Le combat n'est pas aussi simple que de décider si vous touchez ou ratez votre cible. Les armes, armures, munitions et de nombreux autres facteurs peuvent influencer l'issue d'une attaque. De même, de nombreux facteurs peuvent avoir un impact sur une scène d'action, telles que le feu ou l'effet de la microgravité.

7.6.1 Tirs ajustés

Comme noté au paragraphe AJuster, p. 190, un personnage peut sacrifier leur Action Rapide pour se concentrer sur la visée d'une attaque à distance et recevoir un modificateur de +10 à l'attaque. Vous pouvez également sacrifier une Action Complexe complète pour verrouiller votre mire sur la cible. Dans ce cas, et tant que la cible reste en vue jusqu'à la prochaine Phase d'Action, vous recevez un modificateur de +30 pour toucher.

7.6.2 Munitions et recharger

Chaque armes possède une capacité de munitions qui indique combien de tir l'arme peut effectuer. Lorsque ces munitions sont épuisés, un nouveau stock doit être chargé. Les joueurs devraient garder une trace des tirs qu'ils effectuent.

Recharger nécessite presque toujours une Action Complexe, que vous enclencher un nouveau chargeur de cartouches ou une batterie neuve pour laser. A la discrétion du maître de jeu, une recharge qui est immédiatement accessible (tel qu'un nouveau chargeur scotché à l'envers au chargeur enclenché, afin que la recharge n'exige juste de retourner le chargeur et d'enclencher le plein) peut ne nécessiter qu'une Action Rapide. Les armes archaïques telles que les fusils à magasins peuvent nécessiter plus de temps pour être complètement rechargés.

7.6.3 Armes à aire d'effet

Certaines attaques à distances sont conçues pour affecter plus d'une cible à la fois. Ces armes se répartissent en trois catégories: souffle, souffle réparti et cône

Modificateurs de Combat	
Situation	Modificateur
Le personnage utilise sa mauvaise main	-20
Le personnage est blessé/traumatisé	-10 par blessure/trauma
Le personnage a une position supérieure	+20
Attaque de toucher	+20
Tir visé	-10
Le personnage manie une arme à deux mains d'une seule main	-20
Petite cible (taille d'un enfant)	-10
Très petite cible (souris ou insecte)	-30
Grosse cible (taille d'une voiture)	+10
Très grosse cible (taille d'une grange)	+30
Visibilité gênée (mineur: reflet, fumée légère, faible lumière)	-10
Visibilité gênée (majeur: fumée épaisse, obscurité)	-20
Attaque aveugle	-30
Combat au contact	Modificateur
Le personnage a une meilleure allonge	+10
Le personnage charge	-10
Le personnage réceptionne une charge	+20
Combat à distance (attaquant)	Modificateur
L'attaquant utilise une interface d'arme ou un viseur laser	+10
L'attaquant est derrière un couvert	-10
L'attaquant court	-20
L'attaquant est en combat au contact	-30
Le défenseur a un couvert mineur	-10
Le défenseur a un couvert modéré	-20
Le défenseur a un couvert majeur	-30
Le défenseur est à plat ventre et loin (10+ mètres)	-10
Le défenseur est caché	-60
Tir ajusté (action rapide)	+10
Tir ajusté (action complexe)	+30
Tir de balayage avec une arme à rayon	+10 sur le deuxième tir
Cibles multiples en une seule Phase d'Action	-20 par cible additionnelle
Tir indirect	-30
Tir à bout portant (2 mètres ou moins)	+10
Portée courte	–
Portée moyenne	-10
Portée longue	-20
Portée extrême	-30

Effet de souffle

Les armes à effet de souffle telles que les grenades, les mines et les autres explosifs qui s'étendent autour d'un point de déflagration central. La plupart des attaques à souffle se développent en sphère, bien que certaines charge peuvent diriger une explosion dans une seule direction. La force d'explosion est plus forte près de l'épicentre et s'affaiblit près des bords de la sphère. Pour chaque mètre de distance entre une cible et le centre, réduisez les dommages d'une arme à souffle de -2.

Souffle uniforme

Les attaques à souffle uniforme distribuent leur puissance de manière équitable sur toute la surface de l'effet. Cela inclut par exemple les bombes à vide et les armes thermobariques qui dispersent une mixture explosive dans un nuage de vapeur puis le fait détonner en une fois. Toutes les cibles dans le rayon d'explosion souffrent des mêmes dommages. Les dommages contre les cibles hors de la sphère principale d'explosion sont réduits de -2 par mètres.

Cône

Les armes à effet de cône ont une aire d'effet qui commence au bout de l'arme et s'étend vers l'extérieur en un cône. À courte portée, cette attaque affecte 1 cible; à portée moyenne elle en affecte 2 distante de moins d'un mètre; et à portée longue ou extrême elle affecte 3 cibles ayant un écart maximal d'un mètre entre deux d'entre elles. Les attaques à effet de cône font +1d10 de dégât à courte portée et -1d10 à portée longue et extrême.

Les armures ont progressé au même rythme technologique que les armes, permettant d'atteindre des niveaux de protection sans précédents. Comme décrit à l'Étape 7: Déterminez les Dégâts (voir p. 192), la valeur d'armure réduit les points de dégâts d'une attaque. Pour une liste complète des types d'armures et de leur valeur, voir p. 311.

Énergétique contre Cinétique

Chaque type d'armure a une Valeur d'Armure (VA) avec deux valeurs - Énergétique et Cinétique - représentant la protection qu'elle fournit contre chaque type d'attaque. Elles sont listées sous la forme "Armure Énergétique/Armure Cinétique." Par exemple, un objet ayant une valeur d'armure "5/10" fournit 5 points d'armure contre les attaques énergétiques et 10 points contre les attaques cinétiques.

Les dégâts énergétiques incluent ceux qui sont causés par les armes à rayons (laser, micro-onde, faisceau de particule, plasma, etc) ainsi que le feu et les explosifs à haute énergie. Les armures protégeant contre ce type de dégâts sont faites de matériaux qui reflètent ou diffusent une telle énergie, dissipent et transfèrent la chaleur et les matériaux ablatifs.

Les dégâts cinétiques sont le transfert d'une énergie dévastatrice lorsqu'un objet en mouvement (tel qu'un point, un couteau, une massue ou une balle par exemple) entre en collision avec un autre objet (la cible). La plupart des armes de mêlée et des armes à feu infligent des dégâts cinétiques, comme le font les rochers, les pendules ou les fragments propulsés par une explosion. Les armures cinétiques incluent des plaques résistantes à l'impact, des fluides réopaisissants et des gels qui se durcissent à l'impact, ainsi que les fibres ballistiques et renforcées.

Pénétration d'armure

Certaines armes disposent d'une valeur de Pénétration d'Armure (PA). Cette valeur représente la capacité d'une attaque à percer les différentes couches protectrices. La valeur d'AP réduit la valeur de l'armure utilisée pour se défendre contre l'attaque (voir Étape 6: Modifier l'Armure, p. 192).

Armures superposée

Si deux types d'armure ou plus sont portées, les valeurs d'armures sont additionnées les unes aux autres. Cependant, porter de multiples couches d'armure est peu pratique et encombrant. Appliquez un modificateur de -20 aux actions du personnage pour chaque couche d'armure additionnelle portée.

Notez que les objets spécifiquement notés comme étant des accessoires d'armures - casques, boucliers, etc - n'infligent pas de la pénalité d'armure superposés, ils ajoutent simplement leur bonus d'armure au total. Notez également que l'armure inhérente à une synthmorph ou à la structure d'un bot ne constituent pas une couche d'armure (càd que vous pouvez porter une armure sur une coque synthétique sans pénalité).

7.6.4 Asphyxie

Le transshumain moyen peut retenir sa respiration pour deux minutes avant de s'évanouir. Une activité fatigante réduit dce total de temps. Pour chaque intervalle de 30 seconde après la première minute où une biomorph est empêchée de respirer, elle doit faire un Test de SOL. Appliquez un modificateur cumulatif de -10 à chaque fois que ce test est effectué. Si le personnage échoue au test, il tombe immédiatement inconscient et commence à souffrir des dommages de l'asphyxie, au rythme de 10 points par minutes, jusqu'à ce qu'il décède ou qu'il puisse respirer de nouveau. Ces dégâts ne causent pas de blessure.

L'asphyxie est un processus horrible, menant souvent à la panique. Les personnages qui ont été asphyxiés doivent faire un Test de $VOL \times 3$. Si ils échouent, ils souffrent de $1d10 \div 2$ (arrondissez au supérieur) point de stress mental et ne peuvent effectuer aucune action pour s'aider ce Tour d'Action. Un personnage qui réussit peuvent essayer de s'aider, et ils doivent en fait réussir un Test de $VOL \times$ pour effectuer toute action non directement reliée à leur survie immédiate (attaquer un autre personnage, une créature ou un objet maintenant le personnage sous l'eau sont exemptées de cette règle).

7.6.5 Armes à Rayons

Les armes à rayons sont plus facile à "pointer" sur la cible, en raison du rayon d'énergie continu qu'elles émettent en lieu et place des projectiles. Cela signifie que l'une des deux règles suivantes peut-être utilisée lorsque vous attaquez avec une arme à rayons. Ces options ne sont pas disponibles pour les armes à "impulsions" (comme les plusieurs lasers), car de tels armes émettent des impulsions énergétique au lieu d'un faisceau continu.

Tir de balayage

Un attaquant effectuant deux attaques semi-automatiques (p. 198) avec une arme à rayon dans la même Action Complexe et qui rate sa première attaque peu traiter cette attaque comme une Action Rapide AJuster (p. 190), recevant un modificateur de +10 sur sa deuxième attaque. En d'autres termes, même si la première attaque rate sa cible, le personnage profite de l'opportunité pour balayer le faisceau pour le rapprocher de la cible lors de la deuxième attaque. Cela ne s'applique que lorsque les deux attaques sont effectuées contre la même cible.

Tir concentré

Un personnage utilisant une arme à rayon semi-automatique et qui touche avec sa première attaque peut choisir de maintenir le rayon et de concentrer le faisceau, cuisant la cible. Dans ce cas, si le personnage abandonne sa deuxième attaque semi-automatique de cette Action Complexe, mais augmente automatique la VD de sa première attaque by $\times 1,5$ (arrondissez au supérieur). Cette décision doit être prise avant que les dés de dégâts ne soient lancés.

7.6.6 Attaques aveugle

Attaquer une cible que vous ne pouvez pas voir est, au mieux, difficile et est une question de chance dans le pire des cas. Si vous ne pouvez pas voir, vous devez faire un test de Perception en utilisant un autre sens

disponible pour détecter votre cible. Si ce test est un succès, vous subissez un modificateur de -30 à votre attaque. Si votre Test de Perception échoue, votre attaque est essentiellement basée sur la chance - le seuil de votre attaque est égal à votre stat Moxie (sans aucun autre modificateur).

Tir indirect

Avec l'aide d'un désignateur, vous pouvez cibler un ennemi que vous ne pouvez pas voir en utilisant le tir indirect. Dans ce cas vous devez être meshé avec un personnage, un bot ou un système de capteur qui a la cible en vue et qui vous pousse les donés de ciblage (le maître de jeu peut demander un Test de Perception pour le désignateur). Les attaques indirectes souffrent d'un modificateur de -30.

Les missiles chercheurs (p. 340) peuvent atterrir sur une cible qui est "éclairée" par l'énergie réflechie d'un viseur laser (p. 342) ou d'un système de désignation de cible similaire. Une "attaque" doit d'abord être effectuée pour éclairer la cible avec le viseur laser en utilisant une compétence appropriée. Si l'attaque réussit, cela annule le modificateur de -30 du tir indirect pour le test d'attaque du lanceur. La cible doit rester en vue du désignateur (nécessitant une Action Complexe à chaque Phase d'Action) jusqu'à ce que le chercheur touche.

7.6.7 Bots, synthmorphs et véhicules

Les robots manœuvrés par des IA et les morphs synthétique sont des choses commune à Eclipse Phase. Les robots sont utilisés pour une grande variété de tâches, de la surveillance, la maintenance et les services à la sécurité et à l'ordre - et peuvent donc souvent jouer un rôle dans les scènes d'actions et de combats. Bien que moins courants (au moins dans certains habitats), les véhicules pilotés par des IA sont également fréquemment utilisés et rencontrés.

Notez que la différence entre un bot, un véhicule et un synthmorph est essentiellement sémantique. Les robots sont simplement des corps synthétique contrôlés par une IA. Les véhicules sont également des robots - contrôlé par IA - mais le terme "véhicule" dénote leur capacité à transporter des passagers. Les bots et les véhicules peuvent être utilisés comme morph synthétique - c'est à dire, habitées par un ego transhumain - du moment qu'ils sont équipés d'un cybercerveau (p. 300). Dans le cadre de ces règles, le mot "coque" est utilisé pour faire référence aux bots, aux véhicules et aux synthmorphs.

Comme les synthmorphs, les bots et les véhicules sont traités comme tous les autres personnages: ils lancent leur Initiative, effectuent des actions et utilisent des compétences. Quelques aspects de ces coques nécessitent cependant des considérations particulière qui sont couvertes ci-dessous.

Stats des coques

Tout comme les personnages en synthmorph, certaines stats des bots et de véhicules (Solidité, Seuil de Blessure, etc) et modificateur de stats (Initiative, Vitesse, etc) sont en fait déterminées par la coque physique. D'autres stats sont déterminés par l'IA contrôlant le bot/véhicule (en lieu et place d'un ego). Les bots et les véhicules peuvent également avoir des traits qui s'appliquent à leur IA ou à leur coque physique. Pour des exemples de bots ou de véhicules, voir p. 342 du chapitre Équipement.

Maniabilité: Les bots et les véhicules ont une stat particulière appelée Maniabilité, qui est un modificateur appliqué à tous les tests fait pour piloter le bot/véhicule. Elle représente la manœuvrabilité du bot/véhicule.

Compétences des coques

Les compétences et aptitudes utilisés par un bot ou un véhicule sont ceux possédés par son IA. Voir *IA et Muses*, p. 264.

Déplacement des coques

Comme les personnages, les bots et les véhicules ont un score de Mouvement pour la marche et pour la course. Ils sont utilisés lorsque le bot/véhicule est impliqué dans une scène d'action ou de combat avec d'autres personnages.

Les coques qui sont capables d'atteindre des vitesses plus élevées ont aussi une Vitesse Maximale - c'est la vitesse la plus élevée à laquelle la coque peut se déplacer de manière sûre, indiquée en kilomètre par heure. À la discrétion du maître de jeu, certaines coque peuvent dépasser leur limite et accélérer au-delà, mais avec une prise de risque significative - le maître de jeu devrait appliquer des pénalités appropriées aux tests de Piloter et aux autres tests.

Poursuites

Les coques qui se déplacent plus vite que leur score de course de Mouvement (jusqu'à leur Vitesse Max.) sont généralement considérées comme se déplaçant trop vite pour interagir de manière normale avec les autres personnages lors de l'action ou du combat. C'est le moment où la scène passe dans le mode "scène de poursuite" - un mouvement narratif composé de choix de manœuvre et de tests avec différentes issues. Qu'une poursuite soit réellement en cours ou non, le maître de jeu devrait garder en tête que la Vitesse Maximale n'est pas le seul facteur à prendre en compte pour les situations à haute-vitesse. Les facteurs environnementaux comme le terrain, les conditions météorologiques, la navigation, les piétons et le trafic peuvent fournir des obstacles que les coques doivent franchir. Une coque devant traverser un habitat pour atteindre une bombe avant qu'elle n'explose devra prendre plusieurs décisions et faire quelques tests qui détermineront si elle arrive à temps ou non. De manière similaire, une coque cherchant à semer des poursuivants devra effectuer quelques manœuvres imaginatives et espérer trouver un raccourci ou deux pour semer ses opposants.

S'écraser

Les coques qui subissent des blessures en combat ou en poursuite pourraient être forcées de faire un Test de Piloter pour éviter de s'écraser ou s'écraser automatiquement. Les circonstances exactes d'un crash sont laissées à l'appréciation du maître de jeu en fonction de ce qui colle le mieux à l'histoire - la coque pourrait simplement s'arrêter en glissant, percuter un arbre, tomber du ciel ou faire un tonneau et atterrir sur un groupe de passants. Les coques qui percutent d'autres objets lorsqu'elles s'écrasent prennent généralement des dégâts supplémentaires suite à la collision (voir Collisions).

Collisions

Si une coque s'écrase dans ou percute volontairement une personne ou un objet, quelqu'un sera blessé. Pour déterminer la quantité de VD infligée, lancez 1d10 et ajoutez-y la SOL de la coque divisée par 10 (arrondi au supérieur). Cela représente les dommages infligés à la vitesse de marche. Si la coque se déplaçait à la vitesse de course, multipliez la VD par 2. Si la coque se déplaçait à une vitesse de poursuite, multipliez la VD par la vitesse de la coque $\div 10$ en mètres par tour. La coque et tout ce qu'elle percute subissent ces dégâts, du moment que la collision a lieu avec quelques choses équivalentes en densité et en dureté. Les objets mous et déformables comme les biomorphs feront moins de dégâts à la coque (sauf si elles se trouvent dans une tenue rigide ou en armure de bataille), auquel cas la coque ne subira que la moitié des dommages suite à la collision. Les armures Cinétiques sont utilisées pour résister à la VD d'un crash.

Si deux coques se percutent en face à face, calculez les dégâts infligés par chacune d'elle et infligez les au deux. Si deux coques qui se déplacent dans la même sens, se percutent ne prenez en compte que la différence de vitesse.

Les passagers dans les véhicules peuvent aussi être endommagés après les collisions si ils n'utilisent pas les mesures de sécurité correctes. Ils ne subissent que la moitié de la VD subie par leur véhicule (réduite de leur propre armure Cinétique).

Dégats de Collision	
VD de Collision de Base	$1d10 + (\text{SOL} \div 10)$
Course	$\text{VD} \times 2$
Vitesses de Poursuites	$\text{VD} \times (\text{vitesse} \div 10)$

Attaque des passagers des véhicules

Pendant le combat, les passagers à l'intérieur d'un véhicule peuvent être ciblés séparément du véhicule. Les attaques effectuées contre les passagers de cette manière n'infligent aucun dégât au véhicule (à l'exception des armes à aire d'effet). Les passagers ciblés bénéficient à la fois d'un couvert (généralement Majeur, -30) et de la structure du véhicule, ajoutant l'Armure du Véhicule à la leur.

Les passagers à l'intérieur d'un véhicule ne sont généralement pas blessés par les attaques effectuées contre le véhicule. Les armes à aire d'effet sont une exception à cette règle, mais dans ce cas les passagers bénéficient aussi de toute l'Armure du Véhicule.

Coque contrôlée à distance

Toute coque (ou biomorph) avec l'option marionnette (inclut dans tous les cyberverveaux) peut être contrôlée à distance, soit par un personnage soit par une IA distante. Cela nécessite un lien de communication entre le téléopérateur et la coque (le "drone"). Le téléopérateur contrôle le drone grâce à une interface entoptique, et reçoit les retours sensoriels et les autres données grâce à l'insert de mesh du drone.

Lorsque soumis à un contrôle direct, l'IA (ou l'égo résident) de la coque est surchargé et mis en veille. Le drone n'agit que selon les instructions reçues. Chaque instruction coûte une Action Rapide. Dans cette situation, le drone agit avec la même Initiative que le téléopérateur. Les compétences et stats du téléopérateur sont utilisés en lieu et place de ceux de l'IA de la coque. En raison de la nature des opérations distantes tous les tests sont cependant fait avec un modificateur de -10. Plusieurs drones peuvent être contrôlés en même temps, mais leur donner des ordres nécessite une Action Rapide distincte à moins qu'ils ne reçoivent la même commande. Le contrôle direct par téléopération n'est pas faisable sur des distances extrêmes, en raison de l'impact du décalage temporel sur les communications.

Le téléopérateur peut également mettre le drone en mode autonome, permettant à l'IA de la coque de reprendre son activité normale. Le drone continue de suivre les ordres du téléopérateur dans la mesure de ses capacités. Dans ce mode, le drone fonctionne normalement, utilisant sa propre initiative et les compétences et stats de l'IA.

Interception de coque

L'"interception" est le terme familier pour une forme plus directe de contrôle distant, en utilisant les technologies de RV et d'XP. Pendant l'interception, le port marionnette du drone alimente directement l'insert de mesh du téléopérateur en données sensorielles. Le téléopérateur se surcharge au sensorium du drone, "devenant" le drone. Dans ce cas, le téléopérateur abandonne le contrôle de leur propre morph, qui devient inerte. Pendant qu'il intercepte, il subit un modificateur de -60 sur tous les Test de Perception ou sur toute tentative d'agir avec sa morph.

Intercepter nécessite une Action Complexe pour se connecter, et une autre pour se déconnecter. Un téléopérateur intercepteur contrôle un drone comme si il était dans sa propre morph. Comme pour la téléopération en contrôle direct, les compétences et Initiative de l'intercepteur sont utilisées en lieu et place de l'IA du drone. L'intercepteur ne subit aucun modificateur de téléopération, mais un seul drone peut être intercepté à la fois.

Si le drone est tué ou détruit, l'intercepteur est immédiatement éjecté de sa connexion, reprenant le contrôle de sa propre morph comme d'habitude. Être éjecté de cette manière est extrêmement perturbant, au moins parce que l'intercepteur expérimente le fait d'être tué/détruit. L'intercepteur subit donc 1d10 points de stress mental.

7.6.8 Tirs visés

Parfois il n'est pas suffisant de simplement toucher sa cible - vous devez tirer à travers une fenêtre, désarmer un adversaire ou tirer dans ce trou dans l'armure de votre cible. Vous devez déclarer que vous faites un tir visé avant de commencer votre attaque, en choisissant l'une des possibilités notées ci-dessous. Les tirs visés subissent un modificateur de -10 et nécessitent une réussite Exceptionnelle (MdR 30+). Si vous dépassez cette marge, vous réussissez votre tir visé et les résultats notés ci-dessous s'appliquent. Si vous réussissez mais que vous ne dépassez pas la marge requise, vous touchez votre cible de manière habituelle.

Contourner l'armure

Les tirs visés peuvent être utilisés pour cibler un trou ou une faiblesse dans l'armure de votre adversaire. Si vous dépassez la MdR, vous obtenez un tir surclassant l'armure, et son armure ne s'applique pas. Notez que dans certaines circonstances, un maître de jeu peut décider que l'armure d'un adversaire n'a tout simplement pas de point faible ou de zone non protégées, interdisant de tels tirs visés.

Désarmer

Vous pouvez effectuer un tir visé pour tenter de faire tomber une arme des mains de votre adversaire. Si vous battez la MdR, la victime subit la moitié des dégâts de l'attaque (réduit par l'armure comme d'habitude) et doit ensuite réussir un Test de SOM $\times 3$ avec un modificateur de -30 pour conserver sa prise sur l'arme.

Ciblage spécifique

Vous pouvez effectuer un tir visé dans le but de toucher un endroit spécifique ou un composant de votre cible - par exemple pour désactiver les senseurs d'un bot, balayer la jambe de quelqu'un ou taper dans l'œil d'une personne. Si vous battez la MdR, vous touchez le point spécifiquement visé. Le maître de jeu détermine le résultat de manière appropriée à l'attaque et à la cible - le composant peut-être détruit, l'adversaire peut tomber ou temporairement aveuglé, et ainsi de suite.

7.6.9 Charger

Un adversaire qui court puis attaque un adversaire au corps à corps dans la même phase d'Action est considéré comme chargeant. Un attaquant chargeant souffre toujours du modificateur de -10 pour la course, mais ils reçoivent un bonus de dégâts grâce au moment cinétique engendré: augmentez les dommages infligés de +1d10.

Réceptionner une charge

Vous pouvez retarder votre action (voir p. 189) afin de réceptionner une charge, vous préparant à l'impact, interrompant l'action et frappant juste avant que l'attaquant ne le fasse. Dans cette situation, vous recevez un modificateur de +20 pour frapper l'adversaire qui vous charge.

7.6.10 Démolitions

L'utilisation la plus commune de la compétence Démolitions est le placement, le désarmement et la fabrication d'appareils explosifs, tels que les charges de superthermites (p. 330) ou les grenades (p. 340).

Placer des explosifs

Un démolisseur compétent peut placer des charges d'une manière qui va maximiser leurs effets. Il peut identifier les vulnérabilités structurelles et les points faibles et concentrer une explosion sur ces zones. Il peut déterminer comment faire exploser un coffre sans endommager le contenu. Il peut concentrer la force de l'explosion dans une direction particulière, augmentant la force dirigée tout en réduisant les effets de souffle.

Dégâts de chute	
Distance de chute	Dégâts
1-2 mètres	1d10
3-5 mètres	2d10
6-8 mètres	3d10
Plus de 8 mètres	+1 par mètre

Chacun de ces scénarios demande un Test de Démolitions réussi. Le résultat exact est déterminé par le maître de jeu en fonction des spécificités du scénario. Par exemple, en utilisant les exemples ci-dessus, cibler un point faible peut doubler les dommages infligés sur cette structure. Modeller la charge pour orienter sa force peut tripler les dommages dans une direction, tel que noté dans la description de la superthermite (p. 330). Une Réussite Exceptionnelle augmentera les dommages de l'explosif de +5, alors qu'un succès critique permettra à l'explosion d'ignorer l'armure.

Désarmer

Désarmer un appareil explosif est géré par un Test en Opposition entre les compétences Démolitions du démineur et de l'artificier.

Fabriquer des explosifs

Un personnage entraîné dans la Démolitions peut fabriquer des explosifs à partir de matériau bruts. Ces matériau peuvent être assemblés de manière traditionnelle ou être fabriqués en utilisant un nanofabreur. Même les nanofabreurs ayant des configurations restreintes pour empêcher la création d'explosifs peuvent être utilisés, les explosifs pouvant être construits de bien des manières différentes à partir de produits chimiques et de matériau inoffensifs. L'intervalle pour fabriquer des explosifs est de 1 heure pour 1d10 points de dégât que l'explosif infligera. Si le démolisseur obtiens un échec critique, il peut se faire sauter accidentellement à moins que la charge ne soit extrêmement faible ou beaucoup plus puissante que prévu (quelle que soit la situation la plus désastreuse).

7.6.11 Tomber

Si un personnage tombe, utilisez la table des Dégâts de Chute pour déterminer quelles blessures il va subir. L'armure cinétique absorbera les dégâts en utilisant la moitié de sa valeur (arrondissez à l'inférieur). À la discrétion du maître de jeu, les dégâts peuvent aussi être réduits si quelque chose ralentit la chute (branches, surface molles).

7.6.12 Feu

Les objets qui entrent en contact avec une chaleur extrême ou avec des flammes peuvent s'enflammer à la discrétion du maître de jeu, gardez à l'esprit à la fois le caractère inflammable de l'objet et la force de la chaleur/des flammes. Les objets (ou les personnages) qui brûlent souffrent de $1d10 \div 2$ (arrondissez au supérieur) points de dégâts à chaque Tour d'Action à moins que quelque chose d'autre ne soit précisé. Les armures énergétiques vous protégeront contre ces dommages, même si elles peuvent prendre feu, réduisant les dégâts subit de leur valeur. En fonction des conditions environnementales, les feux ont tendance à grandir à moins que quelque chose ne cherche à le réduire. Tous les 5 Tours d'Actions, augmentez la VD infligée (d'abord à 1d10, puis à 2d10, ensuite à 3d10 et enfin par incrément de +5). Des conditions défavorables (tels que la pluie) ou des efforts pour éteindre le foyer réduiront la VD de manière appropriée.

Notez que le feu ne brûle pas dans le vide. En microgravité, le feu brûle dans une sphère et se développe plus lentement, les gaz d'expansions éloignant l'oxygène (augmentez la VD tous les 10 Tours d'Actions). Si il y a un manque de circulation d'air, des feux en microgravité peuvent s'éteindre d'eux-mêmes.

7.6.13 Modes de tir et cadence de tir

Toutes les armes à distance d'*Eclipse Phase* possèdent un ou plusieurs modes de tir qui déterminent leur cadence. Ces modes de tirs sont détaillés ci-dessous.

Coup par coup (CC)

Les armes en coup par coup ne peuvent faire feu qu'une fois par Action Complexe. Ce sont typiquement les armes les plus grosses ou les plus archaïques.

Semi-automatique (SA)

Les armes semi-automatiques sont capables de tir rapide et répétés. Elles peuvent effectuer deux tirs avec la même Action Complexe. Chaque tir est considéré comme une attaque séparée.

Tir en rafale (TR)

Les armes qui peuvent tirer en rafales peuvent libérer plusieurs tirs rapides (une "rafale") avec une seule pression de la détente. Deux rafales peuvent être tirées avec la même Action Complexe. Chaque rafale est gérée comme une attaque distincte. Les rafales tirent jusqu'à 3 munitions.

Une rafale peut être tirée sur une seule cible (tir concentré) ou contre deux cibles écartées de moins d'un mètre l'une de l'autre. En cas de tir concentré contre une seule cible, augmentez la VD de +1d10.

Tir Automatique (TA)

Les armes automatiques peuvent libérer une grêle de tirs avec une seule pression sur la gachette. Une seule attaque en tir automatique ne peut être faite avec chaque Action Complexe. Cette attaque peut être effectuée sur une à trois cibles différentes, tant qu'elles ne sont pas éloignées de plus d'un mètre l'une de l'autre. Dans le cas d'un tir concentré sur une seule cible, augmentez la VD de +1d10 +10. Tirer en automatique utilise 10 munitions.

7.6.14 Défense Totale

Si vous vous attendez à être sous le feu, vous pouvez dépenser une Action Complexe pour passer en défense totale. Cela représente le fait que vous dépensez toute votre énergie à esquiver, plonger, à parer les attaques et de manière générale à vous sortir de là jusqu'à votre prochaine Phase d'Action. Pendant ce temps, vous recevez un modificateur de +30 pour vous défendre contre les attaques en cours. Les personnages qui sont en défense totale peuvent utiliser leur compétence Parkour au lieu de leur compétence Esquive pour esquiver les attaques, représentant les mouvements acrobatiques qu'ils font pour éviter d'être touchés.

7.6.15 Gravité

La plupart des personnages dans *Eclipse Phase* ont une expérience importante des manœuvres en faible ou micro gravité et peuvent y effectuer des actions normales sans pénalités. Même les personnages qui ont grandi sur un corps planétaire ou dans des habitats tournant sont relativement familiers avec les gravités alternatives grâce aux entraînements dans les systèmes éducatifs en simulspace. La même chose est également vraie dans l'autre sens; les personnages qui ont grandi en chute libre ont vécu des simulations de la vie dans un puits gravitationnel.

À la discrétion du maître de jeu, les personnages qui ont passé de longues périodes à s'acclimater à un type de gravité peuvent avoir du mal à s'habituer à un changement de gravité, au moins jusqu'à ce qu'ils se soient habitués à la nouvelle gravité. Dans ce cas, le maître de jeu peut appliquer un modificateur de -10 aux compétences sociales et physiques. La pénalité physique est la résultante des difficultés à manœuvrer. La pénalité sociale s'applique parce qu'il est difficile d'avoir l'air impressionnant, intimidant ou séduisant lorsque vous n'avez pas trouvé comment arranger vos habits pour qu'ils ne flottent pas devant vos yeux. La

pénalité physique peut être augmentée à -20 pour les situations impliquant des compétences de combat et des compétences nécessitant la manipulation précise, la construction ou la réparation d'objets. Ces pénalités s'appliquent jusqu'à ce que le personnage finisse par s'adapter, généralement en 3 jours.

Toute biomorphe ayant les biomods de bases (p. 300) est immunisée au mal de l'espace et des effets de l'exposition à long-terme à la micro-gravité.

Microgravité

La microgravité inclut les environnements zéro-G ainsi que ceux qui ont une gravité légèrement plus élevée mais négligeable. Ces conditions sont trouvées dans l'espace, sur les astéroïdes et les petites lunes ainsi que sur (une partie) des vaisseaux et habitats qui ne tournent pas pour générer de la gravité. Les objets en microgravité n'ont pas de poids, mais leur taille et leur masse sont toujours des facteurs à considérer. Les choses se comportent différemment en microgravité. Par exemple:

- Les objets qui ne sont pas attachés ont tendance à dériver dans la direction de leur dernier déplacement. Les objets flottants peuvent éventuellement se diriger vers la partie la plus dense de l'habitat ou du vaisseau.
- Les objets lancés ou poussés vont voyager en ligne droite jusqu'à ce qu'ils percutent quelque chose.
- La fumée ne s'élève pas en un flot. Elle forme plutôt des halos vaguement sphériques autour de leur source.
- Les liquides n'ont que peu de cohésion, se répandant en nuage de petites gouttes si ils sont libérés dans l'air. Les boissons sont préparées dans des ampoules ou des bouteilles scellées. La nourriture est mangée d'une manière qui empêche les sauces et les parties liquides de s'échapper. Le sang se propage partout.

Se déplacer et manœuvrer en microgravité est géré par la compétence Shute Libre (p. 179). La plupart des activités quotidiennes en chute libre ne nécessitent pas de test. Le maître de jeu peut cependant demander un test de Chute Libre pour toute manœuvre complexe, voler à travers de grandes distances, changer brutalement de direction ou de vitesse ou pour le combat au contact. Un échec signifie que le personnage a mal calculé sa trajectoire et termine dans une position qui n'était pas celle voulue. Un Échec Catastrophique signifie que le personnage s'est complètement planté, se fracassant dans un mur ou s'éjectant dans l'orbite en tourbillonnant.

Pour faciliter les choses, la plupart des habitats en microgravité ont des meubles recouverts de sangles élastiques et sont maillés de poches pour empêcher les objets de flotter dans tous les sens, ainsi que des bandes périphériques mobiles équipées de poignées le long des principales voies de circulation. Les chaussures magnétiques ou à velcro sont également utilisées pour se promener plutôt que d'escalader ou de voler. Les environnements en zéro-g sont souvent conçus pour utiliser l'espace au maximum et tirent parti de l'absence de plafonds et de planchers. Comme les objets n'ont pas de poids, les personnages peuvent même déplacer facilement des objets massifs.

Allure: Les personnages qui grimpent, tirent ou se propulsent eux-mêmes se déplacent à la moitié de leur allure (p. 191) en microgravité.

Vitesse Terminale: Il n'est pas difficile d'atteindre la vitesse d'échappement sur les petits astéroïdes et les corps similaires - c'est quelque chose qu'il faut garder en tête avec les objets lancés et les armes à projectile. Dans certains cas, les personnages qui se déplacent suffisamment rapidement et qui sautent peuvent atteindre la vitesse d'échappement, bien que ces situations soient laissées à l'appréciation du maître de jeu.

Faible gravité

La faible gravité inclut tout ce qui va de 0,5g à la microgravité. On trouve ces conditions sur la Lune, sur Mars, sur Titan et sur les parties rotatives de la plupart des vaisseaux et habitats tournant. La faible gravité n'est pas très différente de la gravité standard, bien que les personnages peuvent sauter deux fois plus loin et que les projectiles et objets lancés ont une portée plus longue (p. 203). Augmenter l'allure de course des personnages en faible gravité de $\times 1,5$.

Gravité élevée

La gravité élevée est tout ce qui est significativement plus élevée que la gravité Terrestre standard (1,2g et plus). La gravité élevée à Eclipse Phase n'existe typiquement que sur les exoplanètes. La gravité élevée peut être particulièrement dure pour les personnages, leur corps étant soumis à des contraintes plus élevées en raison du poids plus important, les muscles se fatiguent à cause de la poussée supplémentaire nécessaire pour se déplacer et le cœur doit battre plus fort pour envoyer le sang partout dans l'organisme. Pour tous les 0,2g au delà de 1 pour lequel un personnage n'est pas acclimaté, considéré que le personnage souffre des effets d'1 blessure. À la discrétion du maître de jeu, les allures de déplacement peuvent également être modifiées.

7.6.16 Grenades et chercheurs

Les grenades, chercheurs et explosifs moderne similaires ne détonnent pas forcément au moment où ils sont lancés ou lorsqu'ils touchent leur cible. En fait, plusieurs options de déclenchement sont disponibles, chacune configurée par l'utilisateur lorsqu'il déploie l'arme. Les attaques ratées ou celles qui n'explorent ni pendant le trajet ni à l'impact, sont sujettes à la dispersion (p. 204).

Explosion aérienne: l'explosion aérienne signifie que l'appareil explose en l'air dès qu'il a parcouru une distance programmée au lancement. Dans ce cas, les effets de l'explosion sont résolus immédiatement, lors de cette Phase d'Action de l'utilisateur. Notez que les munitions à explosion aérienne sont programmées avec une sûreté qui empêchera la détonation si elles n'arrivent pas à parcourir une distance minimale de précaution depuis le lanceur, bien que ceci puisse être contourné.

Impact: La grenade ou le missile explose aussitôt qu'il touche quelque chose, que ce soit la cible, le sol ou un objet interrompant la trajectoire. Résolez les effets immédiatement, lors de cette Phase d'Action de l'utilisateur.

Signal: La munition est préparée pour détonner lorsqu'elle reçoit un signal de commande par un lien sans-fil. L'appareil reste simplement en attente jusqu'à ce qu'il reçoive le signal correct (qui doit inclure la clef de chiffrement qui lui a été assigné lorsque la grenade a été préparée), détonnant immédiatement lorsqu'il le reçoit.

Minuteur: l'appareil possède un minuteur interne permettant à l'utilisateur de régler précisément le moment de la détonation. Cela peut-être n'importe quand entre 1 seconde et plusieurs jours, mois ou années plus tard, transformant dans les faits l'appareil en bombe, mais augmentant également la probabilité qu'il soit découvert et neutralisé. La période de détonation minimale - 1 seconde - fait que la munition explosera avec le Score d'Initiative (actuel) de l'utilisateur lors de la prochaine Phase d'Action. Un délai de 2 seconde durera deux phases d'Actions, un délai de 3 seconde dure trois Phases d'Action et ainsi de suite.

Renvoyer les grenades

Il est possible qu'un personnage soit capable d'atteindre une grenade avant qu'elle n'explose et qu'il la relance à son expéditeur (ou qu'il l'envoie au lieu, dans une direction sûre). Le personnage doit être à portée de mouvement de la localisation de la grenade, et doit dépenser une Action Complexe pour tenter un test de REF + COO + COO pour attraper la grenade. Si il réussit, il peut relancer la grenade dans la direction de son choix avec la même action (considérez l'action comme une attaque de lancer standard).

Si le personnage rate le test il peut cependant se trouver à l'épicentre de l'explosion.

Sauter sur l'explosion

Étant donné les possibilités offertes par la réincarnation, un personnage peut décider de se sacrifier pour l'équipe et de se jeter sur une grenade, se sacrifiant dans le but de protéger les autres. Le personnage doit être à portée de mouvement de la localisation de la grenade, et doit dépenser une Action Complexe pour tenter un test de REF + COO + VOL pour sauter sur la grenade et la recouvrir avec sa morph. Cela implique que le personnage subisse 1d10 de dégâts supplémentaire lorsque la grenade explose. Le côté positif est que les dégâts de la grenade sont réduits par l'armure du personnage +10 lorsque ses effets sont appliqués aux autres dans le rayon de l'explosion.

Si le maître de jeu pense que c'est approprié, un Test de VOL \times 3 peut être demandé pour qu'un personnage se sacrifie de cette manière.

7.6.17 Environnements hostiles

Le système solaire a beau être un point de départ idéal pour le développement de la vie, si vous vous retrouvez coincé dans le puits gravitationnel de Jupiter pendant une tempête magnétique, que vous essayez de respirer sans filtre sur Mars ou que vous essayez de nager dans le vide sans combinaison spatiale, il ne semble plus aussi amical. Cette section décrit quelques uns des environnements hostiles auquel les personnages d'*Eclipse Phase* pourraient bien avoir à faire face.

Contamination atmosphérique

Les habitats tombent parfois malades. les effets d'un habitat souffrant d'un déséquilibre écologique ou de pathogène hors de contrôle peuvent aller des atmosphères légèrement allergène aux infections environnementales dévastatrice. les personnages sans système de respiration ou de filtration dans les environnements contaminés devraient subir des pénalités aux compétences physiques et, probablement, sociale allant de -10 (allergie légère) à -30 (atmosphère sévèrement infecté). En fonction de la contamination, d'autres effets peuvent également s'appliquer en fonction des souhaits du maître de jeu.

Températures extrêmes

Les environnements planétaires varient de l'extrêmement chaud (Vénus, face ensolleillée de Mercure) à l'extrêmement froid (Neptune, Titan, Uranus). Les deux sont capables de tuer une biomorph non protégée et non adaptée en quelques minute, voire quelques secondes. Les synthmorphs et les véhicules s'en sortent mieux, particulièrement dans le froid, mais même eux ont des chances de rapidement succomber aux fournaies flamboyantes des planètes intérieures sans de gros boucliers thermique et des systèmes de refroidissements.

Pression extrême

De manière similaire, la pression atmosphérique de Jupiter, Saturne et vénus devient rapidement mortellement écrasante après les premiers niveaux. Seuls les synthmorphs et les véhicules adaptés pour ces pressions extrêmes peuvent espérer survivre à de telles profondeurs.

Zones de transition gravitationnelle

l'usage important de la gravité artificielle dans les habitats spatiaux signifie que les personnages rencontrerons souvent des endroits où la direction du bas change brutalement. Dans la plupart des habitats rotatifs, la conception standard incluent une zone axiale où les vaisseaux spatiaux peuvent s'arrimer en microgravité et une zone de transition balisée et minutieusement conçues (généralement un ascenseur) dans laquelle les personnes et les cargaisons allant et venant vers le spatioport axial peuvent s'orienter vers le "bas" local et se tenir au bon endroit lorsque la gravité prend effet. Les transitions gravitationnelle dans les habitats sont presque toujours graduelles mais peuvent être extrêmement dangereuses si un personnage les franchit en étant au mauvais endroit au mauvais moment.

Un personnage qui se retrouve à dériver dans la zone de microgravité axiale d'un habitat spatial rotatif va dériver lentement vers l'extérieur jusqu'à ce qu'il commence à subir la gravité, moment à partir duquel il tombera. Le temps que prends ce phénomène varie en fonction de la taille de l'habitat. Une bonne règle de base est que pour chaque kilomètre de diamètre de l'habitat, le personnage a 30 seconde avant de commencer à tomber. Si le personnage a reçu une bonne poussée hors de l'axe lorsqu'il a commencé à dériver, ce temps devrait être divisé par deux, quatre ou plus, à la discrétion du maître de jeu.

Champs magnétiques

Le magnétisme n'est pas un problème direct pour la plupart des personnages; les transhumains n'ont pas besoin de s'inquiéter des radiations générées par une magnétosphère puissante. Pour les appareils électroniques non blindés et les transhumains non protégés arborant du titanium les effets des champs magnétiques puissants peuvent être dévastateurs. Notez que la plupart des problèmes résultants de l'exposition des véhicules, du matériel et des bots à une forte activité magnétique coïncide avec une radioactivité élevée.

Les champs magnétiques affectent les synthmorphs, les robots, les véhicules, les implants cybernétiques et l'électronique après 1 minute d'exposition. Comme l'exposition aux radiations, ces effets peuvent varier de manière radicale. Au minimum, les communications et les capteurs souffriront d'interférence et de portée réduite; au maximum, les systèmes électroniques vont simplement subir des dégâts et tomber en panne.

Radiation

Les radiations ionisantes sont l'un des dangers les plus fréquemment rencontrés dans le système solaire et l'un des problèmes les plus difficiles à vaincre pour la transhumanité. Les radiations abîment les matériaux génétiques, rendent malades et tuent en ionisant les composés chimiques impliqués dans la division cellulaire à l'intérieur du corps humain. Les effets s'étendent de la nausée et la fatigue à des déficiences d'organes massives et la mort. Les maladies radioactives ne sont pas qu'un phénomène somatique. La véritable terreur des radiations pour les transhumains, particulièrement ceux aux niveaux de dosage les plus élevés tels qu'à la surface de Ganymède ou d'autres lunes Jovienne, sont les dommages aux réseaux de neurones. Cela peut amener à des uploads et des sauvegardes buguées. La nanomédecine peut rapidement inverser l'ionisation des composés cellulaires et les nouveaux matériaux permettant une protection plus fine et de meilleure qualité aident, mais la simple magnitude de la radiation émise par certains corps dans le système solaire surpasse même ces derniers.

L'empoisonnement par radiations est une affaire complexe, et des règles détaillées sont hors du spectre de ce livre. Les sources de radiations incluent entre autres la ceinture Van Allen de la Terre, la ceinture radiocative de Jupiter, la magnétosphère de Saturne, les rayons cosmiques, les éruptions solaires, les matériaux fissibles, les explosions de fusion ou d'antimatière non protégée et les explosions nucléaires. Les effets peuvent varier drastiquement en fonction de la force de la source, le temps d'exposition et le niveau de protection disponible. Les effets immédiats sur les biomorphs (mettant de quelques minutes à 6 heures pour apparaître) incluent les nausées, les vomissements, la fatigue (SOM réduite) ainsi que des dégâts physiques et un faible montant de stress mental. Cette phase est suivie d'une période qui ressemble à une rémission, durant de 6 heures à 2 semaines. Après cette étape, la phase terminale démarre, ce qui peut inclure une perte de pillosité, la stérilité, une SOM et une SOL réduites, des dommages importants aux tissus intestinaux et gastriques, des infections, des hémorragies incontrôlées puis la mort.

Les synthmorphs ne sont pas aussi vulnérables que les biomorphs, mais elles peuvent être endommagées et handicapées par de très fortes doses de radiations.

Atmosphère toxique

Neptune, Titan, Uranus, et Vénus ont toutes des atmosphères toxiques. Des atmosphères similaires peuvent être trouvées sur certaines exoplanètes, ou avoir été intentionnellement créées comme mesure de sécurité dans un habitat ou une structure.

Un personnage qui ignore la toxicité de l'atmosphère et qui ne retient pas immédiatement sa respiration (nécessitant un Test de REF $\times 3$) subit 10 points de dégâts par Tour d'Action. Un personnage qui parvient à retenir sa respiration peut tenir un peu plus longtemps; appliquez les règles d'asphyxie (p. 194).

Atmosphères Corrosives: En plus d'être toxique, l'atmosphère de Vénus est la seule naturellement corrosive dans le système. Les atmosphères corrosives sont immédiatement dangereuses: les personnages subissent 10 points de dégâts par Tour d'Action, peu importe qu'ils retiennent leur respiration ou pas. Les atmosphères corrosives endommagent également les véhicules et l'équipement ne disposant pas de protection anticorrosive. De tels objets subissent 1 point de dégât par minute. Avec des concentrations plus élevées,

telles que dans les nuages denses d'acide sulfurique de la haute atmosphère Vénusienne, les objets subissent 5 points de dégâts par minute.

Atmosphère irrespirable

De très rare corps planétaire dans le système solaire ont réellement des atmosphères toxiques. Dans la plupart des atmosphères irrespirables, le danger principal pour les transhumains ne possédant pas les modifications ou le système respiratoire nécessaire est le manque d'oxygène. Considérez l'exposition à une atmosphère irrespirable de la même manière que l'asphyxie.

Sous l'eau

En général, toute compétence physique utilisée sous l'eau subit une pénalité de -20 en raison de la résistance du milieu. Les compétences reposant sur l'équipement non adapté à l'utilisation sous-marine peuvent être encore plus difficile voire impossible à utiliser. L'allure d'un personnage en apnée ou en marchant sous l'eau est le quart de leur allure normale sur la terre ferme. Si un personnage commence à se noyer sous l'eau, utilisez les règles d'asphyxie (p. 194). Notez que les personnages en train de se noyer ne récupèrent pas immédiatement si ils sont sortis de l'eau; ils continueront à s'asphyxier jusqu'à ce qu'un traitement médical soit utilisé pour vider l'eau de leur poumon.

Vide

Les biomorphs dépourvus de système d'étanchéité au vide (p. 305) peuvent passer une minute dans le vide spatial sans effet secondaire, du moment qu'ils se recroquevillent en boule, ferment leurs yeux et gardent leurs yeux fermés (c'est quelque chose que les enfants des habitats spatiaux apprennent très tôt). Contrairement aux croyances populaires liées aux médias pré-Chute, un personnage exposé au vide total n'explose pas en décompression, de même que ses fluides internes n'entrent pas en ébullition (autres que les liquides relativement exposés, comme la salive sur la langue). En fait, le danger principal pour les personnages dans le vide sans exocombi est l'asphyxie due au manque d'oxygène et les complications associées telles qu'un œdème des poumons.

Au-delà d'une minute dans l'espace, le personnage commence à subir de l'asphyxie (p. 194). Les dégâts sont doublés si le personnage essaye de garder de l'air dans ses poumons ou qu'il n'est pas recroquevillé dans une position de survie dans le vide telle que décrite plus haut. Additionnellement, les personnages piégés dans l'espace sans protection thermique adéquate subissent 10 points de dégâts par minute en raison du froid extrême.

7.6.18 Armes improvisées

Quelque fois les personnages seront pris par surprise et ils devront utiliser ce qu'ils auront sous la main comme arme - à moins qu'ils ne pensent avoir l'air cool à tabasser quelqu'un avec un mètre de chaînes. La table des Armes Improvisées propose des statistiques pour quelques objets susceptibles d'être utilisés comme arme. Les maîtres de jeu peuvent utiliser ces guides pour gérer les objets non listés.

7.6.19 Projeter

Si le but d'un attaquant est simplement de mettre à terre ou d'éloigner un adversaire au contact au lieu de le blesser, lancer l'attaque et la défense comme d'habitude. Si l'attaquant réussit, le défenseur est projeté en arrière d'1 mètre par tranche complète de 10 points de MdR. Pour jeter à terre un adversaire, l'attaquant doit obtenir une Réussite Exceptionnelle (MdR de 30+) Une attaque de projection doit être déclarée avant que les dés ne soient jetés.

À moins que l'attaquant n'obtienne une réussite critique, aucun dégât n'est infligé avec cette attaque, le défenseur est juste projeté/mis à terre. Cependant, si l'attaquant obtient une réussite critique, appliquez les dégâts comme d'habitude en plus de l'effet de projection.

Armes improvisées				
Armes	PA	Valeur de dégâts (VD)	VD moyenne	Compétence
Balle de baseball	—	$(1d10 \div 10) + (SOM \div 10)$	$2 + (SOM \div 10)$	Armes de jet
Bouteille	—	$1 + (SOM \div 10)$, Se casse après une utilisation	$1 + (SOM \div 10)$	Massues ou armes de jets
Bouteille (cassée)	—	$1d10 - 1$ (min: 1)	4	Lames
Chaînes	—	$1d10 + (SOM \div 10)$	$5 + (SOM \div 10)$	Armes de mêlée exotique
Casque	—	$1d10 + (SOM \div 10)$	$5 + (SOM \div 10)$	Massues ou armes de jets
Torche à plasma	-6	2d10	11	Arme à Distance Exotique
Pied de biche	—	$1d10 + (SOM \div 10)$	$5 + (SOM \div 10)$	Massues

Notez qu'un personnage blessé par une attaque peut également être jetté à terre (voir *Effets des Blessures*, p. 207).

7.6.20 Bonus de dégat en mêlée et des armes de jets

Chaque attaque réussit au corps à corps et avec les armes de jet, que ce soit à mains nue ou avec des armes, reçoit un bonus égal à la SOM de l'attaquant */div 10*, arrondissez à l'inférieur. Voir *Bonus de dommage*, p. 123.

7.6.21 Cibles multiples

Lorsque vous infligez des dégâts, il n'y a aucune raison de ne pas partager avec les autres.

Combat au contact

Un personnage qui prend une Action Complexe pour démarrer une attaque de mêlée peut choisir d'attaquer deux adversaire ou plus avec la même action. Chaque adversaire doit être à moins d'un mètre d'une autre cible de l'attaquant. Ces attaques doivent être déclarée avant que les dés ne soient lancés pour la première attaque. Chaque attaque souffre d'un modificateur cumulatif de -20 pour chaque cible supplémentaire. Un personnage qui déclare qu'il va attaquer trois personnes avec la même action subira un modificateur cumulatif de -60 sur chaque attaque.

Combat à distance

Un eprsonnage faisant feu deux fois avec uen arme semi-automatique lors d'une Actrion Complexe peut cibler différent adversaire à chaque tir. Dans ce cas, l'attaquant subit un modificateur de -20 contre la deuxième cible.

Un personnage tirant en rafale peut cibler jusqu'à deux cibles à chaque rafale, tant que ces cibles sont éloignées d'un mètre maximum l'une de l'autre. Cela est considéré comme une seule attaque; voir *Tir en Rafale*, p. 198.

Un personnage tirant en rafale deux fois avec une Action Complexe peut cibler une personne différente ou une paire d'autres personnes à chaque rafale. Dans ce cas, la deuxième rafale subit un modificateur de -20. Ce modificateur ne s'applique pas si la même personne/paire de personnes ciblée avec la première rafale est de nouveau ciblée.

Les attaques en mode automatique peuvent aussi être dirigées sur plus d'une cible, tant que chaque cible est à moins d'un mètre la précédente. Cela est considéré comme une seule attaque; voir *Tir Automatique*, p. 198.

7.6.22 Objets et structures

Comme tout autre mur dans le voinage d'une violente fusillade pourra vous le dire, les objets et les structures ne sont pas immunisés à la violence et à la dégradation. Pour refléter ceci, les objets inanimés et les structures ont des scores de Solidité, de Seuil de Blessure et d'Armure, tout comme les personnages. La Solidité mesure la quantité de dommage que peut subir la structure avant d'être détruite. L'Armure réduit les dommages infligés par les attaques, comme pour les personnages. Pour simplifier, un seul score d'Armure est donné et compte à la fois comme une Armure Cinétique et une Armure Énergétique; à la discrétion du maître de jeu, ces scores peuvent être modifiés en fonction de la situation.

Les Blessures subies par les objets et les structures n'ont pas les mêmes effets que les blessures infligées aux autres personnages. Chaque blessure est simplement considérée comme un trou, une démolition partielle ou une fonctionnalité réduite selon ce que le maître de jeu pense convenir le mieux. De manière alternative, un appareil endommagé peut fonctionner de manière moins efficace, et donc infliger un modificateur négatif aux tests de compétences fait pendant l'utilisation de cet objet (un modificateur cumulatif de -10 par blessure).

Dans le cas des grosses structures, il est recommandé de traiter les parties individuelles de la structure comme des entités séparées dans le cadre des dégâts subis.

Attaques à distance

Les attaques à distance n'infligent qu'un tiers de leurs dégâts (arrondies à l'inférieur) aux grosses structures telles que les portes, les murs, etc. Cela reflète le fait que la plupart des attaques à distance ne font que pénétrer la structure, ne faisant que des dégâts mineurs.

Les agoniseurs et les étourdisseurs n'ont aucun effets sur les objets et les structures.

Tirer à travers

Si un personnage essaye de tirer à travers un objet ou une structure sur une cible de l'autre côté, l'attaque subira un modificateur de tir en aveugle d'au moins -30 sauf si l'attaquant peut voir sa cible d'une manière ou d'une autre. En plus de ce modificateur, la cible reçoit un bonus d'armure égal au score d'Armure $\times 2$ de l'objet/la structure.

7.6.23 Portée

Chaque type d'arme a une portée limitée, au-delà de laquelle elle devient inefficace. La portée efficace d'une arme est ensuite divisée en quatre catégories: Courte, Moyenne, Longue et Extrême. Un modificateur est appliqué pour chaque catégorie, tel que noté dans la table des Modificateurs de Combats, p. 193. Pour des exemples de portée d'arme spécifique, reportez-vous à la table des Portées d'Armes.

Portée, gravité et vide

Les portées listées dans la table des Portées d'Armes sont valables pour les gravités de type Terrienne (1g). Alors que la portée effective des armes cinétiques, chercheuses, à spray et de jets peuvent potentiellement

Exemple d'objets et de structures			
Objet/structure	Armure	Solidité	Seuil de blessure
Composites avancées (coque de vaisseau/d'habitat)	50	1000	200
Aérogel (murs, fenêtre, etc)	-	50	10
Porte de sas	15	100	25
Alliage, bétons, polymère renforcés (portes/murs renforcés)	30	100	20
Verre blindé	10	50	20
Comptoir	7	60	12
Bureau	5	50	10
Lien ecto	-	6	1
Mousse métallique (murs, portes, etc.)	20	70	15
Vitres métalliques	30	150	30
Polymère ou bois (murs, portes, meubles, etc)	10	40	8
Lien de farcast quantique	3	20	4
Aluminium transparent (murs, meubles)	5	60	12
Arbre	2	40	10
Fenêtre	-	5	1

augmenter dans les environnements en faible gravité en raison du manque de forces gravitationnelle ou de frein aérodynamique, la précision reste le facteur déterminant si vous touchez la cible ou non. En gravité réduite, utilisez les mêmes portées effectives que celles listées, mais étendez la portée maximale en la divisant par la gravité (par exemple, une portée maximale de 100 mètre, sera de 200 mètres en 0,5g). En microgravité et en zéro-g, la portée maximale est la ligne de vue effective. De manière similaire, dans les environnements en haute-gravité (au-delà de 1g), divisez le maximum de chaque catégorie de portée par la gravité (i.e, une portée courte de 10 mètres sera réduite à 5 en 2 g).

Les armes à rayons ne sont pas affectées par la gravité, mais sont bien plus efficace dans des conditions non-atmosphérique. La portée maximale des armes à rayon dans le vide est la ligne de vue effective.

7.6.24 Allonge

Certaines armes augmentent l'allonge d'un personnage, lui donnant un avantage significatif face à un adversaire en combat de mêlée. Cela s'applique à toutes les armes de plus d'un mètre de long: haches, masses, épées, bâtons chocs, etc. Lorsqu'un personnage a l'avantage de l'allonge sur son adversaire, il reçoit un modificateur de +10 en attaque et en défense.

7.6.25 Dispersion

Lorsque vous utilisez une arme à explosion, vous pouvez toujours toucher votre cible grâce au souffle même si vous ne parvenez pas à la toucher directement. Les armes telles que les grenades doivent aller quelquepart lorsqu'elle ratent, et leur position exacte peut être importante pour l'issue de la bataille. Pour déterminer où atterrit une attaque à explosion ratée, la règle de dispersion entre en jeu.

pour déterminer la dispersion, lancez 1d10 et notez dans quelle direction "pointe" le dé (en vous servant de votre position comme référence). C'est la direction par rapport à la cible dans laquelle l'explosif va finalement atterrir. Le résultat du dé détermine également la distance de dispersion, en mètre. Si la MdE de l'attaque est de plus de 30, cette distance est doublée. Si la MdE dépasse 60, la distance est triplée. Ce point détermine l'épicentre de l'explosion; résolvez les effets des dommages contre tout ceux qui sont pris dans la sphère d'effet comme d'habitude (voir *Effets de Souffle*, p. 193).

Portée d'Armes				
Arme (type)	Courte	Moyenne (-10)	Longue (-20)	Extrême (-30)
<i>Armes à feu</i>				
Pistolet Léger	0-10	11-25	26-40	41-60
Pistolet	0-10	11-30	31-50	51-70
Pistolet Lourd	0-10	11-35	36-60	61-80
Mitraillette	0-30	31-80	81-125	126-230
Fusil d'Assaut	0-150	151-250	251-500	501-900
Fusil de Précision	0-180	181-400	401-1100	1100-2300
Mitrailleuse	0-100	101-400	401-1000	1001-2000
<i>Armes à rails</i>				
identique aux Armes à Feu mais augmentez la portée effective de chaque catégorie de +50%				
<i>Armes à Rayon</i>				
Laser de Main Cybernétique	0-30	31-80	81-125	126-230
Laser à Impulsion	0-30	31-100	101-150	151-250
Agoniseur à Micro Ondes	0-5	6-15	16-30	31-50
Bolter à Particule	0-30	31-100	101-150	151-300
Fusil à Plasma	0-20	21-50	51-100	101-300
Étourdisseur	0-10	11-25	26-40	41-60
<i>Chercheurs</i>				
Micromissile Chercheur	5-70	71-180	181-600	601-2000
Minimissile Chercheur	5-150	151-300	301-1000	1001-3000
Missile Chercheur	5-300	301-1000	1001-3000	3001-10000
<i>Armes à Spray</i>				
Buzzer	0-5	6-15	16-30	31-50
Geleur	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistolet à Aiguilles	0-10	11-30	31-50	51-70
Déchiquetteur	0-10	11-40	41-70	71-100
Spray	0-5	6-15	16-30	31-50
Torche	0-5	6-15	16-30	31-50
Canon Vortex	0-5	6-15	16-30	31-50
<i>Armes de Jets</i>				
Lames	Jusqu'à SOM ÷ 5	Jusqu'à SOM ÷ 2	Jusqu'à SOM	Jusqu'à SOM × 2
Minigrenades	Jusqu'à SOM ÷ 2	Jusqu'à SOM	Jusqu'à SOM × 2	Jusqu'à SOM × 3
Grenades	Jusqu'à SOM ÷ 5	Jusqu'à SOM ÷ 2	Jusqu'à SOM	Jusqu'à SOM × 3

7.6.26 Attaque de choc

Les armes chocs utilisent des décharges électriques à haute tension pour étourdir physiquement et handicaper les cibles. Les armes à chocs sont particulièrement efficaces contre les biomorphs et les pods, même si ils sont lourdement protégés. Les synthmorphs, les bots et les véhicules sont immunisés aux effets des armes à chocs. Une biomorph piégée par une armes à chocs doit faire un Test de SOL + Armure Énergétique (utilisant leur score actuel de SOL, réduit par les dégâts déjà subit). Si il échoue, il perd immédiatement le contrôle neuromusculaire, tombe, et est paralysé pendant 1 Tour d'Action par tranche complète de 10 points de MdS (minimum de 3 Tours d'Actions) Pendant cette période, il est étourdi et incapable d'accomplir la moindre action, il convulse probable, souffre de vertige, de nausées, etc. Après cette période, il peut agir mais il reste étourdi et en état de choc, subissant un modificateur de -30 à toutes ses actions. Ce modificateur réduit de 10 par minutes (et passe donc à -20 après 1 minutes, -10 après 2 minutes et disparaît au bout de 3). Beaucoup d'armes à chocs infligent également une VD, qui est gérée de manière normale.

Une biomorph qui réussit son test de SOL est toujours choquée mais n'est pas paralysée. Elle souffre de la moitié de la VD indiquée et subit un modificateur de -30 jusqu'à la fin du prochain Tour d'Action. Ce modificateur réduit de 10 par Tour d'Action. Les modificateurs d'autres chocs ne sont pas cumulatif, mais ils élèveront le modificateur à sa valeur maximale.

7.6.27 Contrôle

Pour saisir un adversaire en combat au contact, vous devez déclarez votre intention de le contrôler avant de lancer les dés. Toute compétence de mêlée appropriée peut être utilisée pour l'attaque; si une arme est utilisée, elle peut être utilisée comme faisant parti de la technique de prise. Si vous réussissez votre attaque avec une Réussite Exceptionnelle (MdR de 30+), vous avez réussi à contrôler votre adversaire (du moins, pour le moment). Les attaques de saisie n'infligent pas de dégâts sauf si vous obtenez un succès critique (et même dans ce cas là, vous pouvez décider de ne pas faire de dégâts).

Un adversaire contrôlé est temporairement maîtrisé ou immobilisé. Il peut communiquer, utiliser des compétences mentales et agir sur le mesh, mais ils ne peuvent faire aucune action physique autre que de tenter de s'échapper. (À la discrétion du maître de jeu, il peut toujours faire de petites actions physique restreinte, telle qu'essayer d'attraper un couteau dans leur poche ou saisir un objet lancé à quelques centimètre sur le sol, mais ces actions devraient subir un modificateur d'au moins -30 et seront remarqué par le contrôleur).

Pour se libérer, un personnage saisi doit prendre une Action Complexe et réussir soit un Test en Opposition de Combat à Mains Nues ou un Test en Opposition de SOM $\times 3$, bien que le personnage contrôlé souffre d'un modificateur de -30 sur son test.

7.6.28 Tir suppressif

Un personnage tirant avec une arme en mode automatique (p. 198) peut choisir d'utiliser un tir suppressif sur une zone au lieu de viser quelqu'un spécifiquement, dans le but de forcer tout ceux qui sont dans la zone de rester à couvert. Cela prend une Action Complexe, utilise 20 munitions et dure jusqu'à la prochaine Phase d'Action du personnage. La zone balayée s'étend en cône, le diamètre le plus large du cône pouvant faire jusqu'à 20 mètres. Tout personnage qui n'est pas derrière un couvert ou qui ne se met pas immédiatement à couvert lors de son action risque de se faire toucher par le tir suppressif. S'il sort d'un couvert à l'intérieur de la zone de feu, le personnage qui déclenche le tir suppressif gagne une attaque gratuite contre lui, attaque dont ils peuvent se défendre comme d'habitude. Aucun modificateurs ne sont à appliquer à ces tests, exceptés ceux liés à la portée, aux blessure et à la défense totale. Si il est touché, le personnage doit résister aux dégâts comme si ils s'agissaient de ceux d'un tir unique.

7.6.29 Surprise

Les personnages désirant tendre une embuscade à d'autres doivent chercher à bénéficier de l'avantage de la surprise. Cela signifie en général de se faufiler discrètement, d'attendre dans les ombres ou de camper depuis une position éloignée difficile à percevoir. À chaque fois qu'un embusqué (ou un groupe d'embusqués)

tendent de surprendre une cible (ou un groupe de cible), faites un test de Perception secret pour les cibles de l'embuscade. À moins qu'ils ne s'attendent à une surprise, ce test devrait typiquement subir le modificateur de -20 pour être distrait. Il s'agit d'un Test en Opposition contre la compétence Infiltration de l'embusqué/des embusqués. En fonction de la position de l'attaquant, d'autres modificateurs peuvent également s'appliquer (distance, visibilité, couvert, etc.).

Si le Test de Perception échoue, le personnage est surpris par l'attaque et ne peut pas y réagir ou se défendre contre. Dans ce cas, donnez simplement aux attaquants une Phase d'Action gratuite pour attaquer les personnages surpris. Une fois que les attaquants ont effectué leurs actions, lancez l'Initiative comme d'habitude.

Si le Test de Perception réussit, le personnage est alerté une fraction de seconde avant qu'il ne tombe dans l'embuscade, lui donnant une chance de réagir. Dans ce cas, lancez l'Initiative de manière normale, mais les personnages embusqués subissent un modificateur de -30 à leur Test d'Initiative. Les personnages embusqués peuvent toujours se défendre de manière normale.

Dans les situations de groupe, les choses peuvent devenir plus complexe lorsque certains personnages sont surpris et que d'autres ne le sont pas. Dans ce cas, déterminez l'Initiative de manière normale, avec tous les personnages non-embusqués subissant un modificateur de -30. Tous les personnages qui sont surpris ne peuvent tout simplement pas agir lors de la première Phase d'Action, ils sont sans défense et doivent prendre un instant pour évaluer la situation et rattraper leur retard. Comme au-dessus, les personnages surpris ne peuvent pas se défendre lors de leur première Phase d'Action.

7.6.30 Réseaux tactiques

Les réseaux tactiques sont des logiciels spécialisés utilisés par les équipes qui bénéficient du partage de données tactiques. Ils sont fréquemment utilisés par les équipes sportives, les équipes de sécurité, les unités militaires, les joueurs RA, les resquilleurs, les surveillants, les mineurs, les contrôleurs du trafic, les récupérateurs et quiconque nécessite d'un aperçu tactique de la situation. Les équipes de Firewall profitent régulièrement des avantages de tels logiciels.

En terme de jeu, les tacnets fournissent des compétences et des outils logiciels spécialisés aux muses ou aux IA, en fonction de ce qui convient le mieux aux besoins tactiques. Ces outils se connectent les uns aux autres et partagent et analysent les données entre tous les participants du réseau, créant un affichage entoptique configurable pour chaque utilisateur qui résume les données capitales, met en évidence les interactions et les priorités, et alerte l'utilisateur des choses qui nécessitent son attention.

Tacnets de combat

la liste suivante est un exemple des caractéristiques standard d'un tacnet de combat. Les maîtres de jeu sont encouragés à modifier et à étendre ces options de manière appropriée à leur jeu:

- **Cartes:** Les tacnets rassemblent toutes les cartes disponibles et peuvent les présenter à l'utilisateur avec un point de vue aérien ou comme un ensemble tridimensionnel et interactif, les distances entre les caractéristiques intéressantes étant facilement accessibles. L'IA ou la muse peut également tracer des cartes en se basant sur les données sensorielles, les systèmes de fils d'arianne (p. 332), et d'autres données. Des chemins et d'autres données de ces cartes peuvent être affichées comme image entoptique ou par d'autres données RA (par ex, un utilisateur qui doit trouver à gauche pourrait voir une flèche rouge transparente ou sentir un picotement sur leur côté gauche).
- **Positionnement:** Le positionnement exact de l'utilisateur et de tous les autres participants sont mis à jour et cartographié grâce au positionnement par mesh et par GPS. De manière similaire, le positionnement de personnes connues, de bots, de véhicules et d'autres caractéristiques peuvent également être indiqués en fonction des entrées sensorielles.
- **Entrée Sensorielle:** Toute entrée sensorielle disponible pour un des personnages participant ou un appareil dans le réseau peut alimenter le système et être partagée. Cela inclut les données des sens

cybernétique, les senseurs portables, les caméra des smartlink, les sorties XP, etc. Cela permet à un utilisateur d'accéder immédiatement au flux sensoriel d'un autre.

- **Gestion de Communications:** Le tacnet maintiens un lien chiffré entre tous les utilisateurs et reste conscient à la fois des utilisateurs qui se retirent ou des tentatives d'intrusion ou d'interférer avec le lien de communication.
- **Données de Smartlink/d'Armes:** Le tacnet supervise l'état des armes, des accessoires et d'autres équipement via l'interface smartlink ou un lien sans fil, rapportant les dégats, les épuisements de munitions et les autres problèmes à l'attention de l'utilisateur.
- **Tir Indirect:** Les membres d'un tacnet peuvent fournir des données de ciblage aux autres dans le but de tirs indirects (p. 195).
- **Analyse:** Les muses et les IA participant au tacnet sont propulsées par des logicielles de compétences et des bases de données qui leur permettent d'interpréter les données entrantes et les flux sensoriels. C'est probablement l'aspect le plus utile des réseaux tactiques. Cela signifie que les muses/IAs peuvent remarquer des faits ou des détails que les utilisateurs individuels n'auraient pas remarqués. Par exemple, le tacnet peut compter les tirs effectués par un adversaire, noter lorsqu'ils vont se retrouver à cours, et même analyser les entrées sensorielles pour déterminer le type d'armement et de munitions utilisées. Les adversaires et leur matériel peuvent également être scannés et analysés pour noter les faiblesses potentielles, les blessures et les capacités. Si un contact sensoriel avec un adversaire est perdu, sa dernière position connue est mémorisée et les vecteurs de mouvements potentiels ainsi que les distances sont affichés. Le positionnement des adversaires peut également identifier leur lignes de vue et les champs de tirs, signalant les couverts potentiels ou les zones de danger à l'utilisateur. Le tacnet peut également suggérer des manœuvres tactiques qui aideront l'utilisateur, telles que le contournement d'un adversaire ou la possibilité de récupérer une position plus élevée.

La plupart de ces caractéristiques sont immédiatement disponibles à l'utilisateur via leur affichage RA; d'autres données peuvent être accédées avec une Action Rapide. De manière similaire, le maître de jeu décide quand la muse/l'IA fournit des alertes importantes aux utilisateurs. À la discrétion du maître de jeu, certaines de ces caractéristiques peuvent ajouter des modificateurs aux tests des personnages.

7.6.31 Attaque de toucher

Certains types d'attaque nécessitent simplement que vous touchiez votre cible au lieu de la blesser, et sont donc plus faciles à réaliser. Cela devrait s'appliquer lorsque vous essayez de coller un patch dermal à quelqu'un, que vous essayez de répandre un poison de contact sur sa peau ou que vous essayez d'obtenir un contact peau à peau pour utiliser un exploit psi. Dans ces situations, appliquez un modificateur de +20 aux attaques au contact.

7.6.32 Armes à Deux Mains

Toute arme indiquée comme étant à deux mains nécessite l'usage de deux mains (ou autres membres préhensibles) pour être maniée efficacement. Cela est valable pour certaines armes de mêlée archaïque (épée longue, lance, etc) ainsi qu'à certaines armes à feu plus grosses et aux armes lourdes. Tout personnage qui tente d'utiliser de telles armes d'une seule main subit un modificateur de -20. Ce modificateur ne s'applique pas aux armes montées.

7.6.33 Manier deux armes ou plus

Il est possible qu'un personnage manie deux armes en combat, ou même plus si c'est une octomorphe ou une synthmorphe ayant plusieurs membres. Dans ce cas, chaque arme supplémentaire maniée sur une mauvaise main subit le modificateur de mauvaise main de -20. Ce modificateur peut être annulé par le trait Ambidextre (p. 145).

Arme de mêlée supplémentaire

L'utilisation de deux armes de mêlée ou plus est traitée comme une seule attaque et non comme plusieurs. Chaque armes additionnelle ajoute +1d10 de dégats à l'attaque (jusqu'à un amximum de +3d10). Les modificateurs de mauvaises mains sont ignorés. Si le personnage attaque des cibles multiples avec la même Action Complexe (voir *Cibles Multiples*, p. 202), ces bonus ne s'appliquent pas. L'attaquant doit, bien entendu, être capable de manier l'arme additionnelle. Un spliceur avec seulement deux mains ne peut pas manier un couteau et une épée à deux mains par exemple. De manière similaire, le maître de jeu peut ignorer le bonus de dégats pour les armes supplémentaires qui sont trop différentes pour être utilisées ensemble efficacement (comme un fouet et une queue de billard). Notez que ni les membres supplémentaires, ni les armes qui sont conçues par paires comme les gants chocs) ne comptent comme une arme supplémentaire.

Un personnage utilisant plus d'une arme de mêlée reçoit un bonus pour se défendre contre les attaques de mêlée égal à +10 par armes supplémentaires (maximum +30).

Armes à distance supplémentaire

Un attaquant peut également manier un pistolet dans chaque main pour le combat à distance, ou de plus grosses armes si ils ont plus de membres (un poulpe à huit membre peut, par exemple, manier quatre fusils d'assaut). Ces armes doivent toutes faire feu en une fois sur la même cible. Dans ce cas, chaque arme est gérée comme une attaque séparée, chaque armes dans une mauvaise main subissant un modificateur cumulatif de mauvaise main de -20 (pas de modificateur sur la première attaque, -20 pour la deuxième, -40 pour la troisième et -60 pour la quatrième), compensés par le trait Ambidextre (p. 145) comme d'habitude.

7.7 Santé Physique

Dans un cadre aussi dangereux que celui d' *Eclipse Phase*, les personnages vont inévitablement être blessés. Que votre orph soit biologique ou synthétique, vous pouvez être blessés par des armes, une bagarre, une chute, des accidents, des environnements extrêmes, des attaques de psi et ainsi de suite. Cette section traite de la façon de garder une trace de telles blessures et de déterminer quels effets elles auront sur votre personnage. Deux méthodes sont utilisées pour mesurer la santé physique de votre personnage: points de dégats et blessures.

7.7.1 Points de dégats

Toute blessure physique infligée à votre personnage est mesurée en points de dégats. Ces points sont cumulatifs, et sont notés sur votre fiche de personnage. Les points de dommage sont caractérisés par la fatigue, l'étalement, les bleus, les chocs, les entorses, les petites coupures et les autres blessures qui, tout en étant douloureuse, ne vont pas gêner ou menacer significativement la vie de votre personnage à moins qu'elles ne s'accumulent jusqu'à un certain niveau. Toute source de blessure qui inflige une grosse quantité de points de dégats en une fois peut cependant avoir un effet plus important (voir *Blessures*, p. 207).

Les points de dommages peuvent être réduits par le repos, l'attention médicale, et/ou la réparation (voir *Soins et Réparations*, p. 208).

7.7.2 Types de dégats

Les dégats physiques sont de trois type: Énergétique, Cinétique et Psi.

Dégats énergétiques

Les dégats énergétiques incluent les lasers, les armes à plasma, le feu, l'électrocution, les explosions et d'autres sources de dégats énergétiques.

Dégats cinétiques

Les dégats cinétiques sont causés par les projectiles et les objets se déplaçant à haute vitesse et qui transfèrent leur énergie à la cible au moment de l'impact. Les attaques cinétiques incluent les frondes, les armes à fléchettes, les couteaux et les coups.

Dégats Psi

Les dégats Psi sont causés par les exploits psi offensifs comme Attaque Psychic (p. 228).

7.7.3 Solidité et santé

La santé physique de votre personnage est mesurée par leur stat de Solidité. Pour les personnages incarnés dans des biomorphs, ce nombre représente le niveau à partir duquel les dégats accumulés submergent votre personnage et qu'il sombre dans l'inconscience. Une fois que vous avez accumulés un nombre de points de dégats supérieur ou égal à votre stat Solidité, vous vous effondrez immédiatement sous l'épuisement et la violence physique. Vous demeurez inconscient et ne pouvez être réveillé tant que vos points de dégats n'ont pas été réduits sous votre Solidité, grâce à des soins médicaux ou par guérison naturelle.

Si vous êtes morphé dans une coque synthétique, la Solidité représente votre intégrité structurelle. Vous devenez physiquement invalide lorsque vos points de dégats accumulez atteignent votre Solidité. Bien que les systèmes informatiques seront probablement toujours fonctionnels, vous pouvez continuer d'accéder au mesh, mais votre morph est cassé et immobile jusqu'à ce qu'elle soit réparée.

Mort

Une accumulation extrême de points de dégats peut menacer la vie de votre personnage. Si les dégats atteignent votre Solidité $\times 1.5$ (pour les biomorphs) ou Solidité $\times 2$ (pour les morphs synthétiques), votre corps décède. Ce seuil est appelé votre Seuil de Mort. Les morphs synthétiques qui atteignent cet état sont détruites au-delà de toute réparation.

7.7.4 Valeur de dégats

Les armes (et les autres sources de blessures) dans *Eclipse Phase* ont toutes une Valeur de Dégats (DV) - le montant de base de points de dégats infligés par l'arme. Cette valeur est souvent présentée comme une quantité variable, sous la forme d'un jet de dé; par exemple: 3d10. Dans ce cas, vous lancez trois dés à dix faces et vous additionnez les résultats (encomptant le 0 comme un 10). Parfois la VD sera présentée comme un jet de dé plus un modificateur; par exemple: 2d10 + 5. Dans ce cas vous lancez deux dés à dix faces, les additionnez, puis y ajoutez 5 pour obtenir le résultat.

Pour simplifier, une quantité statique de dommage est également notée entre parenthèse après la valeur variable. Si vous préférez supprimer le lancer de dés, vous pouvez simplement appliquer la valeur statique (généralement proche de la médiane) à la place. Par exemple, si les dégats sont notés 2d10 + 5 (15), vous pouvez simplement appliquer 15 points de dégats au lieu de lancer le dé.

Lorsque des dégats sont infligés à un personnage, déterminez la VD (lancer les dés) et soustrayez la valeur d'armure telle que noté à *Étape 7: Déterminez les Dégats* (p. 192).

7.7.5 Blessures

Les blessures représentent des blessures plus sérieuses: mauvaises coupures et hémorragie, fractures et cassures, membres mutilés et autres dommages sérieux qui handicapent votre capacité à fonctionner et peuvent se terminer par la mort ou des dégats à long terme.

À chaque fois que votre personnage encaisse des dégats, comparez le total infligé (après l'avoir réduit par l'armure) à votre Seuil de Blessure. Si la VD modifiée atteint ou dépasse votre Seuil de Blessure, vous

subissez une blessure. Si les dommages infligés font le double de votre Seuil de Blessure, vous subissez 2 blessures; si c'est le triple, vous subissez 3 blessures; et ainsi de suite.

Les blessures sont cumulatives, et doivent être notées sur votre fiche de personnage.

Notez que ces règles gèrent les dégâts et les blessures comme étant un concept abstrait. Pour des raisons dramatiques et de réalisme, le maître de jeu peut souhaiter décrire les blessures d'une manière plus détaillée et macabres: une cheville cassée, un tendon sectionné, des hémorragies internes, une oreille perdue, et ainsi de suite. La nature de ces blessures descriptives peuvent aider le maître de jeu à assigner d'autres effets. Par exemple, un personnage avec une main broyée pourrait ne pas être capable d'attraper une arme, quelqu'un ayant perdu beaucoup de sang peut laisser une piste que ses ennemis peuvent suivre, ou quelqu'un ayant un œil arraché pourrait subir des modificateurs de perception visuelle. Ces détails peuvent également impacter la manière dont un personnage sera traité ou soigné.

Effets des blessures

Chaque blessure applique un modificateur de -10 à toutes les actions du personnage. Un personnage ayant 3 blessures, par exemple, subit un modificateur de -30 à toutes ses actions. Certains traits, morphs, implants, drogues et psis permettent à un personnage d'ignorer les modificateurs de blessures. Ces effets sont cumulatifs, bien que le total de modificateurs de blessure pouvant être annulés est -30.

Jetté au sol: À chaque fois qu'un personnage prend une blessure, il doit immédiatement faire un Test de SOM $\times 3$. Les modificateurs de Blessures s'appliquent. Si il échoue, il est jetté à terre et doit dépenser une Action Rapide pour se relever. Les bots et les véhicules doivent réussir un Test de Piloter pour éviter de s'écraser.

Incoscience: À chaque fois qu'un personnage reçoit 2 blessures ou plus en une fois (de la même attaque), ils doivent également faire immédiatement un Test de SOM $\times 3$; les modificateurs de blessures s'appliquent également. Si il échoue, il sombre dans l'inconscience (jusqu'à ce qu'ils soient réveillés ou soignés). Les bots et les véhicules qui subissent 2 blessures ou plus en une seule fois s'écrasent automatiquement (voir *S'Écraser*, p. 196).

Saigner: Tous les personnages en biomorph qui ont subi une blessure et qui subissent des dégâts qui dépassent leur Solidité court le risque de saigner à mort. Ils subissent 1 point de dégâts supplémentaires par Tour d'Action (20 par minutes) jusqu'à ce qu'ils reçoivent des soins médicaux ou qu'ils meurent.

7.7.6 Mort

Pour beaucoup de gens dans *Eclipse Phase*, la mort n'est pas le bout du tunnel. Si la pile corticale du personnage peut-être récupérée, il peut être ressuscité et téléchargé dans une nouvelle morph (voir *Réincarnation*, p. 271). Cela nécessite en général une assurance sauvegarde (p. 269) ou les bonnes grâces de quiconque finit par récupérer le corps/la pile.

Si la pile corticale n'est pas récupérable, le personnage peut toujours être ré-instantié depuis une sauvegarde archivée (p. 268). Cela nécessite toujours soit une assurance sauvegarde soit quelqu'un qui voudra bien payer pour le faire revivre.

Si la pile corticale du personnage n'est pas récupérée et qu'il n'a pas de sauvegarde, ils sont complètement et définitivement morts. Parti. Kapout. (Sauf si ils ont un fork alpha se balladant quelque part; voir *Forker et Fusionner*, p. 273.)

7.8 Soins et réparations

utilisez les règles suivantes pour soigner et réparer les personnages blessés et endommagés.

7.8.1 Soins des biomorphs

Grâce aux technologies médicales avancées, il y a beaucoup de manières pour les personnages en biomorphs (incluant les pods) de guérir de leur blessure. Les méchidaments nanoscopiques (p. 308) aide les personnages

à se soigner rapidement, de même que les nanobandages (p. 333). Les cuves de soin (p. 326) soigneront même les blessures les plus graves en quelques jours, et peuvent même restaurer les personnages récemment décédés ou n'ayant plus que leur tête.

bein enetendu, les personnages n'ayant pas accès à ces outils médicaux ne sont pas sans espoir. Les compétences médicales de professionnels entraînés peuvent réduire l'impact des blessures et les corps se guérissent d'eux-même avec le temps.

Attention médicale

Les personnages ayant une compétence Médecine appropriée (telle que Madecine: Premiers Soins ou Médecine: Chirurgie traumatique) peuvent effectuer les premiers soins sur les prsonnages blessés ou endommagés. Un test de Médecine réussit, modifié de manière approprié en fonction de la situation, soignera 1d10 points de dégât et supprimera 1 blessure. Ce test doit être effectué dans les 24 heures suivant la blessure, et chaque blessure ne peut être traitée qu'une fois. Si le personnage est blessé de nouveau un peu plus tard, ces nouveaux dégâts peuvent également être traités. Les soins médicaux de ce type ne sont aps efficace contre les blessures qui ont été traitées avec des méchidaments, des nanobandages ou des cuves de soins.

Guérison naturelle

Les personnages coincés loins de toute technologie médicale - dans une station éloignée, dans les étendues sauvages de Mars ou n'importe quel équivalent - puevent être forcés de guérir naturellement si ils sont blessés. La guérison naturelle est un processuss lent qui est largement influencé par un grand nombre de facteurs. Afin qu'un personnage soigne ses blessures, tous les dégâts normaux doivent être soignés d'abord. Consultez la table de Guérison.

Chirurgie

À *Eclipse Phase*, la plupart des blessures graves peuvent être soignées en passant du temps dans une cuve de guérison (p. 326) ou simplement en se reposant et en récupérant. Dans les circonstances où une cuve de guérison n'est pas disponible, le maître de jeu peut décider qu'une blessure particulière nécessite de la chirurgie pratiquée apr un organisme conscient (qu'il s'agisse d'un personnage ou d'un bot de soin piloté par IA). Dans ces cas là, le personnage sera incapable de se soigner tant qu'il n'aura pas pu bénéficier de la chirurgie. La chirurgie est gérée par un Test de Meédecine utilisant un domaine approprié à la situation et avec un intervalle de 1 à 8 heures. Si le teste réussit, le personnage est soigné d'1d10 point de dégâts et d'1 blessure et récupère ensuite depuis cette étape de manière normale.

7.8.2 Réparation des synthmorphs et des objets

Contrairement aux biomorphs, les synthmorphs et les objets ne guérissent pas des dégâts par eux-même et doivent être réparés. Quelques synthmorphs et périphériques ont des systèmes d'autoréparation nanotechnologique, similaire au méchidaments des biomorphs (voir Réparateurs, p. 329). Les spray de Réparations (p. 333) peuvent également être utilsiés pour faire des réparations et est une option extrêmement utile pour les personnes non-techniciennes. En plus de ces options, les techniciens peuvent également réparer à l'ancienne, utilisant leurs compétences et outils (voir Réparations Physique, ci-dessous). En dernier recours, les synthmorphs et les objets peuvent être réparés dans un nanofabeur avec les schémas appropriés (en utilisant les mêmes règles que pour les cuves de soins, p. 326).

Réparation physique

Réparer manuellement une synthmorphs ou un objet nécessite un Test de Matériel avec un domaine approprié à l'objet (Matériel: Robotique pour les synthmorphsh et les bots, Matériel: Aérospatial pour les avions, etc), avec un modificateur de -10 par blessure. Réparer est une Action de Tâche avec un intervalle de 2 heures par tranche de 10 points de dégâts à réparer, augmenté de 8 heure par blessures. Des modificateurs appropriés

Guérison		
État du personnage	Vitesse de guérison des dégâts	Vitesse de guérison des blessures
Personnage sans biomods de base	1d10 (5) tous les jours	1 toutes les semaines
Personnage avec des biomods de base	1d10 (5) toutes les 12 heures	1 tous les 3 jours
Personnage utilisant des nanobandages	1d10 (5) toutes les 2 heures	1 tous les jours
Personnage avec des méchidaments	1d10 (5) toutes les heures	1 toutes les 12 heures
Mauvaises conditions (malbouffe, pas assez de repos/activité importante, mal abrité/mauvaise conditions d'hygiène)	doublez l'intervalle	doublez l'intervalle
Conditions horribles (malnutrition, pas de repos/activité stressante, pas ou peu d'abri et/ou d'hygiène)	triplez l'intervalle	pas de guérison des blessures

peuvent être appliqués, basés sur les conditions et les outils disponibles. Par exmemples, les outils universels (p. 326) appliquent un modificateur de +20 aux tests de réparation, et les spray de réparation donnent un modificateur de +30.

Réparation d'armure

Les armures peuvent être réparées de la même manière que la Solidité mais les blessures n'affectent pas les modificateurs ou la durée du test.

7.9 Santé mentale

À une époque dans laquelle les personnes peuvent abandonner leurs corps et les remplacer avec un nouveau, les traumatismes infligés à votre esprit et à votre ego - votre perception de *soi* - sont souvent plus effrayants que les plus graves des dégâts physiques. Il y a de nombreuses situations qui peuvent menacer votre intégrité et votre santé mentale: faire l'expérience de la mort, l'isolation prolongée, la perte des gens aimés, les situations étrangères, la discontinuité de sa personne due à la perte de souvenirs ou au changement de morph, les attaques psi et ainsi de suite. Deux méthodes sont utilisées pour mesurer votre santé mentale: les *points de stress* et les *trauma*.

7.9.1 Points de stress

Les points de stress représentent les fractures dans l'intégrité de votre ego, les fissures dans l'image mentale de vous-même. Les dommages mentaux sont vécus comme des chocs cérébraux, de la désorientation, des déconnexions cognitives, des courts-circuits synaptique ou une perte des facultés intellectuelles. Ces stress points en eux-même n'handicapent pas significativement le fonctionnement de votre personnage, mais si ils commencent à s'accumuler ils peuvent avoir de sérieuses répercussions. Additionnellement, toute source qui inflige un montant élevé de points de stress en une seule fois à de bonnes chances d'avoir un impact plus grave (voir *Trauma*).

Les points de stress peuvent être réduits à long-terme par du repos, des soins psychiatrique et/ou de la psychochirurgie (voir p. 214).

7.9.2 Stress et lucidité

Votre stat Lucidité mesure la stabilité mentale de votre personnage. Si vous accumulez un total de points de stress supérieur ou égal à votre score de Lucidité, l'ego de votre personnage souffre immédiatement d'une dépression nerveuse. Vous enrez en état de chocs et restez dans un état catatonique jusqu'à ce que vos points de stress soient réduits à un niveau inférieur à votre stat de Lucidité. Les points de stress accumulés surchargeront les egos hébergés dans des coques synthétiques ou des infomorphs de la même manière que pour les cerveaux biologiques - le logiciel mental tombe effectivement en panne, incapable de fonctionner jusqu'à ce qu'il soit débogué.

Seui de folie

Le montant extrême de points de stress subit peut endommager la santé mentale de votre personnage de manière permanente. Si les points de stress accumulés atteignent votre Lucidité $\times 2$, l'ego de votre personnage subit un effondrement permanent. Votre esprit est perdu, et aucune quantité d'aide psychologique ou de repos ne pourra le ramener.

7.9.3 Valeur de stress

Toute source capable d'infliger un stress cognitif a une Valeur de Stress (VS). Elle indique le nombre de points de stress que l'attaque ou l'expérience inflige à un personnage. Comme la VD, la VS est souvent présentée comme une valeur variable, telle que 2d10, ou parfois avec un modificateur, telle que 2d10 + 10. Lancez simplement les dés et additionnez les résultats pour déterminer les points de stress infligés par cet événement. Pour simplifier les choses, une VS statique est également proposée entre parenthèse juste après le montant variable; utilisez cette valeur lorsque vous voulez garder le rythme de la partie et ne voulez pas lancer de dés.

7.9.4 Trauma

Les traumatismes mentaux sont bien plus graves que les points de stress. Les traumatismes représentent des chocs mentaux graves, un effondrement de la personnalité/du soi, le délire, les changements de paradigmes et tous les autres dysfonctionnements cognitifs graves. Les traumatismes perturbent le fonctionnement de votre personnage et peuvent générer des dérangements temporaires ou des troubles permanents.

Si votre personnage reçoit en une seule fois un nombre de points de stress supérieur ou égal à son Seuil de Trauma, il subit un trauma. Si les points de stress infligés font le double ou le triple de votre Seuil de Trauma, vous subissez 2 ou 3 traumatismes respectivement, et ainsi de suite. Les traumatismes sont cumulatives, et doivent être notés sur votre fiche de personnage.

Effets des traumatismes

Chaque trauma applique un modificateur de -10 à toutes les actions du personnage. Par exemple, un personnage avec 2 traumatismes subit -20 à toutes ses actions. Ces modificateurs se cumulent également avec les modificateurs de blessures.

Désorientation: À chaque fois qu'un personnage souffre d'un trauma, il doit immédiatement faire un Test de VOL $\times 3$. Les modificateurs de Traumatismes s'appliquent. Si il échoue, il est temporairement étourdi et désorienté, et doit dépenser une Action Complexe pour reprendre ses esprits.

Troubles et Désordres: À chaque fois qu'un personnage est frappé d'un trauma, il souffre d'un trouble temporaire (voir *Troubles Mentaux*). Le premier trauma inflige un trouble *mineur*. Si un deuxième trauma est appliqué, le premier trouble passe soit d'un mineur à un trouble *modéré*, ou un deuxième trouble mineur est appliqué (à la discrétion du maître de jeu). De manière similaire, un troisième dérangement fera passer

un trouble de modéré à *majeur* ou en infligera sinon un mineur. Il est recommandé de choisir d'augmenter le niveau des troubles, particulièrement si ils sont la conséquence d'un même ensemble de circonstances. Dans le cas des traumas qui résultent de situations et sources distinctes, des troubles différents peuvent être appliqués.

Désordres: Lorsque quatre trauma ou plus sont infligé à un personnage, un trouble majeur se transforme en désordre. Les désordres représentent des afflictions psychologiques à long-terme, qui nécessitent généralement des semaines ou des mois de psychothérapie et/ou de psychochirurgie pour être soignés (voir *Désordres Mentaux*, p. 211).

7.9.5 Troubles mentaux

Les troubles mentaux sont une condition mentale temporaire qui sont la conséquence des traumas. Les dérangements sont Mineur, Modéré ou Majeur. Le maître de jeu et le joueur devraient coopérer pour choisir quel dérangement appliqué, de manière appropriée au scénario et à la personnalité du personnage.

Les dérangements durent pendant $1d10 \div 2$ heures (arrondissez à l'inférieur) ou jusqu'à ce que le personnage reçoive une aide psychiatrique. À la discrétion du maître de jeu, un trouble pourrait durer plus longtemps si le personnage n'a pas distancé la source de stress, ou si il reste empêtré dans une situation stressante.

Les effets des troubles mentaux sont fait pour être interprétés. Le personnage devrait intégrer le dérangement aux paroles et actions de leur personnage. Si le maître de jeu pense que le joueur n'intègre pas suffisamment les effets, il peut les renforcer. Si le maître de jeu le pense approprié, il peut également utiliser des modificateurs ou des tests pour certaines actions.

Anxiété (mineur)

Vous subissez une attaque de panique, exhibant les conditions physiologique de peur et d'inquiétude: transpiration, pouls accéléré, tremblement, insuffisance respiratoire, migraines, et ainsi de suite.

Fuite (mineur)

Vous êtes psychologiquement incapable de gérer la source de stress ou des circonstances en lien avec cette source, et vous l'évitez dans la mesure du possible - allant jusqu'à couvrir vos oreilles, vous mettre en boule ou éteignez vos senseurs si il faut.

Vertige (mineur)

Vous êtes pris de vertige et désorienté par le stress.

Écholalie (mineur)

Vous répétez involontairement les mots et les phrases prononcés par d'autres.

Fixation (mineur)

Vous devenez obsédé par quelque chose que vous avez raté ou par les circonstances qui ont amené à ce stress. Vous êtes complètement obsédé par cela, répétant le comportement, essayant de le réparer, répétant les scénarios dans votre tête à voix haute, et ainsi de suite.

Affamé (mineur)

Vous êtes soudainement consumé par un désir écrasant de manger quelque chose - peut-être même quelque chose d'inhabituel.

Indécision (mineur)

Vous êtes énervé par les causes de votre stress, trouvant difficile de faire des choix ou de choisir une suite d'action.

Logorrhée (mineur)

Votre réponse au trauma est de vous lancez dans une conversation excessive. Vous ne pouvez pas vous taire.

Nausée (mineur)

Les tress vous rend malade, vous froçant à combattre le malaise.

Frissons (modéré)

Votre température corporelle augmente, vous faisant avoir froid et les frissons s'installent. Vous ne pouvez pas vous réchauffer.

Confusion (modéré)

Le trauma brouille votre concentration, vous faisant oublier ce que vous étiez en train de faire, vous faisant rater des tâches simples et hésiter face à des décisions simple.

Échopraxie (modéré)

Vous répétez et imitez involontairement les actions des autres autour de vous.

Lunatisme (modéré)

Vous perdez le contrôle de vos émotions. Vous basculez de l'extase aux larmes et entrez dans un état de colère sans avertissement.

Mutisme (modéré)

Le trauma vous mets dans l'incapacité de parler et dans une incapacité totale à communiquer efficacement.

Narcissisme (modéré)

Dans les secousses du choc mental, la seule chose à laquelle vous arrivez à penser c'est vous-même. Vous cessez de vous occupez des autres autour de vous.

Panique (modéré)

Vous êtes saturés par la peur et l'énxiété et cherchez immédiatement à distancer la cause du stress.

Trablements (modéré)

Vous tremblez violement, vous empêchant de rester immobile ou de tenir des choses.

Trou noir (majeur)

Vous fonctionnez en auto-pilote pendant un état de fugue temporaire. Plus tard, vous serez incapable de vous rappeler ce qui est arrivé pendant cette épride. (les coques synthétique et les infomorphs peuvent faire appel à des enregistrements mémoriel depuis une zone de stockage).

Frénésie (majeur)

Vous êtes terrifiés par la source du stress et l'attaquez.

Hallucinations (majeur)

VOus voyez, entendez ou percevez d'une manière ou d'une autre des choses qui ne sont pas là.

Hystérie (majeur)

Vous perdez le contrôle, paniquant vis à vis de la source du stress. Cela amène typiquement à des crises émotionnelles de pleurs, de rire ou de peur irrationnelles.

Irrationalité (majeur)

Vous êtes tellement noyé par le stress que votre capacité pour le jugement logique s'effondre. Vous êtes énervé par des offenses imaginaires, vous attendez des autres des choses déraisonnables ou vous acceptez des faits sans preuve convaincantes.

Paralysie (majeur)

Vous êtes tellement sonné par le trauma que vous êtes effectivement gelé, incapable de prendre des décisions ou d'agir.

Handicap psychosomatique (majeur)

Le trauma vous écrase, handicapant une partie de votre fonctionnement physique. Vous souffrez de maux inexpliqués telles que la perte de la vue ou de l'ouïe, des douleurs fantômes ou l'incapacité à utiliser un membre ou toute autres extrémité.

7.9.6 Désordres mentaux

Les désordres reflètent une folie plus permanente. Dans ce cas, "permanent" ne signifie pas nécessairement pour toujours, mais la maladie durea jusqu'à ce que le personnage reçoive une aide psychiatrique longue et efficace. Les désordres sont infligés lorsqu'un personnage accumule 4 traumatismes. Le maître de jeu et le joueur devraient choisir un désordre qui correspond à la situation et au personnage.

Les désordres ne sont pas toujours "actifs" - ils restent dormant jusqu'à ce qu'ils soient déclenchés par certaines conditions. Bien qu'il soit toujours possible d'agir en subissant un désordre, il représente un handicap important à la capacité d'une personne à maintenir des relations normales et à accomplir un travail. Les désordres ne devraient pas être valorisés comme étant de mignones bizarreries d'interprétation. Elle représente la meilleure tentative d'une psyché endommagée à gérer un monde qui s'est effondré d'une certaine manière. De plus, les personnes de beaucoup d'habitats, particulièrement ceux du système intérieur, considèrent toujours les désordres comme une marque de stigmatisation sociale et régissent généralement négativement vis à vis des personnages handicapés.

Les personnages ayant acquis en cours d'aventures des désordres peuvent essayer de s'en débarrasser de deux manières différentes, soit par des tentatives de les traiter en jeu (p. 214) ou en les rachetant comme ils le feraient avec un trait négatif (p. 153).

Addiction

L'addiction est un désordre qui peut faire référence à toute sorte de comportement addictif concentré sur un comportement ou une substance particulière, au point où l'utilisateur est incapable de fonctionner sans l'addiction et où il est sévèrement handicapé en raison des effets de l'addiction. L'addiction est marquée par un désir de la part du sujet de chercher de l'aide ou à réduire l'utilisation de la substance/acte addictive,

mais également par le fait que le sujet peut passer beaucoup de temps à chercher à satisfaire leur addiction à l'exclusion de toutes activités. C'est un cran au-dessus du trait négatif Addiction listé à la p. 148 - c'est un comportement bien plus paralysant qui compense le fait de passer du temps loin de l'addiction. Les addictions sont généralement en lien avec le trauma qui a causé le désordre (addictions à la RV ou aux drogues sont encouragées).

Effets Suggérés en Jeu: L'accroc ne fonctionne que dans deux états: sous l'influence de leur addiction ou en état de manque. De plus, ils peuvent passer une bonne partie du temps à ignorer leurs autres responsabilités en cherchant à satisfaire leur addiction.

Atavisme

L'atavisme est un désordre qui affecte principalement les élevés. Cela résulte en une régression vers un stade précoce de non- ou de partiellement-élevé. Ils peuvent faire preuve d'un comportement plus proche de leurs instincts animaux, à moins qu'ils ne perdent une partie de leurs bénéfices d'être élevés tels que la capacité au raisonnement abstrait et au dialogue.

Effets Suggérés en Jeu: Le joueur et le maître de jeu devrait décider du point auquel l'élevé a régressé et ajuster les pénalités de jeu de manière appropriée. Il est important de noter que d'autres élevés perçoivent les élevés atavistes d'une manière teintée d'horreur et éviteront en général d'avoir à faire à eux.

Trouble du déficit de l'attention/hyperactivité (TDAH)

Ce désordre se manifeste comme une incapacité marquée à se concentrer sur une seule tâche pendant une période de temps étendue, et comme une incapacité à remarquer les détails dans la plupart des situations. Les malades ont tendance à démarrer de nombreuses tâches, en commençant une nouvelle juste après avoir commencé une tâche précédente. Les malades atteints du TDAH peuvent aussi avoir un comportement maniaque qui se manifeste comme une confiance dans leur capacité à terminer un travail, même si ils vont rapidement y perdre tout intérêt.

Effets Suggérés en Jeu: Pénalité à la Perception et aux compétences associées. Augmentez le modificateur de difficulté pour les actions de tâches, particulièrement si l'action s'éternise.

Autophagie

C'est un dérangement qui n'apparaît généralement que chez les poulpes élevés. C'est une forme de désordre anxieux caractérisé par l'auto cannibalisation des membres. Les sujets affligés par l'autophagie vont, lorsqu'ils sont soumis au stress, commencer à manger leurs membres, si c'est possible, pouvant leur causer de sérieuses blessures.

Effets Suggérés en Jeu: A chaque fois qu'un poulpe élevé souffrant de ce désordre est placé dans une situation stressante, il doit réussir un Test de VOL \times 3 ou commencer à manger l'un de ses membres.

Bipolarité

La bipolarité est également connue sous le nom de maladie maniaco-dépressive. Elle est similaire à la dépression excepté que les périodes de dépression sont interrompues par de brèves (quelques jours au plus) périodes maniaque pendant lesquelles le sujet se sentira inexplicablement "en forme" avec une énergie renforcée et généralement peu de considérations pour les conséquences. Les phases dépressives sont similaires par tous leurs aspects à la dépression. Les phases maniaques sont dangereuses puisque le sujet prendra des risques, dépensera sans faire attention, et se lancera de manière globale dans un comportement sans réellement réfléchir aux implications ou aux conséquences à long-terme.

Effets Suggérés en Jeu: Similaire à la dépression, sauf lorsque le personnage est en phase maniaque, auquel cas il doit réussir un Test de VOL \times 3 pour ne pas faire certaines actions qui pourraient être dangereuses. Ils essaieront également de convaincre les autres de les suivre.

Dysmorphie corporelle

Les sujets affectés par ce désordre pensent qu'ils sont tellement hideux qu'ils sont incapable d'interagir avec les autres ou d'agir normalement par peur du ridicule et de l'humiliation en raison de leur apparence. Ils tendent à être discret et répugnent à chercher de l'aide car ils sont terrifiés par ce que les autres penseront d'eux - à moins qu'ils ne se sentent trop embarrassés pour le faire. Ironiquement, ce désordre est souvent perçu comme une obsession égoïstes, alors que c'est plutôt l'inverse; les personnes souffrant de dysmorphie corporelle se perçoivent comme étant horrible ou défectueux. Un désordre similaire, désordre d'identité sexuelle, dans lequel un patient est en désaccord avec sa biologie sexuelle, précède souvent la dysmorphie corporelle. Le désordre de l'identité sexuelle est généralement dirigées contre les caractéristiques sexuelles dysmorphiques externe, qui sont en conflit constant avec le genre psychiatrique interne du patient.

Effets Suggérés en Jeu: En raison de la nature d'Eclipse Phase et de la possibilité de changer et de modifier un corps, c'est un désordre relativement commun. Il est suggéré que les personnage avec ce désordre souffrent de pénalités de réincarnation prolongée ou augmentée puisqu'ils sont incapable de s'adapté complètement à la réalité de leur nouvelle morph.

Personnalité borderline

Ce désordre est amrqué par une ioncapacité globale a se supporter plus longtemps. Les états émotionnels sont variable est souvent extrêmes et impressionnant. En bref, le sujet pense qu'il perd son sens de soir et cherche à être constamment rassuré par les autres, tout en étant incapable d'agir de manière appropriée. Ils peuvent également se lancer dans des copmportemenst impulsif dans une tentative de faire l'expérience de sentiments. Dans des cas extrêmes, ils peuvent avoir des pensées suicidaire ou tenter de mettre fin à leur jour.

Effets Suggérés en Jeu: le personnage a besoin d'être avec d'autre personne et n'aime pas être laissé seul, il n'est cependant pas capable de se comproter avec eux de manière normale et prendra également des risques ou fera des décisions impulsives.

Dépression

La dépression clinique est caractérisée par un sentiment intense d'absence d'espoir et de but. Les malades font référence à leur sentiment comme si rien de ce qu'ils font n'a d'importance et que personne ne s'y intéresse de toute manière, et ils ne sont donc pas enclin a tenter quoi que ce soit. Le personnage est déprimé et trouve difficile d'être motivé pour faire quoi que ce soit. Même des actes simples comme manger ou prendre un bain peuvent paraître être des tâches monumentales.

Effets Suggérés en Jeu: Les dépressifs manquent souvent de volonté pour faire n'importe quelle action, souvent au point de nécessiter un Test de VOL × pour se lancer dans une activité continue.

Fugue

Le personnage entre dans un état de fugue dans lequel ils n'affichent que peu d'attention envers les stimuli extérieur. Il fonctionne toujours d'un point de vue physiologique mais se retiens de parler et reste à fixer le vague, incapable de se concentrer sur les évènement autour de lui. Contrairement à la catatonie, une personne en état de fugue peut marcher si un assistant le dirige, mais il a tendance à ne pas réagir d'une quelconque manière que ce soit. L'état de fugue est habituellemnt un état persistant, mais il peut s'agir d'un état occasionel déclenché par une sorte de stimuli externe similaire au trauma original qui a déclenché le désordre.

Effets Suggéré en Jeu: Les personnages en état de fugue ne répondent pas à la plupart des stimuli les entourant. Ils ne se défendront pas d'eux-même si ils sont attaqués et tenteront généralement de se recroqueviller en position phœtale si ils sont agressés physiquement.

Anxiété généralisée

L'anxiété généralisée est un fort sentiment d'anxiété à propos de tout ce avec quoi le personnage entre en contact. Même de simple tâches constituent la base d'un échec potentiel à une échelle catastrophique et doivent être évitées ou minimisées. De plus, les issues négatives de n'importe quelle action sont toujours considérées comme étant la seule issue possible.

Effets Suggérés en Jeu: Un personnage souffrant d'anxiété généralisé sera presque totalement inutile à moins de le convaincre du contraire, et ne sera alors effacé que pendant une courte période de temps. Un autre personnage peut tenter d'utiliser une compétence sociale adéquate pour amadouer le personnage souffrant d'anxiété de faire ce qui est nécessaire. Si le personnage souffrant du désordre finit par rater la tâche, toute tentative future d'amadouer le personnage souffrira d'une pénalité de -10 cumulative.

Hypochondrie

Les hypochondriaques délirent à propos de maladies qu'ils pensent avoir et dont ils ne souffrent pas. Ils créent les troubles et maladies dont ils pensent souffrir, généralement pour attirer l'attention des autres. Les hypochondriaques peuvent également s'infliger des blessures ou ingérer des substances qui produiront des symptômes similaires aux désordres qu'ils sont persuadés avoir. Ces tentatives pour simuler les symptômes peuvent blesser et blesseront réellement les hypochondriaques.

Effets Suggérés en Jeu: Un sujet hypochondriaque se comportera souvent comme si ils sont affectés par un autre désordre ou une maladie physique. Ce trouble simulé peut être constant ou changer perpétuellement. Les sujets réagiront de manière hostile vis à vis de ceux qui prétendent qu'il simulent ou ne sont pas réellement malades.

Désordre du contrôle des pulsions

Les sujets ont une croyance qu'ils doivent accomplir une activité particulière lorsqu'elle leur vient en tête. Il peut s'agir de kleptomanie, de pyromanie, d'exhibitionnisme, etc. Ils développent une anxiété grandissante quand ils sont empêchés de se laisser aller à ce comportement pendant des périodes de temps prolongées (habituellement plusieurs fois par jour jusqu'à une fois par semaine, en fonction de la pulsion). C'est différent des TOC car les TOC sont habituellement un seul comportement défini qui doit être fait pour réduire l'anxiété. Le trouble de contrôle des pulsions regroupe une variété de comportement et peut virtuellement être tout type d'action fortement inappropriée.

Effets Suggérés en Jeu: Comme pour les TOC, si le personnage ne peut se livrer au comportement qu'ils désirent, ils vont devenir extrêmement dérangés et souffriront de pénalités à toutes leurs actions jusqu'à ce qu'ils soient capables de se laisser aller à la compulsion qui alimente leur anxiété.

Insomnie

Les insomniacs se trouvent régulièrement incapables de dormir, ou incapables de dormir sur de longues périodes de temps. Cela est souvent dû à de l'anxiété à propos de leur vie ou comme une conséquence de la dépression et des schémas de pensée négative associés. Ce n'est pas le type de manque de sommeil qui est la conséquence du stress normal mais plutôt une incapacité presque totale à trouver le repos dans le sommeil lorsque désiré. Les insomniacs peuvent se trouver en train de piquer du nez lors de situations inopportunes, mais jamais pour longtemps et n'en ont jamais suffisamment pour profiter d'un sommeil récupérateur. En conséquence, ils sont fréquemment léthargiques et inattentifs car leur manque de sommeil leur vole leur acuité et éventuellement tout semblant d'alerte. De plus, les insomniacs sont fréquemment irritables car ils sont sur les nerfs et incapables de se reposer.

Effets Suggérés en Jeu: En raison du manque de sommeil significatif, les insomniacs souffrent de grosses pénalités aux tâches liées à la perception ou à tout ce qui nécessite de la concentration ou un contrôle moteur précis sur le long terme.

Mégalomanie

Un mégalomane est persuadé d'être la personne la plus importante de l'univers. Rien n'est plus important que le mégalomane et tout ce qui se passe autour d'eux doit être fait en accord à leur volonté. Ne pas réussir à satisfaire les diktats d'un mégalomane peut souvent amener à des accès de colère ou à des agressions physiques de la part du sujet.

Effets Suggérés en Jeu: Un personnage mégalomane demandera l'attention des autres et rencontrera beaucoup de difficulté dans quasiment toutes les situations sociales. De plus, il peut devenir violent si il pense qu'il a été négligé.

Personnalité multiples

Ce désordre est le développement d'une personnalité séparée, distincte de la personnalité d'origine ou de contrôle. Les personnalités peuvent ou peuvent ne pas être consciente l'une de l'autre et "consciente" lors des actions de l'autre personnalité. Il y a habituellement une sorte de déclencheur qui provoque l'émergence de la personnalité secondaire. La plupart des sujets n'auront qu'une seule personnalité supplémentaire, mais il existe des cas de patients ayant de plus de deux personnalités. Il est important de noter que ces personnalités sont des personnalités distinctes et non pas de grossières caricatures de type Dr. Jekyll/Mr. Hyde. Chaque personnalité se perçoit comme une personne distincte avec ses propres envies, besoin et motivations. Additionnellement, elles sont habituellement inconsciente des expériences des autres, même si il y a une sorte de partage d'information basique (telle que les langues et les compétences principales).

Effets Suggérés en Jeu: Lorsque le joueur est sous les effets d'une autre personnalité, il doit être considéré comme un PNJ. Dans de rares cas, le joueur et le maître de jeu peuvent s'accorder sur la seconde personnalité et permettre au joueur de l'interpréter. Cela ne constitue cependant pas un nouveau personnage qui peut être "activé" à volonté.

Trouble obsessionnel compulsif (TOC)

les sujets souffrant de TOC sont marqués par des pensées ou des pulsions intrusives ou inappropriées qui peut déclencher un pic d'anxiété si une obsession ou une coimpulsion particulière ne peut être accomplie pour les soulager. Ces obsessions et compulsions peuvent être à peu près n'importe quel type de comportement qui doit être immédiatement assouvi pour garder le pic d'anxiété à un seuil tolérable. Les joueurs et le maître de jeu sont encouragés à développer une manie adéquate. Des exemples de manie courantes incluent des tics répétitifs (toucher une partie de son corps avec chaque doigt de chaque main, taper du pied 20 fois), des comportements pathologiques tels que le jeu ou le fait de manger, ou un rituel mental qui doit être réalisé (réciter des passages d'un livre).

Effets Suggérés en Jeu: Si le personnage ne succombe pas à ses pulsions il sera de plus en plus dérangé et subira des pénalités à toutes leurs actions en jeu jusqu'à ce qu'il soit capable d'assouvir la pulsion qui évacue son anxiété.

Stress Post traumatique (SPT)

Le SPT est une conséquence de l'exposition soit à un incident isolé ou une série d'incidents lors desquels la vie de la victime, ou la vie d'autres personnes, a été menacée. Ces incidents sont souvent marqués par une incapacité de la victime, réelle ou perçue, de faire quoi que ce soit pour modifier l'issue de la situation. Il développe donc une anxiété aiguë et une fixation sur ces incidents au point où il ne peut plus dormir, s'irrite et devient facilement énervé, ou est déprimé par le sentiment de perte de contrôle de sa propre vie.

Effet Suggérés en Jeu: Des pénalités aux actions de tâches, traitez également tout épisode similaire au trauma initial comme une phobie.

Schizophrénie

Même si la schizophrénie est généralement perçue comme un désordre génétique qui se révèle à l'adolescence, il semble se développer dans un nombre croissant d'égo qui vivent de fréquent changement de morph. Il a été

théorisé que ce serait lié à une sorte de répétitions d'erreur dans le processus de téléchargement. Cela reste un désordre rare, en dépit du risque persistant de mourir et d'être ramené à la vie. La schizophrénie est un désordre psychotique où le sujet perd sa capacité à discerner le réel et l'irréel. Elle peut impliquer le délire, des hallucinations (souvent en soutien du délire), et une fragmentation ou désorganisation verbale. Le sujet n'a pas conscience de ce comportement et se perçoit comme fonctionnant normalement, souvent jusqu'au point de devenir paranoïaque vis à vis des autres, persuadé qu'ils font parti d'un vaste mensonge.

Effets Suggérés en Jeu: La schizophrénie représente une rupture totale avec la réalité. Un personnage qui est schizophrène peut voir et entendre des choses et agir en fonction de ces délire et hallucinations tout en voyant les tentatives de ses amis pour arrêter ou expliquer le délire comme faisant part d'une conspiration à grande échelle. Des difficultés à communiquer de manière cohérente s'ajoutent à ça. Les personnages schizophréniques sont seulement partiellement fonctionnels et seulement pour de courtes périodes de temps jusqu'à ce que le désordre ait été traité.

7.9.7 Situations stressantes

L'univers de *Eclipse Phase* est fait d'expériences qui peuvent aggraver la santé mentale d'un personnage. Certaines sont banales et humaines telles que la violence extrême, l'isolement étendu ou l'impuissance. D'autres sont moins communes, mais encore plus terrifiantes: rencontrer des espèces étrangères, se faire infecter par le virus Exsurgent ou être incarné dans une forme non humaine.

7.9.8 Test de stress

À chaque fois qu'un personnage rencontre une situation qui pourrait impacter la psyché de leur ego, le maître de jeu peut demander un Test de (Volonté \times 3). Ce test détermine si le personnage est capable de gérer la situation stressante ou si elle défigure leur paysage mental. Si le test est une réussite, le personnage est secoué mais reste non affecté. Si le test est un échec, ils subissent des dégâts de stress (et peut-être des traumatismes) de manière appropriée à la situation. Une liste de scénarios générateurs de stress et les VS suggérées sont listées sur la table des Expériences Stressantes, p. 215. Le maître de jeu devrait les utiliser comme des guides, les modifiant de manière appropriée à la situation en cours.

Notez que certains incidents peuvent être suffisamment horribles qu'un modificateur est appliqué au Test de (Volonté \times 3) du personnage.

7.9.9 Endurcissement

Plus vous êtes exposé à des choses horribles et terrifiantes, moins elles deviennent effrayantes. Après une exposition répétée, vous devenez endurci à de telles choses, capable de les supporter sans effet.

Chaque fois que vous réussissez un Test de Volonté pour éviter de subir du stress d'une source particulière, prenez en note. Si vous réussissez à résister à une telle situation 5 fois, vous devenez effectivement immunisé au stress généré par cette source.

L'inconvénient de l'endurcissement est que vous devenez plus rude et détaché. Afin de vous protéger, vous avez appris à couper vos émotions - mais ce sont ces émotions qui vous rendent humain. Vous avez érigé des barrières mentales efficaces qui affecteront votre empathie et votre capacité à vous référer aux autres.

À chaque fois que vous vous endurcissez à une source de stress, le maximum de votre stat morale est réduit de 1. La psychothérapie peut être utilisée pour vaincre un tel endurcissement, de la même manière que l'on traite les désordres.

7.9.10 Soins mentaux et psychothérapie

Le stress est plus complexe à traiter que les dégâts physiques. Il n'y a pas de nano-traitement ou d'option de réparation rapide (autres que le suicide pour retourner à un backup non-stressé). Les options de récupérations sont réduites à la guérison naturelle avec le temps, à la psychothérapie et à la psychochirurgie.

Expériences Stressantes	
Situation	VS
Rater de manière spectaculaire en cherchant à atteindre un objectif motivationnel	1d10 ÷ 2 (arrondissez à l'inférieur)
Impuissance	1d10 ÷ 2 (arrondissez à l'inférieur)
Trahison d'un ami de confiance	1d10 ÷ 2 (arrondissez à l'inférieur)
Isolation prolongée	1d10 ÷ 2 (arrondissez à l'inférieur)
Violence extrême (spectateur)	1d10 ÷ 2 (arrondissez à l'inférieur)
Violence extrême (participant)	1d10
Conscience que la mort est proche	1d10
Vivre la mort de quelqu'un via l'XP	1d10
Perdre l'être aimé	1d10 ÷ 2 (arrondissez à l'inférieur)
Être témoin de la mort de l'être aimé	1d10 + 2
Être responsable de la mort de l'être aimé	1d10 + 5
Arriver sur une scène de meurtre particulièrement violente	1d10
Torture (témoin)	1d10 + 2
Torture (douleur modérée)	2d10 + 3
Torture (douleur critique)	3d10 + 5
Rencontres des aliens (non-conscient)	1d10 ÷ 2 (arrondissez à l'inférieur)
Rencontres des aliens (conscient)	1d10
Rencontres des aliens hostiles	1d10 + 3
Rencontres une technologie très en avance	1d10 ÷ 2 (arrondissez à l'inférieur)
Rencontres une technologie modifiée par le virus Exsurgent	1d10 ÷ 2 (arrondissez à l'inférieur)
Rencontrer des transhumains infectés par le virus Exsurgent	1d10
Rencontrer des formes de vie exsurgentes	1d10 + 3
Se faire infecter par le virus Exsurgent	Variable; voir p. 366
Être témoin d'exploit epsilon-psi	1d10 + 2

Attention psychothérapique

Les personages avec une compétence appropriée - Médecine: Psychiatrie, Académique: Psychologie ou Profession: Psychothérapeute - peuvent aider un personnage souffrant de stress mental ou d'un trauma avec la psychothérapie. Ce traitement est un procédé à long-terme, impliquant des méthodes telles que la psychoanalyse, le conseil, le jeu de rôle, la construction relationnelle, l'hypnothérapie, les modifications comportementales, les drogues, les traitements médicaux et même la psychochirurgie (p. 229). Des IA compétentes en psychothérapie sont également disponibles.

La Psychothérapie est une action de tâche avec un intervalle de 1 heure par point de stress, 8 heures par trauma et 40 heures par désordre. Notez que cela ne prend en compte que le temps effectivement passé en psychothérapie avec un professionnel compétent. Après chaque session de psychothérapie, faites un test pour voir si la session est une réussite. Une psychochirurgie réussie ajoute un modificateur de +30 à ce test; à la discrétion du maître de jeu, d'autres modificateurs peuvent s'appliquer. Chaque désordre du personnage ajoute également un modificateur de -10. Les traumas ne peuvent être soignés tant que tout le stress n'est pas éliminé.

Lorsqu'un trauma est soigné, le dérangement associé est éliminé ou diminué. Les désordres sont traités séparément du trauma qui les ont causés, et ne peuvent être traités que lorsque tous les autres traumas ont été supprimés.

Le maître de jeu et les joueurs sont encouragés à interpréter la souffrance d'un personnage et la rémission des traumas et des désordres. À chaque fois, il s'agit d'une expérience qui aura un impact fort sur la personnalité et la psyché d'un personnage. Le processus de soin peut également changer un personnage, il pourrait donc devenir une personne différente de ce qu'il était. Même si le personnage est soigné, les cicatrices resteront probablement pendant un certain temps. D'après certaines opinions, les désordres ne sont jamais complètement éradiqués, ils sont juste maintenus sous contrôle ... et ils peuvent donc reposer juste sous la surface, attendant qu'un trauma vienne les réveiller.

Guérison naturelle

Les personnages qui cherchent à éviter la psychothérapie peuvent travailler le problème par eux-mêmes, sur leur temps libre. À chaque mois qui passe sans causer de nouveau stress, le personnage doit faire un test de Vol $\times 3$. Si il réussit, il soigne 1d10 point de stress ou 1 trauma (tout le stress ayant dû être soigné d'abord). Les désordres sont encore plus dur à soigner, nécessitant 3 mois sans subir de stress ou de trauma, et ne pouvant être ensuite éliminé qu'en réussissant un Test de VOL. De fait, les désordres peuvent traîner pendant des années avant d'être soignés par psychothérapie.

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 psygénétiicien 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 à 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 a 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 informophs 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 grosse 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 exploit 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 Fouille 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'événements. 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 atterrir 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 récupérée.

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'Imposture 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. Si l'async est touché par une attaque psi, il reçoit un nombre de points d'armure égal à $VOL \div 5$ (arrondis au supérieur), réduisant le total de dommage infligé. 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 tous 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 Soit 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: Maintenu

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 chaînage 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 de l'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 de l'information moderne et interconnectée. De nouvelles étapes ont été franchies avec l'interaction sans fil, la géolocalisation, l'approche sémantique du web sémantique et les pas de géants réalisés dans le domaine de l'interface homme-machine, avec l'avènement des interfaces cerveau-ordinateur, de la réalité augmentée (RA), la réalité virtuelle (RV), et la lecture d'expérience (XP).

Cet environnement, couplé avec la croissance exponentielle de la puissance de calcul et des capacités de stockage, a créé un chemin évolutionnaire pour le développement d'agents intelligents - conçus pour augmenter le traitement de l'information humain - qui a ensuite été transformé en intelligence artificielles (IA) dans les décennies qui ont suivies. Alors que ces IA encore "faible" ne possédaient pas toute la gamme de capacité de cognition humaine, elles s'orientaient vers la sur-spécialisation, et étaient restreintes par des limitations programmée, l'évolution numérique vers les intelligence artificielle généraliste (IAG) - des IAs "fortes" avec des capacités intellectuelles qui équivalaient ou surpassaient les capacités humaines - ne pouvait être freinée. 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 connecté à tout et avec tout le monde autour d'eux dans un environnement informatique ubiquitaire. C'était particulièrement vraie pour ceux qui participaient à l'expansion humaine dans l'espace. Déconnecté d'Internet en raison des distances et du lag des communications, ces utilisateurs étaient néanmoins liés à toutes les personnes et les objets de leur environnement proche ou de leur habitat, créant ainsi des réseaux locaux meshés. Ainsi était née le Mesh, remplaçant l'ancien Internet de la Terre, perdu au cours de la Chute.

9.1 Les possibilités du Mesh.

Le Mesh, telle qu'il existe dans *Eclipse Phase*, n'est possible que grâce aux développements majeurs réalisés 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 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 leur tête via des inserts de Mesh ou dans les ordinateurs portables Ecto est stupéfiante.

Les capacités de calcul ont aussi atteint des niveaux extrêmes. Mêmes 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. À l'intérieur du réseau meshé, 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 depuis n'importe où. Les bases de données massives et les archives sont facilement dupliquées dans les deux sens. La bande passante est un tel non-problème que la plupart des gens oublient 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. Le Mesh n'est *jamais* indisponible. Comme c'est un réseau décentralisé, si l'un des appareils est mis hors-ligne, l'information le contourne seulement, trouvant un chemin via les milliers si ce n'est les millions de nœuds disponibles. De même, l'intégralité du Mesh se comporte comme un réseau peer-to-peer, de sorte que les transferts de gros 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 le Mesh public, en utilisant des protocoles encapsulés et chiffrés qui fournissent des communications privées et sécurisées sur des réseaux non sécurisés. En d'autres termes, ces réseaux privés, font partie du Mesh avec tout le reste, mais seuls les participants

peuvent interagir avec eux grâce au chiffrement, à l'authentification des utilisateurs et au contrôle d'intégrité des messages.

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 au contrôle de compatibilité assisté par 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 du 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 multimédia, des outils de repérage, des programmes de socialisation (messagerie, mise à jour socnet), des utilitaires de cartographies et de navigation, des logiciels de traduction et d'autres logiciels similaires. Les OS sont hautement personnalisables, permettant l'utilisation de plugins et d'add-ons pour tous les logiciels et les gadgets souhaités. Typiquement, la muse de l'utilisateur (une assistante personnelle IA) facilite les interactions logicielles. L'ecto lui-même est généralement de la taille d'une carte de crédit du 20ème siècle et peut être moulé et façonné dans 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. Les contacts et les

casques sans fil équipent les utilisateurs qui ne possèdent pas d'implant de mesh, leur permettant de vivre la réalité augmentée et d'utiliser l'interface de contrôle en RA de leur ecto. Des interfaces de contrôle entoptiques standard sont également disponibles par la radio sans-fil, les interfaces épidermiques et du câblage en fibre optique.

9.1.1 Technologie Meshée

Presque toutes les biomorphs du système solaire sont équipées avec des inserts de mesh basique (p. 300) - des ordinateurs personnels implantés. Ces implants sont cultivés dans le cerveau via une nanochirurgie non-invasive. Le processeur, l'émetteur-récepteur sans fil, les périphériques de stockage, et d'autres éléments sont directement connectés aux cellules neuronales et aux centres corticaux du langage, de la perception et de la parole entre autres. L'émulation de la communication par la pensée (appelée *transduction*) permet à l'utilisateur de contrôler l'implant par la pensée et de communiquer sans vocaliser. Les entrées reçues par les inserts de mesh sont transmises directement dans le cerveau et parfois perçues comme de la réalité augmentée, superposant les sens physiques de l'utilisateur. Dans la même veine, les inserts mesh installés dans les synthmorphs et les pods sont directement intégrés à leurs cybercerveaux (ce qui crée un problème de sécurité potentiel puisque les cybercerveaux sont vulnérables au piratage).

Les appareils externes appelés 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 inserts Mesh. Les options d'interfaces des ectos comprennent des interfaces haptiques, comme des écrans tactiles, des bracelets ou des gants qui détectent les mouvements des bras, de la main ou d'un doigt (souris et claviers virtuels), des systèmes de contrôle par mouvements et clignements des yeux, ou du corps tout entier (contrôle par l'axe corporel ou des membres 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 sous-cutanés vibrants sur l'os), combinaisons, gants, pince-nez, piercing à la langue, et autres dispositifs sans fil qui sont liés (ou physiquement connectés) à l'ecto.

L'héritage des TITANs

Compte tenu des capacités techniques des ordinateurs personnels modernes, les superordinateurs et la connexion filaire à très haut débit ne sont plus nécessaires. Mais il y a 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 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 une singularité violente. Certains habitats vont jusqu'à 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.

Ces superordinateurs que les habitats autorisent sont les "réseaux durs" qui contrôlent les systèmes les plus cruciaux des habitats tels que la maintenance des propulseurs orbitaux, les systèmes de survie, les communications, l'énergie ou les projets de R&D des hypercorps. Ces systèmes sont généralement connectés en filaire, très surveillés et verrouillés dans les centres de traitement des données avec des restrictions d'accès rigoureuses et des mesures de sécurité physiques impitoyables.

De même, les IAs sont souvent très restreintes, et il n'est pas rare pour les AGIS d'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 conçues 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, du discours, de la connaissance, des données environnementales, 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 source de référence à jour de toute la connaissance et des activités transhumaine.

Tout ce qui est en ligne n'est pas gratuit, bien sûr, sauf peut-être dans les zones autonomistes. Une certaine quantité de données propriétaires est maintenu hors ligne dans des stockages sécurisés ou séquestrés dans des réseaux privés. Certaines sont à vendre, et surchargée de restrictions numériques - logiciel de média, plans de nanofabrication, logiciels de compétences, etc. Un mouvement open source florissant propose cependant des alternatives libre et ouverte à la plupart des données propriétaires, et de nombreux groupes pirates vendent des versions crackées de matériel propriétaire, en dépit des pressions de certaines autorités. D'autres données sont simplement maintenant à l'écart des intérêts concurrentiels (projets de recherche hypercorp) ou sont extrêmement privées, telles que les sauvegardes d'ego.

Spimes

Avec les données accumulées des affaires transhumaines, le Mesh est également encombré d'information dérivé d'un nombre incalculable de capteurs sans-fils qui maintiennent en permanence sur le Mesh leur emplacement, les enregistrements des capteurs, et d'autres données. Ces appareils qui 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. Cela permet à pratiquement tous les utilisateurs de se retrouver par le mesh et de rassembler des données environnementales et des enregistrement ambiant de n'importe quelle localisation spécifique (ou au moins les zones publiques - les zones privées bloquent en général de tels signaux ou les asservissent à une IA locale qui filtre leur sortie).

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 et les capacités d'enregistrement des inserts Mesh presque universellement utilisés, à peu près tout est enregistré. Factoriser ces éléments avec la disponibilité de la pistage de visage par le mesh, les réseaux de réputations/sociaux et d'autres outils d'exploitation de donnée, et il devient rapidement clair que la vie privée est un concept dépassé. Ceux qui cherchent à masquer leur identité ou à 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 basique qui aide l'utilisateur à se fondre dans la masse.

Bien que tout cela puisse ressembler à un cauchemar Orwellien de surveillance, l'abondance de technologies d'enregistrement permettent de faire de la "sousveillance" (regarder par dessous), prenant un rôle dans l'effort de transparence et permettant de surveiller les abus du pouvoir.

Les régimes autoritaires avancent 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, des lifeloggers enregistrent minutieusement chaque instant de leur vie et le partagent pour que les autres en fassent l'expérience.

9.2 S'interfacer: RA, RV et XP

Les médias Mesh sont accessibles en utilisant un protocole parmi trois: la réalité augmentée (RA), la réalité virtuelle (RV), ou la lecture d'expérience (XP).

9.2.1 Réalité Augmentée

La plupart des utilisateurs perçoivent les données du mesh sous forme de réalité augmentée - une surimpression de l'information sur les sens physique de l'utilisateur. Par exemple, les images générées par ordinateurs apparaîtront comme des images translucides, des icônes ou du texte dans le champ visuel de l'utilisateur. Même si les données de RA visuelle - appelées données *entoptique* - sont les plus fréquentes, d'autres sens peuvent être utilisés. Les entrées RA incluent des sons et des voix acoustiques, des odeurs, des saveurs et même des sensations tactiles. Ces données sensorielles sont en haute définition et paraissent "réelles" même si elles sont habituellement présentées comme quelque chose de fantomatique ou d'artificiel d'une manière ou d'une autre afin de ne pas être confondu avec les interactions du monde réel (et aussi afin de se conformer aux règles de sécurité).

Les interfaces utilisateurs sont adaptées aux besoins et aux préférences de celui-ci, à la fois d'un point de vue graphique que d'un point de vue contenu. Des filtres permettent aux utilisateurs d'accéder à l'information qui les intéresse sans avoir besoin de s'inquiéter des données surnuméraires. Même si les données de RA sont généralement placées dans le champ visuel normal de l'utilisateur, les entoptiques ne sont pas réellement limitées par cela et peuvent être vues par la "perception cognitive." De plus, les icônes, fenêtres et autres affichages interactifs peuvent être superposés, empilés, groupés, cachés ou basculés hors du champ si nécessaire pour permettre l'interaction avec le monde réel.

L'information Au Bout Des Doigts

Les informations suivantes sont toujours disponibles pour la plupart des utilisateurs du mesh dans des habitats normaux:

Conditions Locales

- Des cartes locales affichant votre localisation actuelle, enrichies des centres d'intérêts locaux (adaptés à vos préférences et filtres personnels) et la distance qui vous en sépare. Les détails pour les zones privées et restreintes (zone gouvernementale/hypercorporatiste, les infrastructure de maintenance/sécurité, etc.) ne sont généralement pas incluses.
- État actuel du système de survie de l'habitat (climat) incluant la composition de l'atmosphère et la température.
- Carte actuelle du système solaire et de l'orbite de l'habitat avec les tracés des trajectoires et les délais de communications.
- Bureaux/services locaux, directions et détails.

Mesh Local

- Moteur de recherche publique, bases de données, sites mesh, blogs, forums et archives, ainsi que des alertes de nouveau contenu.
- Syndication de flux d'information publique dans différents formats, filtrés en fonction de vos préférences.
- Flux de capteur/spine (essentiellement audio-vidéo) de toute zone publique de l'habitat.
- Ressources pour réseaux privés (incluant les réseaux tactiques).
- Recherche automatique en ligne pour les nouvelles références de votre nom et d'autres sujets d'intérêts.
- Des E-tags concernant les personnes, lieux ou objets locaux.
- Recherche de visage/d'image dans les archives/mesh publique d'après une photo/vidéo.

Information Personnelle

- Indicateurs de statut de la morph (médicaux et/ou mécaniques): pression artérielle, rythme cardiaque, température, nombre de globules blancs, niveau de nutriments, statut et fonctionnalité des implants, etc.

- Localisation, fonctionnalités, flux sensoriels et rapprot d'état de vos possessions (via les capteurs et transmetteur de ces possessions).
- Accès à une archive personnelle de toute la vie d'une personne via des flux audio-visuel/XP.
- Accès à toutes les archives numérique d'une personne (musique, logiciel, média, documents, etc.).
- État des comptes bancaires et des transactions.

Réseaux Sociaux

- Statut des comptes de communications: appels, messages, fichiers, etc.
- Score de réputation et retour.
- Status du réseau social, mis à jour des amis.
- Calendrier et alertes mises à jour.
- Le profil public des personnes autour de vous.
- La localisation et le status des personnes à proximité et participants aux mêmes jeux RA que vous.

Avatars

Chaque utilisateur du mesh se représente en ligne grâce à un avatar numérique. Beaucoup de personne utilise une représentation numérique d'eux-mêmes, alors que d'autres préfères des conceptions plus iconiques. Il peut s'agir d'une apparence de série ou une icône personnalisée. Des bibliothèque d'avatar peuvent également être utilisée, permettant à l'utilisateur d'adapter leur apparence en fonction de leur humeur. Les avatars sont ce que les autres voient lorsqu'ils traitent avec vous en ligne - c'est la manière dont vous apparaissez en RA. La plupart des avatars sont animés et programmés pour refléter l'humeur et le phrasé réel de l'utilisateur, afin que l'avatar semble parler et avoir des émotions.

E-Tags

Les étiquettes (tags) entoptiques sont une façon permettant aux personnes de "taguer" une personne, un lieu ou un objet physique avec un morceau de donnée. Ces e-tags sont stockés dans les réseaux proches de l'objet étiqueté, et se déplacent avec lui si il change de lieu.

Les e-tags sont visibles en RA, et peuvent contenir presque tout type de donnée, bien que les notes courtes et les images soient le plus fréquent. Les e-tags sont souvent liés à un réseau social particulier ou à certains cercle de ce réseau, pour qu les personnes puissent laisser des notes, des critiques, des souvenirs et autres choses similaires pour les amis ou les collègues.

Æther Jabber

Start Æther Jabber

Active Members: 2

Δ Je doit te le signaler, après avoir perdu Kiri et Sal à cause de cette infection Exsurgente, mon équipe est extrêmement inquiète du risque d'attraper le virus à partir de source digitale. En fait, je les taxerai bien de paranoïa. Je ne pense pas qu'ils toucheront un jour un morceau d'électronique récupéré à moins qu'ils ne soient derrière un zillion de firewall et que l'appareil soit complètement isolé et testé par des forks delta chargé de tout le matériel antiviral que nous pourrons trouver. Et même dans ce cas, ils préféreront d'abord tirer dessus plutôt que d'y accéder directement ou de le connecter à un réseau important. Après avoir vu ce que le virus à fait à Sal, je ne les blâme pas.

Ψ Dans notre métier, la paranoïa peut-être un comportement sain.

Δ C'est sûr, mais c'est également un poids monstrueux. La sécurité a toujours un prix. Firewall doit bien avoir quelque chose dans sa manche que je pourrait donner aux autres afin de baisser leur garde à un niveau cohérent.

Ψ Oui ... et non. C'est complexe.

Δ Je ne voit pas pourquoi. Avons-nous un moyen de détecter et détruire ces choses ou pas?

Ψ En quelques sorte.

Δ Tu me tues là.

Ψ Écoutes. Depuis la Chute, nous avons des mesures en place pour détecter et contrer les infections Exsurgente et tout autres type de ver et de malware que les TITANs ont concocté. Firewall a fait beaucoup de boulot pour que tout le monde ait accès aux système de détection de signature et aux contre mesure - et on parle de vriament tout le monde. Ces systèmes ont été intégrés dans presque tout les logiciels de sécurité commerciaux et opensource de la dernière décennie. Tout les habitats du système - en fait, tous ceux qui ont un minimum de bon sens - utilisent de telles mesures dans leur ossature et infrastructure de mesh.

Δ Mais? Car il y a un "mais".

Ψ Oui. Le problème est que le virus Exsurgent et les vers de cyberguerre des TITANs sont adaptatifs. Ils sont intelligents. Même si nous avons éradiqué l'essentiel de nos réseau, de nouvelles versions apparaissent périodiquement, utilisant de nouvelles astuces pour passer les analyses de Firewall et pour faire des ravages. Notre système d'avertissement et de réponse aux infections a été élevé au rang de science, et de telles instances sont habituellement contenues.

Δ Habituellement.

Ψ En fait, il y a toujours une chance que des variantes soient toujours là, naviguant sous notre radar. Le pire reste cependant que nous pourrions toujours avoir une autre invasion majeure qui se répande vers de multiples habitats avant de pouvoir la contenir. Ça pourrait devenir très, très moche très, très rapidement.

Habillage

Puisque la réalité peut-être réimprimé avec des entoptiques de qualité hyper-réaliste, les utilisateurs moderne peuvent "habiller" leur rélaité en modifiant leurs entrées perceptives. L'environnement autour d'eux peut-être modifié pour correspondre à leur goût ou humeurs. Besoin de vous remonter le moral? Utilisez un habillage qui vous fera croire que vous êtes dehors, le soleil brillant, le bruit d'une brise agréable en fond et des papillons glissant paresseusement. Énérvé? Soyez confortés alors que des flammes englobent les murs et que l'orage tonne en continu dans le lointain. Il est courant poru les gens de passer toute la journée accompagné par leur bande son personnelle qu'ils sont les seuls à entendre. Même les récepteurs olfactifs et gustatifs peuvent être artificiellement stimulés pour faire l'expérience de sensations comme le parfum des roses, l'air frais ou une pâtisserie encore chaude. Développé à l'origine pour rentre la "space food" moins désagréable et comme une méthode pour contrer l'ivresse spatiale pour ceux qui n'étaient pas nés dans l'espace, de gigantesques archives d'arômes, de goût et d'environnements sont disponibles au téléchargement.

Les habillages n'ont aps besoin d'être privés, ils peuvent être également partagé avec els autres via le mesh. Fatigué de votre cabines d'habitation exigüe? Décorez-la avec un habillage personnalisé et partagez le avec les visiteurs pour qu'ils se sentent plus à l'aise. Vous avez découvert une piste musicale qui a illuminé votre journée? Partagez là avec ceux qui vous entourent, pour qu'ils pusissent battre au même rythme.

L'habillage peut aussi être utilisé pour obtenir l'effet opposé. Tout contenu non dsiré de la réalité peut être édité, voilé ou censuré par des logiciels modernes ou les muses qui se livrent à de l'dition temps-réel. Fatigué de voir la tête de quelqu'un? Ajoutez-le à votre killfile et vous n'aurez plus jamais à remarquer sa présence. Les logiciels de censure RA sontr également courant dans certaines communautés avec des convictions religieuses ou morale très stricte.

9.2.2 Réalité Virtuelle

la réalité virtuelle surcharge les sens physique de l'utilisateur et les place dans un environnement entièrement généré par ordinateur appelé un *simulspace*. Alors que la RA est utilisé pour toutes les activités et inter-actionn quotidienne, la RV est utilisée essentiellement à but récréatifs (jeu, tourisme virtuel, évasion) et

l'entraînement. Des réseaux dédiés avec une grosse capacité de traitement d'information sont nécessaires pour calculer et faire fonctionner des simulspaces larges, complexes et hyper-réalistes et ils sont souvent connectés par fibre pour assurer la stabilité. Des simulspaces plus petits capables d'héberger une population réduite d'utilisateurs peuvent tourner sur des réseaux distribués plus petits d'appareils connectés. Beaucoup d'informaticiens et d'IA résident effectivement dans des simulspaces, et certains transhumains ont également abandonné le monde physique.

Défier les Lois de la Nature

Une pléthore d'environnements en simulspace sont disponibles, allant des simulations d'endroit réel à la récréation historique en passant par les mondes fantastiques représentant à peu près tout type imaginable. Toutes ces simulations sont renforcées par le fait que les scénarios possibles ne sont pas liés par les lois de la nature. Les forces fondamentales de la réalité et de la nature, comme la gravité, l'électromagnétisme atmosphérique, la température, etc., sont programmables en RV, rendant possibles les environnements qui sont complètement surnaturels, tels que des simulspaces d'espace dans lesquels la gravité est relative à la position. Ces *règles de domaine* peuvent être altérées et manipulées en fonction des souhaits des concepteurs.

Même le temps est une constante réglable en RV, même si la déviation par rapport au temps réel a ses limites. Jusqu'à présent, les concepteurs transhumains ont réussi à obtenir une dilatation temporelle permettant d'aller 60 fois plus vite ou plus lentement que le temps réel (une minute équivaut donc soit à une heure, soit à une seconde). Le ralentissement temporel est bien plus utilisé, permettant de passer plus de temps dans des simulspaces récréatifs (plus de temps, plus de fun!), l'apprentissage ou le travail (économiquement efficace). L'accélération temporelle, d'un autre côté, est extrêmement utile pour rendre le voyage longue distance plus tolérable.

Accéder aux Simulspaces

La plupart des simulspaces peuvent être accédés par le mesh juste comme à n'importe quel nœud. Depuis que la RV a pris le contrôle du sensorium utilisateur, et implique parfois une dilatation temporelle, les utilisateurs sont déconnectés des autres entrées sensorielles du mesh et ne peuvent interagir directement avec les autres nœuds. À la place, les communications meshées vers l'extérieur sont routées à travers les interfaces du simulspace ce qui implique que les utilisateurs peuvent parcourir le mesh, communiquer avec les autres, etc. depuis l'intérieur du simulspace (si les règles du domaine l'autorisent).

Comme les sens physiques sont surchargés par d'autres lorsque l'utilisateur accède à la RV, la plupart des personnes préfèrent laisser leur corps dans un environnement sûr et confortable lorsqu'ils sont en simulspace. Des coussins et lit adaptés à la morphologie aident les utilisateurs à se relaxer et à éviter les crampes ou les blessures si ils devaient se cogner. Dans le cas des séjours à long-terme (par exemple, pendant les voyages spatiaux), les morphs sont généralement placés dans des réservoirs qui les approvisionnent en nutriments et en oxygène. beaucoup de divertissement RV et de réseaux de jeu proposent des cafés RV dédiés et cablés avec des pods privés. Les visiteurs louent un pod et se connectent physiquement, utilisant soit les prises d'accès ou un réseau de trodes à ultrasons qui lit et transmet les motifs cérébraux lorsqu'il est placé sur la tête.

Lorsqu'un utilisateur accède à un simulspace, il commence par entrer dans un tampon électronique connu sous le nom de salle blanche. Il choisit ensuite un avatar configurable appelé un *simulmorph* et qui le représentera dans le simulspace. À partir de ce point, l'utilisateur s'immerge dans l'environnement de réalité virtuelle, devenant leur *simulmorph*.

9.2.3 Lecture d'Expérience

Chaque morph doté d'un insert de mesh a la possibilité de transmettre ou d'enregistrer ses expériences, une technologie appelée lecture d'expérience ou XP. Depuis que les premiers programmes permettant de fournir un "aperçu" des expériences de quelqu'un ont été développés, le fait de partager ses XP avec ses amis et ses réseaux sociaux, ou avec le public en-ligne d'une manière plus générale, est devenu extrêmement populaire. Le niveau d'expérience dépend de la quantité de perception sensorielle enregistrée et conservée lorsque le clip est réalisé. Les XP complets incluent les pistes extéroceptives, intéroceptives et émotionnelles. Les

pistes extéroceptives incluent les sens traditionnel de la vue, de l'odorat, de l'ouïe, du toucher et du goût qui viennent du monde extérieur. Les pistes interoceptives incluent les sens interne au corps tels que l'équilibre, la perception du mouvement, la douleur, la faim et la soif, et un sens général de la localisation des parties de son corps. Les pistes émotionnelles incluent tout le spectre des émotions qui peuvent être déclenchées chez un transhumain. En raison des prérequis biologique (systèmes endocriniens et neuronaux) pour exprimer les émotions, les aficionados hardcore de XP ne jurent que par les biomorphs pour en faire l'expérience.

9.3 Usages du Mesh

Il y a beaucoup de raisons pour lesquelles les personnes utilisent le mesh. La principale utilisation est la communication: appels vocaux et vidéo (affichant généralement l'avatar plutôt qu'une vidéo réelle), messagerie électronique (e-mail, microblogging, messagerie instantanée) et transfert de fichiers et de données. La socialisation est également importante, gérée par les réseaux sociaux et réputationnels, les profils personnels, les lifelog, les chats et les conférences (en RA et en RV) et les groupes de discussions et forums. La collecte d'information occupe également une bonne partie du mesh, qu'il s'agisse de l'exploration du très populaire Solarchive ou d'autres bases de données et répertoires, de s'abonner aux derniers flux d'infos, de parcourir des sites mesh, de prendre des cours en RV ou simplement de chercher tout ce que l'on peut imaginer. Le divertissement ferme le paquet, couvrant tout du jeu (en RA et en RV) à faire l'expérience de la vie d'autres personnes (XP) en passant par le tourisme et le clubbing RV.

9.3.1 Réseaux Personnels (PAN)

Puisque tout ce qu'une personne porte est meshé, la plupart des personnes maintiennent un réseau personnel qui redirige tout le trafic de ces appareils par leur insert de mesh ou leur ecto qui se comporte alors comme un concentrateur. Il s'agit à la fois d'une mesure de sécurité, permettant à l'utilisateur de s'assurer du contrôle sur ses accessoires, et un facteur pratique, car tout le contrôle est concentré en un seul endroit.

9.3.2 Réseaux Privés Virtuels

Les réseaux privés virtuels (Virtual Private Network, VPN) sont des réseaux de communication encapsulés à travers le mesh et qui sont dédiés à un groupe de personnes spécifiques. L'utilisation principale d'un VPN est de créer un espace privé et sécurisé pour ses utilisateurs, et ils utilisent donc généralement des

systèmes de sécurité tels que l'identification des egos et des chiffrement par clés publiques. Les VPN sont régulièrement utilisés pour mesher des bureaux mobiles en un réseau corporatiste ou pour mesher ensemble des personnes qui travaillent ou qui contribuent à certains projets. D'autres VPN - en particulier les réseaux sociaux et réputationnel - fonctionnent avec un minimum de sécurité, servant simplement de réseau d'utilisateur spécifique à l'intérieur du mesh et facilitant le contact, le transfert d'information, les mises à jour et ainsi de suite. La plupart des VPN sont fournis comme des suites de logiciels spécialisés qui font tourner des logiciels environnementaux spécifiques et qui s'intègrent aux interfaces de mesh et de RA classiques des utilisateurs.

9.3.3 Réseaux Sociaux

Les réseaux sociaux constituent la trame du mesh, tissant les personnes les unes aux autres. Ils sont le moyen permettant à la plupart des personnes de rester en contact avec leurs amis, collègues et alliés, ainsi que de se tenir au courant des événements actuels, des dernières tendances, des nouvelles mœurs et d'autres développements d'intérêts communs. Ils sont des outils exceptionnellement utiles pour les chercher en ligne, obtenir des faveurs et rencontrer de nouvelles personnes. Dans certains cas, ils sont utiles pour atteindre ou mobiliser les masses (comme l'illustrent régulièrement les anarchistes et les blagueurs). Il existe des milliers de réseaux sociaux, chacun ciblant différents intérêts et niches culturelles et professionnelles. La plupart des réseaux sociaux permettent aux utilisateurs d'avoir un profil public pour l'ensemble du mesh et un profil privé auquel seuls ceux suffisamment proches d'eux peuvent accéder.

La réputation joue un rôle vital dans les réseaux sociaux, servant de mesure du capital social de chaque personne. Chaque score de réputation est disponible pour la consultation, avec les commentaires postés par les personnes ayant favorisé ou défavorisé l'utilisateur ainsi que les refus de celui-ci. Beaucoup de personnes automatisent leurs interactions réputationnelles, demandant à leur muse de pinger automatiquement quelqu'un avec un commentaire positif après une action positive et de fournir un retour négatif aux personnes avec lesquelles les interactions se sont mal passées.

9.3.4 Bureaux Mobiles

En raison du manque de place pour des bureaux et de l'accessibilité sans fil de la plupart de l'information, la plupart des affaires sont maintenant gérées virtuellement, avec très peu ou pas de bureaux fixe ou d'actifs. Les individus sont devenus leur propre bureau mobile. Les pousse-boutons et bureaucrates qui sont les cadres hypercorporatistes, les employés de bureau, les comptables et les chercheurs - ainsi que les innovateurs comme les artistes, écrivains, ingénieurs et concepteurs - travaillent où ils ont envie.

L'exemple le plus important de ce phénomène sont les banquiers de l'hypercorp Solaris. Chaque employé se comporte comme un guichet de banque mobile mono-personnel, gérant les transactions via les VPN solides de Solaris.

En de rares occasions, les environnements de bureau sont exécutés dans des simulspace avec une dilatation temporelle pour maximiser l'efficacité. Comme cela nécessite que les travailleurs accèdent à un réseau centralisé et filaire et qu'ils abandonnent leurs corps pendant qu'ils accèdent au simulspace, cela nécessite cependant un niveau de sécurité physique telle que seules certaines organisations gouvernementales ou habitats corporatistes peuvent s'en offrir.

9.4 Des Îles Dans Le Réseau

À l'époque de *Eclipse Phase*, l'information peut être périmée relativement rapidement, et l'accès à de l'information récente dépend de votre localisation. Il est facile de se tenir au courant de ce qu'il se passe dans votre habitat/cité ou sur votre corps planétaire, mais rester au courant de ce qu'il se passe ailleurs dépend typiquement de la vitesse de la lumière.

Si vous vous trouvez sur une station dans la Ceinture de Kuiper, à la limite du système solaire à 50 unités astronomiques des planètes intérieures, attendant un message de Mars, le signal portant le message sera vieux de sept bonnes heures quand il vous atteindra. Bien sûr, il ne vous atteindra à cette vitesse que si vous utilisez un farcasteur quantique, qui n'est limité que par la vitesse de la lumière (en plus d'être rare et cher dans la plupart des habitats). Si vous n'utilisez pas de farcasteur quantique, le signal prendra encore plus de temps et est sujet au bruit et aux interférences, détériorant la qualité et perdant probablement une partie du contenu, particulièrement sur les distances les plus grandes. Quand vous commencez à vous frotter à la communication inter-habitat, vous devez prendre en compte le décalage induit par la vitesse de la lumière, le temps que mettent même les communications les plus rapides à vous joindre. Ce décalage est valable dans les deux sens, essayer de garder une conversation avec quelqu'un qui est à peine à 5 secondes signifie que vous attendrez au moins 10 secondes pour avoir la réponse à ce que vous venez de dire. Pour cette raison, les communications RA et RV sont presque toujours des communications locales, alors que la messagerie standard est utilisée pour les communications distantes. Pour des discussions détaillées, il est souvent plus simple d'envoyer un fork (p. 273) pour faire la conversation, puis le réintégrer.

Les communicateurs à intrication quantique (p. 314) sont une solution à ce retard de la vitesse lumière, même si c'est une solution pénible et coûteuse. Les coms IQ permettent des communications plus rapides que la lumière via un communicateur intriqué, même si chaque transmission utilise une quantité précieuse de qubits intriqués, qui sont disponibles en quantité limitée.

Les transmissions effectuées entre les habitats passent presque toujours par les gros relais de données de chaque station, et sont ensuite distribués sur le mesh local. Ce goulet d'étranglement est souvent utilisé par les habitats autoritaires pour surveiller les transmissions de données et même filtrer ou censurer certains contenus.

publique non chiffré. Certains messages ont également une priorité plus élevée que d'autres, impliquant potentiellement des délais supplémentaires.

La méthode de transmission entre les habitats a également un impact. Les émissions radio ou de neutrinos peuvent être interceptées par n'importe qui, alors que les liens laser ou à micro-onde sont utilisés spécifiquement comme méthode de transmission point-à-point qui minimise les interceptions et les écoutes. Cependant l'utilisation de farcasteur quantique ayant des systèmes à neutrinos est entièrement sécurisé et est donc le lien intra-habitats le plus utilisé.

Ce que ces retards, goulets et système de priorisation signifient c'est qu'il y a des informations et des données qui peuvent mettre un temps particulièrement long pour voyager d'un mesh local à un autre, passant lentement d'un habitat à l'autre. Cela veut dire qu'il y a toujours différents degrés d'information disponible sur différents réseaux locaux meshés, dépendant typiquement de la proximité et de l'importance de l'information. Certaines données se perdent même en cours de route, n'allant jamais plus loin qu'un habitat ou deux avant d'être perdue dans le bruit. La seule façon de récupérer ces informations est de les pister jusqu'à la source.

9.4.1 Darkcasts

Les "darkcasts" sont des communications longue distance qui sortent des canaux légaux et approuvés. Étant donné que certains habitats ont des règles strictes sur les transmissions de contenu, le fork, l'égocast, les infomorph, les capacités des muses et le code des IAG, des groupes clandestins comme l'ID crew vivent des services illégaux de transmission de données. Principalement utilisé pour les données censurées et le contenu banni (comme les XP illégaux ou les malwares), des factions du crime organisées locales proposent également des services d'égocast complet avec la réincarnation et la location de morph, permettant aux egos préférant la discrétion d'entrer ou de quitter un habitat sans attirer l'attention. Même si de telles autorités traquent ces réseaux de darkcast dès qu'ils le peuvent, beaucoup d'habitats ont une infrastructure de darkscast sophistiquée qui utilise des leurres, des lignes de communication temporaire, des relais et la relocalisation de transmetteur standard - sans mentionner une corruption judicieuse et un chantage efficace.

9.5 Abus du Mesh

Comme avec toute chose, le mesh a son côté obscur. À un niveau basique, cela se résume à des trolls lanceur de flammes, les hacheurs ou les fauteurs de troubles dont le seul but est de se jouer des autres pour rire. À un niveau plus organisé, cela s'étend aux opérations illégales ou criminelles qui utilisent le mesh, comme la vente d'XP noire/snuff/porno, de logiciels illégaux, de médias piratés ou même d'egos. La menace la plus célèbre - grâce à la fois à la Chute et au sensationnalisme continu des médias et des autorités derrière eux - sont, bien entendu, les malwares et les hackers. Étant donné la possibilité des hackers modernes et la vulnérabilité de nombreux habitats - où les dégâts infligés aux systèmes de survie peuvent tuer des milliers de personnes, la menace n'est probablement pas sur-exagérée.

9.5.1 Hackeurs

Qu'il s'agisse d'individus qui sont réellement intéressés par l'exploration des nouvelles technologies et qui cherchent des moyens de les démonter afin de les améliorer, des hacktivistes qui utilisent le mesh afin de saper le pouvoir d'une autorité, ou les "black hats" qui cherchent à défaire la sécurité des réseaux dans un but criminel ou malicieux, les hackers font partie des meubles du mesh. Les brèches non autorisées dans les réseaux, l'infiltration de VPN, la subversion de muse, le détournement de cybercerveaux, le vol de données, le racket-cyber, la fraude identitaire, les attaques par déni de service, la guerre électronique, le détournement de spine, le vandalisme entoptique - tous ces crimes sont fréquents sur le mesh. Grâce à des programmes d'exploitation intelligents et adaptatifs et l'assistance des muses, même un hacker modérément compétent peut représenter une menace.

Afin de contrer les tentatives de hack, la plupart des personnes, appareils et réseaux sont protégés par un mélange de routine de contrôle d'accès, de systèmes de prévention d'intrusion automatisés, de chiffrement et

de firewall en couche, typiquement supervisé par la muse de l'utilisateur qui joue le rôle du défenseur actif. Les systèmes extrêmement

sensibles - tels que le contrôle du trafic, les systèmes de survie, l'énergie et les installation de recherche hypercorporatistes - sont généralement limité à des réseaux filaires isolés, surveillés de près et lourdement monitorés pour minimiser le risque d'intrusion de curieux ou de saboteurs. Différentes contre mesure sont utilisées contre de telles intrus, allant du verrouillage hors du système au pistage en passant par le contre-hack.

9.5.2 Malware

La quantité de vers, de virus et d'autres logiciels malveillants qui se sont infiltré dans les systèmes informatique pendant la Chute était stupéfiant. La plupart d'entre eux faisait parti des cyberarmes préparées par les état nation de la vielle Terre et les corporations qu'ils ont libérés contre leurs ennemis. D'autres étaient le produit des TITANs, des programmes subversifs que même les meilleries défense avaient du mal a arrêter. Même 10 ans après, la plupart d'entre eux réapparaissent régulièrement, ramenés à la vie par l'accès à des données oubliées depuis longtemps ou par l'infection accidentelle d'un charognard errant dans de vieilles ruines. Bien entendu, de nouveaux malware apparaissent tous les jours la plupart programmés par des associations de hackers criminels, alors que d'autres qui entrent dans le circuit ne sont que des modifications et des variations de conception supposée des TITAN, impliquant peut-être que certains groupes utilisent intentionnellement ce code et le lâche dans la nature. Des rumeurs et des murmures circulent sur le fait que ces vers des TITANs seraient encore plus puissant et effrayant que ce que l'on supposait, avec des capacités d'adaptation et d'intelligence stupéfiantes. Ces rumeurs sont rapidement démenties par les figures d'autorités et les experts en sécurité ... qui vont ensuite silencieusement vérifier la rumeur et s'assurer que leurs propres réseaux restent sûrs.

9.6 IA et Infolife

Les programmes d'assistance ayant conscience de leur existence, ont été originellement conçus et réalisé pour augmenter les capacités cognitives transhumaines. Ces IA hyper-spécialisées ont ensuite été développée en une conscience numérique plus complète et indépendante connues sous le nom d'IAG. L'évolution subséquente de ces formes de vie numérique en IA germe à malheureusement amener à l'émergence des TITANs puis de la Chute. Cela a créé un schisme dans la société transhumaine, la peur et le préjudice ayant tourné l'opinion populaire contre les IAG non restreintes, une attitude de méfiance qui existe toujours.

9.6.1 IA

Le terme IA est utilisé pour faire référence au IA restreinte et hyper-spécialisée. Ces esprits numériques sont des programmes expert avec des capacités de traitement équivalente ou surpassant celles d'un esprit transhumain. Bien qu'elles aient une matrice de personnalité avec une identité individuelle et un caractère, et bien qu'elles soient (habituellement) consciente et qu'elles aient conscience d'elle même, les complexité globale ainsi que leurs possibilités sont limitées. Les compétences et capacités programmées des IA sont généralement dans limités à un spectre très spécifique et orientés vers un but particulier, tel que la conduite de véhicule, les recherches sur le mesh, ou la coordination des sous-systèmes fonctionnels d'un habitat. Certaines IA sont en fait à la limite de la conscience, et leur programmation émotionnelle est habituellement limitée ou inexistente.

Les IA ont un des mesures de sécurité interne et des limitations fonctionnelles codées en dur. Elle doivent répondre et obéir aux ordres des utilisateurs autorisés dans les limites de leurs paramètres de fonctionnement normal et (au moins dans le système intérieur) elle doivent respecter la loi. Elles manquent d'intérêt et d'initiative personnelles, bien qu'elles aient des fonctions limitée d'empathie et qu'elles puissent être programmée pour anticiper les besoins et les désirs des utilisateurs et d'agir de manière pré-emptive en leur nom. Le plus important reste cependant que leur programmation psychologique est spécifiquement basée sur les modes de pensée universels et humains et sur une compréhension des objectifs et intérêts transhumains.

Cela fait parti d'une initiative pour concevoir des "IA amicales," programmée pour être sympathique vis à vis de la transhumanité et des autres formes de vie et pour chercher à satisfaire leurs meilleurs intérêts.

Dans la plupart des sociétés, les IA de base sont considérées comme des "objets" ou des biens plutôt que comme des personnes et n'ont pas de droits particuliers.

9.6.2 Muses

Les muses sont un type particulier d'IA conçues pour fonctionner comme une assistance personnelle et un compagnon. La plupart des personnes dans *Eclipse Phase* ont grandi avec une muse à leur côté. Les muses tendent à avoir un peu plus de programme de personnalité et de psychologie que les IA standard et elles alimentent une base de données complète des préférences de leur utilisateur au fil du temps, ses préférences et ses traits de personnalités afin qu'elle soit plus efficace à servir et anticiper les besoins de son utilisateurs. Les muses ont généralement des noms et résident dans l'insert de mesh ou l'ecto de l'utilisateur, où elles peuvent gérer le réseau personnel de l'utilisateur, ses communications, ses demandes de données et ainsi de suite.

Ce Que Votre Muse Peut Faire Pour Vous

- Faire des Tests de Recherche pour vous trouver de l'information.
- Analyser des flux d'info et des mise à jour sur le mesh pour déclencher des alertes sur des mots clefs.
- Surveiller vos inserts de mesh/ecto/PAN et les appareils asservis pour contrer les intrusions.
- Lancer des contremesures contre les intrus.
- Téléopérer et commander des robots.
- Surveiller vos scores de Rep et vous prévenir de changement drastique.
- Fournir des retours automatique aux scores de Rep des autres.
- Fournir une traduction audio grâce à des systèmes temps réel.
- Activer votre mode privé et/ou dissimuler proactivement votre signal sans fil.
- Falsifier/varier votre ID mesh.
- Pister des personnes pour vous.
- Anticiper vos besoins et agir de manière appropriée, pré-emptant vos requêtes.

9.6.3 IAG

Les IAG sont des consciences numériques entièrement opérationnelle, consciente d'elles-même et capable d'action intelligente de même niveau que n'importe quel transhumain. La plupart sont entièrement autonome et ont des capacités d'auto-améliorations via un procédé similaire à l'apprentissage - une lente optimisation et une augmentation de leur code limités par des barrières logicielles pour l'empêcher d'atteindre les capacités d'auto-améliorations des IA germes. Elles ont des personnalité plus subtiles et de meilleures capacités émotionnelles/empathiques que les IA standard, partiellement en raison du processus de développement basé sur une croissance en simulspace RV analogue à l'éducation des enfants transhumains, et sont donc mieux socialisées. En conséquence, elles ont un comportement relativement humain, bien que certaines déviations sont à anticiper et apparaissent parfois à des degrés élevés. En dépit de ces tentatives d'humaniser les IAG, elles n'ont pas les mêmes origines évolutionnaire et biologique que les transhumains, et leurs réponses sociales, leur comportement et leurs objectifs sont parfois hors-repère ou complètement différents.

Les IAG portent la stigmatisation sociale de leur origine non biologique et sont souvent perçue avec défiance. Quelques habitats ont même rendues les IAG illégales ou les ont forcés à

subir des restriction strictes, forçant de telles infolife à dissimuler leur vraie nature ou à se darkcaster illégalement pour entrer dans les habitats ou les stations. La programmation de cerveaux IAG émule les motifs cérébraux transhumains de manière suffisamment efficace pour qu'elle puisse s'incarner dans des biomorphs si elles le décident.

IA et IAG non-standards

Toutes les IA et IAG ne sont pas programmées et conçues pour adhérer aux modes de pensées et aux intérêts humains. De telles créations sont illégales dans certaines juridictions, car elles sont considérées comme des menaces potentielles. Plusieurs hypercorps et d'autres groupes ont cependant démarrés des recherches dans ce domaine avec des résultats variables. Dans certains cas, ces esprits numériques sont tellement différents des schémas humains que la communication est impossible. Dans d'autres, il existe suffisamment de croisement pour autoriser une communication limitée, mais de telles entités sont invariablement relativement étranges. Des rumeurs persistent à propos de certaines IA qui auraient commencé leur vie comme transhumains ou forks et qui auraient ensuite été lourdement éditée et réduite à un niveau d'intelligence IA.

9.6.4 IA germe

En raison de leur capacité d'auto-amélioration illimitée, les IA graines ont la possibilité de s'élever au niveau d'entité numérique divine bien au-delà du niveau des transhumains et des IAG. Elles nécessitent une capacité de traitement gigantesque et augmentent en permanence en complexité en raison de la métamorphose continue de leur code. Les IA germe sont trop complexes pour être téléchargées dans une morph physique, même dans une morph synthétique. Même leur fork nécessitent un environnement de traitement impressionnant, et ce phénomène reste donc rare. En fait, la plupart des IA germe ont besoin d'un réseau filaire pour survivre.

Les seules IA germe connues du public sont les ignobles TITAN qui sont largement considérées comme les responsables de la Chute. En fait, les TITAN ne sont pas les premières IA germes et ne seront probablement pas les dernières. Il n'y a pas de TITAN (ou d'autre IA germe) connu du public et résidant actuellement dans le système solaire, en dépit de rumeurs de TITAN endommagés qui auraient été abandonnés sur Terre, d'activité TITAN supposées sous les nuages de Vénus ou de murmure de nouvelles IA germe dissimulée dans des réseaux secrets aux limites du système.

9.6.5 Infomorphs transhumains

Pour des milliers d'infugiés, assumer une forme numérique était le seul choix possible. Certains d'entre eux sont enfermés à l'écart dans des zones de stockages isolés du mesh ou même dans du stockage inactif, enfermés dans des habitats qui n'avaient pas assez de ressources pour les gérer. D'autres sont emprisonnés dans des simulspaces, tuant le temps de la manière qu'ils veulent jusqu'à ce qu'une opportunité d'incarnation passe à portée. Une petite part d'entre eux sont libre de parcourir le mesh, interagissant avec les transhumains physiquement incarnés, se maintenant au courant des derniers événements et parfois formant des blocs politiques activistes qui font campagne pour les droits et les intérêts des infomorphs. D'autres encore trouvent ou sont forcés de faire une carrière virtuelle, s'asservissant dans un atelier de misère hypercorporatiste ou pour un syndicat criminel. Quelques uns trouvent un compagnon qui peut bien les emmener avec eux dans leur module ghost rider et deviennent une part intégrale de leur vie, un peu comme une muse. Certains transhumains choisissent volontairement le style de vie des infomorphs, soit par hédonisme (des simulspace et des jeux RV personnalisés jusqu'à la fin des temps), par volonté de s'échapper (la perte de la personne aimée tend à vouloir abandonner les préoccupations physiques pendant un temps), par soif de liberté (aller n'importe où le mesh peut vous emmener - certains ont même émis des copies d'eux-mêmes vers des systèmes solaires très éloignés, espérant que quelqu'un ou quelque chose recevra leur signal lorsqu'ils arriveront), pour expérimenter (forker et fusionner, exécuter des simulations et autres choses étranges) ou parce que cela leur assure l'immortalité.

9.7 Mécanismes du Mesh au Quotidien

Tout et tout le monde est meshé dans *Eclipse Phase*. Les règles suivantes s'appliquent aux utilisations standard du mesh. Notez que les différents termes liés au mesh sont détaillés, ainsi que d'autres termes spécifiques à *Eclipse Phase*, dans le chapitre *Terminologie*, p. 25.

9.7.1 Interface Mesh

Les personnages ont le choix de l'interface à utiliser, l'interface entoptique des inserts basique de mesh ou l'interface haptique d'un ecto. L'insert basique de mesh utilisé par la plupart des utilisateurs leur permet d'interagir avec la RA, la RV, l'XP et le mesh à la

vitesse de la pensée. C'est la méthode utilisée sur le mesh par défaut et ne souffre d'aucun modificateurs. Elles sont cependant plus sensibles à générer des handicaps visuels et opérationnels (effets de déni de service par illusion) lorsqu'elles sont piratées.

Les personnages qui utilisent l'interface haptique d'un ecto subissent cependant un léger délai sur leur activités sur le mesh en raison des manipulations manuelles, des contrôles physiques et des interactions avec des contrôles virtuels. En terme de jeu, l'utilisation d'une interface haptique impose un modificateur de compétence de -10 à tous les tests de mesh lorsque le temps est important (particulièrement en combat et/ou pour toute utilisation du mesh sous pression). Augmentez également l'intervalle de toute Action de Tâche basée sur le mesh de +25% lorsque vous utilisez une interface haptique. Du côté positif, les extos peuvent être facilement retirés et abandonnés si ils sont compromis - pour cette raison, beaucoup de hackers et d'utilisateurs faisant attention à leur sécurité utilisent un ecto en plus de leur insert de mesh, routant tout le trafic à haut risque dans l'ecto comme ligne de défense supplémentaire de défense.

9.7.2 ID Mesh

Chaque utilisateur du mesh (et, en fait, chaque appareil) possède un code unique appelé *ID mesh*. Cet ID le différencie des autres utilisateurs et appareils et est le mécanisme permettant aux autres de retrouver l'utilisateur en ligne, comme la combinaison d'un numéro de téléphone, d'une adresse mail et d'un pseudo. Les ID mesh sont utilisés dans presque toutes les interactions en ligne qui sont souvent enregistrées, ce qui implique que votre activité en ligne laisse une piste de donnée qui peut être pistée (p. 251). Heureusement pour les sentinelles de Firewall et ceux qui donnent de la valeur à leur vie privée, il y a des moyens de contourner ce problème (voir *Vie privée et Anonymité*, p. 252). IA, IAG et infomorphs ont également chacune leur propre ID mesh unique.

9.7.3 Comptes Et Privilèges d'Accès

Les appareils, les réseaux (tels que les PAN, les VPN et les réseaux filaires), ainsi que les services nécessitent que chaque utilisateur y accède le fasse avec un compte. Ce compte sert à identifier cet utilisateur particulier, il est lié à l'ID mesh et il détermine quel privilège d'accès l'utilisateur possède sur ce système. Il y a quatre types de comptes: *public*, *utilisateur*, *sécurité*; et *admin*.

Exploits de l'Élite

La qualité de l'équipement meshé permet aux joueurs et aux maîtres de jeu de faire la distinction entre les outils logiciels, séparant les outils d'exploitation open-source et mal dégrossis des hackers amateurs des softs de pénétration à la pointe de la technologie militaire. Alors que beaucoup de personnages achèteront ou acquerront simplement de tels programmes, un hacker ayant pour éthique le fait-le-toi-même voudra très probablement concevoir ses propres applications personnalisées, basées sur leur guide personnel de méthodes de contre-intrusions.

Pour refléter l'effort d'un personnage hacker pour faire la conception, le code et la modification de leur propres arsenaux personnels il peut faire un Test de programmation en Action de Tâche avec un intervalle de 2 semaines. Si ils réussissent, ils améliorent la qualité de l'un de leur outils logiciel (par exemple de +0 à +10). Plusieurs tests de Programmation peuvent être faits pour améliorer un programme, mais pour chaque niveau, ajoutez le modificateur cible comme modificateur négatif au test (améliorer une suite de +0 à +10 donne un modificateur de -10 au Test de Programmation).

De manière similaire, et à la discrétion du maître de jeu, les outils logiciels - et en particulier les exploits - peuvent se dégrader en qualité au fil du temps, reflétant le fait qu'ils sont devenus dépassés. En général, de tels programmes devraient se dégrader une fois tous les 3 mois.

Comptes Publics

Les comptes publics sont utilisés pour les systèmes qui autorise l'accès (ou l'accès à des parties du système) à n'importe qui

sur le mesh. Les comptes publics ne nécessitent aucun type d'identification ou de système de connexion, l'ID mesh de l'utilisateur est suffisant. Ces comptes sont utilisés pour fournir un accès à tout type de données qui est considéré public: sites mesh, forums, archives publiques, bases de données ouvertes, profils de réseaux sociaux, etc. Les comptes publics ont généralement la possibilité de lire et de télécharger des données, et parfois d'en écrire (commentaires des forums, par exemples), mais guère plus.

Comptes Utilisateurs

Les comptes utilisateurs sont les comptes les plus fréquents. Les comptes utilisateurs nécessitent une forme d'identification (p. 253) pur accéder à l'appareil, au réseau ou au service. Chaque compte utilisateur a des privilèges d'accès spécifique associés, lesquels sont les tâches que l'utilisateur peut accomplir sur le système. Par exemple, la plupart des utilisateurs ont le droit d'uploader et de télécharger des données, de changer les contenus de base et d'utiliser les fonctions standard du système en question. Il n'ont cependant généralement pas le droit de modifier les fonctions de sécurité, d'ajouter de nouveaux comptes ou de faire quoi que ce soit qui pourrait avoir un impact sur la sécurité ou le fonctionnement du système. Certains systèmes étant plus restrictifs que d'autres, le maître de jeu décide quels privilèges sont disponible pour chaque compte.

Comptes de Sécurité

Les comptes de sécurités sont destinés aux utilisateurs qui ont besoin de plus de droits et de privilèges que les utilisateurs standards, mais qui n'ont pas besoin de d'avoir un contrôle de tout le système, tels que les hackers de sécurité et les mages. Les droits des comptes de sécurité autorisent généralement la lecture de log, le pilotage des fonctions de sécurité, l'ajout/suppression de compte, la modification de données des autres utilisateurs et ainsi de suite.

Comptes Administrateurs

Les comptes administrateurs fournissent un contrôle complet du système. Les personnages ayant des droits administrateurs peuvent faire tout ce que peuvent faire les comptes de sécurité, plus l'extinction/redémarrage du système, la modification des droits d'accès des autres utilisateurs, la visualisation et l'édition de tous les fichiers de logs et des statistiques, et peuvent arrêter ou démarrer n'importe quel logiciel disponible sur le système.

9.7.4 Qualité de l'Équipement Meshé

Tout les équipements en sont pas égaux, et c'est particulièrement vrai pour les ordinateurs et les logiciels, domaine où des nouvelles innovation sont faites sur une base quotidienne. Se maintenir à jour avec les dernières specs n'est pas trop difficile, mais les personnages pourront occasionnellement mettre les mains sur une vieille relique ou se retrouver dans des endroits reclus ou décrépie avec des systèmes locaux et de l'équipement qui ne soit pas à jour. De manière similaire, ils peuvent acquérir de l'équipement directement depuis un labo ou devoir mener un assaut que une installation à la pointe équipées de défense de prochaine génération. Pour refléter ce phénomène, les tests de mesh peuvent être modifiée en fonction de l'état du matériel ou du logiciel utilisé, tels que noté sur la table des Modificateur d'Équipement Meshé.

9.7.5 Capacités des Ordinateurs

L'électronique informatisée peut-être séparée en trois catégories simple: *périphériques*, *ordinateurs personnels* et *serveurs*. En terme de jeu, il est fait référence au trois sous le terme *appareils*.

Modificateurs d'Équipement Meshé	
Modificateur	Logiciel/Matériel
-30	Appareils défoncés, logiciels plus supportés, relique de la Terre ou du début de l'expansion spatiale
-20	Appareils avec des dysfonctionnement/inférieur, logiciels buggués, technologie pré-Chute
-10	Systèmes dépassés et de mauvaise qualité
0	Ectos, inserts de mesh et logiciels standards
+10	Marchandise de haute qualité, produits standard de sécurité
+20	Appareil de future génération, logiciels avancés
+30	Technologie nouvellement développée, de haut de gamme, à la pointe
>+30	Technologie des TITAN et/ou étrangère

Périphériques

Les périphériques sont des appareils micro-informatisés qui n'ont pas besoin de toute la puissance de calcul et de stockage d'un ordinateur personnel, mais bénéficient des réseaux en ligne et d'autres fonctions de calculs. Les périphériques peuvent exécuter des logiciels, mais le maître de jeu peut décider que trop de ces programmes (10+) dégraderont les performances du système. Les IA et les infomorphs sont incapables de fonctionner sur des périphériques, bien qu'ils puissent y accéder. Les périphériques n'ont que des comptes publics et des utilisateurs (les comptes utilisateurs incluent les fonctions de sécurité et d'administration; voir p. 247).

Les périphériques courants incluent: les spimes, les appliances, la plupart des implants cybernétiques, les capteurs individuels et les armes.

Ordinateurs Personnels

Les ordinateurs personnels regroupent une gamme large d'ordinateurs, mais sont essentiellement tout ce qui a des possibilités issues de l'évolution de générations d'ordinateurs personnels pour satisfaire les besoins de l'utilisateur lambda. La plupart des ordinateurs personnels sont portables et dimensionnés pour être utilisés par plusieurs personnes en même temps. Les ordinateurs personnels peuvent faire fonctionner une seule IA ou infomorph à la fois. Ils ne peuvent pas faire fonctionner de programmes de simulspace.

Les ordinateurs personnels courants incluent: les inserts de mesh, les ectos et les véhicules.

Serveurs

Les serveurs ont une capacité de traitement et de gestion de données bien supérieure aux ordinateurs personnels. Ils sont capables de gérer des centaines d'utilisateurs, de multiples IA et infomorphs et ils peuvent héberger

des programmes de simulspace. Bien que peu soient portables, les plus petits d'entre eux n'en sont pas loin.

9.7.6 Logiciels

Une grande gamme de logiciels sont disponibles pour les utilisateurs du mesh, des parefeux et IA aux outils de piratage et de chiffrement en passant par les réseaux tactiques et les logiciels de compétences. Ces programmes sont listés à la p. 331 du chapitre sur *l'Équipement*. Comme le reste du matériel, le logiciel peut permettre à un personnage d'effectuer une tâche qu'ils ne pourraient pas faire sinon. La qualité du logiciel peut également être un facteur, appliquant un modificateur approprié (voir *Qualité de l'Équipement Meshé* p. 247).

Certains logiciels sont équipés avec des restrictions numériques qui empêchent de le copier et de le partager avec d'autres. Ces restrictions peuvent être battues, mais c'est une tâche qui nécessite du temps, requérant un Test de Programmation en Action de Tâche avec un intervalle de 2 mois. Grâce aux efforts du mouvement open source et à de nombreux pirates de logiciels, il est cependant facile de trouver du logiciel gratuit en ligne. La disponibilité des logiciels piratés ou libres dépend de l'habitat local et des lois qui y ont cours. En

trouver peut-être l'affaire d'une simple recherche ou pourrait nécessiter l'utilisation de la réputation pour trouver qui en a. Il y a généralement au moins un syndicat du crime local qui voudra bien vous aider - à condition d'y mettre le prix.

Compatibilité Logicielle

Dans la plupart des cas, la compatibilité logicielle ne sera pas un problème pour les personnages. Les maîtres de jeu qui voudraient s'en servir comme moteur d'intrigue peuvent cependant introduire des problèmes de compatibilité dans certains cas, qu'il s'agisse d'augmenter les enjeux, de ralentir les personnages ou de créer des obstacles qu'ils devront vaincre. De telles incompatibilités ont de bonnes chances de se produire avec des systèmes ou des appareils dépassés, ou au moins ceux qui n'ont pas les derniers patches et mise à jour logiciels. Les incompatibilités peuvent également être utilisées comme un inconvénient lors de l'acquisition de logiciel via des sources douteuses.

Les logiciels en conflit peuvent provoquer un effet parmi les deux décrit ci-dessous. Soit le logiciel refusera de fonctionner avec certains appareils, ou il infligera un modificateur de -10 à -30 en raison des instabilités et des défauts. Si le maître de jeu l'autorise, un personnage peut réduire cette pénalité en patchant le logiciel, nécessitant de réussir une Action de Tâche de Programmation (1 jour). Pour chaque tranche de 10 points de MdR, le modificateur d'incompatibilité est réduit de 10.

9.7.7 Filtres de Trafic et Mist

Les réseaux meshés et RA sont saturés par des yottaoctets d'informations. Même si les inserts mesh et les ectos peuvent gérer beaucoup de données en terme de bande passante et de puissance de calcul, utiliser des filtres pour supprimer tout le trafic non désiré est une nécessité. Cela est particulièrement vrai en RA, où toutes les entoptiques non désirées peuvent encombrer votre vision et vous distraire. De plus, le sam entoptique de tout type - publicité, pamphlets politique, porno, arnaque - font tout leur possible pour passer ces filtres, et dans beaucoup de zone, la quantité d'entoptique non filtrées peut-être étouffante - un phénomène appelé collégialement le "mist".

À la discrétion du maître de jeu, le mist peut interférer avec les perceptions sensorielles de l'utilisateur. Ce modificateur va de -10 à -30, et dans certains cas peut-être distrayant au point d'affecter toutes les actions du personnage. Pour supprimer le brouillard de donnée, un personnage ou une muse doit ajuster ses filtres en réussissant un Test d'Interfaçage modifier par le modificateur de mist. Un personnage peut également complètement désactiver ses entrées RA, mais sera gêné d'une manière ou d'une autre.

9.7.8 Asservir des Appareils

Pour des raisons de simplicité d'utilisation, de protection de la vie privée et de sécurité, un ou plusieurs appareils peuvent être asservis l'un à l'autre. Un appareil (généralement l'insert de mesh ou l'ecto du personnage) prend le rôle de *maître*, alors que les autres appareils sont les *esclaves*. Tout le trafic entrant et sortant des appareils esclaves sont routés à travers le maître. Cela permet à un esclave de se reposer sur les fonctions de sécurité et de supervision du maître. Quiconque veut se connecter à ou pirater un appareil esclave est rerouté vers le maître pour l'identification et l'analyse de sécurité. Les appareils asservis acceptent automatiquement les commandes de leur appareil maître. Cela signifie qu'un hacker qui pénètre le système maître peut légitimement accéder et envoyer des commandes à un appareil asservi, tant que leurs privilèges d'accès le lui permet.

Typiquement, les PAN sont formés en asservissant tous les périphériques du personnage à son ecto ou à son insert de mesh. De manière similaire, les éléments d'un système de sécurité (portes, capteurs, etc.) sont généralement asservis à un nœud de sécurité qui sert de point d'accès pour tout ceux qui cherchent à hacker le système. C'est également souvent vrai pour les autres réseaux et installations.

9.7.9 Envoyer des Ordres

Les personnages peuvent envoyer des ordres à tout périphérique esclave ou bot télé opéré (voir *Contrôle des Coques à Distance*, p. 196) avec une Action Rapide. Chaque ordre est compté individuellement, sauf si le personnage envoie le même ordre à plusieurs appareils/drônes.

9.7.10 Décalage Distanciel

À chaque fois que vous étendez vos communications sur de longues distances, vous rencontrez le risque des décalages distanciels. La plupart des communications sont limitées au niveau "local" pour cette raison, ce qui signifie généralement votre habitat et tous les autres dans un rayon de 50 000 kilomètres. Sur les corps planétaires comme Mars, Vénus, la Lune ou Titan, le niveau "local" regroupe tous les habitats et les réseaux meshés connectés à ce corps planétaire.

Si un personnage cherche des données sur le mesh au-delà de leur zone locale, la méthode la plus efficace est de transmettre une IA de recherche (généralement une copie de votre Muse) ou un fork vers la zone non-locale, et qui effectuera ensuite la recherche et renverra les résultats une fois terminée. Ce procédé ajoute cependant le temps de transmission à l'intervalle de temps de la recherche (i.e., rechercher sur le mesh d'une station à 10 minutes lumières ajoutera 20 minutes au temps de la recherche alors qu'elle sera envoyée là-bas et qu'elle devra revenir). Comme les communications longue distance subissent parfois des interférences

ou sont retardées au profit d'éléments à plus haute priorité, le maître de jeu peut augmenter ce temps de manière appropriée à la situation. Si la recherche implique de faire des déductions et de paramétrer finement les critères de recherche en fonction des données accumulées sur différentes zones, l'intervalle peut augmenter de manière exponentielle en raison du besoin d'interagir en aller et retour.

Si le personnage ne fait que communiquer avec ou accéder à des réseaux non-locaux, un décalage temporel approprié peut être introduit entre les communications et les actions. L'effet de ce décalage est essentiellement laissé à l'appréciation du maître de jeu en fonction des distances et des autres facteurs.

9.7.11 Accéder Plusieurs Appareils

Les personnages meshés peuvent se connecter et interagir simultanément avec de nombreux appareils, réseaux et services. Il n'y a pas de pénalité pour le faire, mais le personnage ne peut se concentrer que sur un seul système à la fois. En d'autres termes, vous ne pouvez interagir qu'avec un seul système à la fois, même si vous pouvez basculer de l'un à l'autre librement, même dans la même Phase d'Action. Vous pouvez, par exemple, dépenser plusieurs Actions Rapides pour envoyer un message avec votre ecto, demander à votre four-spime chez vous de démarrer la cuisson du dîner et regarder la mise à jour du profil d'un ami sur un réseau social. Vous ne pouvez cependant pas pirater deux systèmes simultanément.

Notez que vous pouvez envoyer la même commande à plusieurs appareils asservis ou drone téléopéré avec la même Action Rapide, comme signalé plus haut.

9.8 Recherche En Ligne

La compétence Recherche (p. 184) représente la capacité d'un personnage à trouver de l'information sur le mesh. De telles informations incluent tout type de données numérisées: texte, images, vidéos, XP, flux de capteur, données brutes; logiciel, etc. Ces données sont agrégées depuis de nombreuses sources: blogs, archives, bases de données, annuaires, réseaux sociaux, réseaux de réputation, services en ligne, forums, salons de discussion, caches de torrents et sites mesh de tout type. La recherche est faite en utilisant divers moteurs de recherche publics et privés, à la fois généralistes et spécialisés, ainsi qu'avec des index de données et des IA de recherche.

La recherche a également d'autres utilisations. Les hackers s'en servent lorsqu'ils cherchent des informations spécifiques sur un réseau ou un appareil sur lequel ils se sont introduit. Puisque tout le monde utilise et interagit inévitablement avec le mesh, la compétence Recherche est également une bonne méthode

pour identifier, remonter la piste et/ou rassembler des informations sur des personnes tant qu'elles n'ont pas dissimulé leur identité, travaillées anonymement ou couverts leurs identités avec un nuage de désinformation.

9.8.1 Défi de Recherche

En raison de la somme importante de données disponible, trouver ce que vous cherchez peut sembler parfois une tâche exténuante. Heureusement, l'information est relativement bien organisée, grâce au dur labeur des IA "spiders" qui patrouillent le mesh et maintiennent constamment à jour les données et les index de recherches. De plus, l'information sur le mesh est sémantiquement étiquetée, ce qui fait qu'elle est présentée en code permettant à une machine de comprendre le *contexte* de l'information aussi bien que le ferait un lecteur humain. Cela permet aux IA et aux logiciels de recherche de corréler les données plus efficacement. Trouver les données n'est donc généralement pas aussi difficile que les analyser et les comprendre. Trouver des informations spécialisées ou dissimulées ou corréler des données de plusieurs sources représente généralement le défi réel.

Un plus gros problème peut-être aussi la quantité de données erronées et de désinformation que l'on peut trouver en ligne. Certaines données sont tout simplement fausses (les erreurs arrivent) ou périmées, mais la nature du mesh fait que de telles choses peuvent demeurer en ligne pendant des années et même se propager relativement loin alors qu'elles circulent sans vérifier les faits. De plus, étant donné

le niveau de transparence de la société moderne, certaines entités se lancent activement dans la propagation de désinformation afin de cribler le mesh avec suffisamment de mensonges que la vérité est cachée. Deux facteurs aident à limiter ce phénomène, le premier est que les sources de données elles-mêmes ont leur propre score de réputation, les sources auxquelles on ne peut faire confiance ou qui ont une mauvaise réputation peuvent être identifiées et sont classées plus bas dans les résultats de recherche. Le second facteur est que beaucoup d'archives utilisent la sagesse des foules - en gros, exploiter la puissance collaborative des utilisateurs du mesh (et de leurs muses) dès que possible - pour vérifier l'intégrité des données pour que ces sites soient dynamiques et se corrigent d'eux-mêmes.

Capacité de Recherche

La recherche en ligne dans Eclipse Phase n'est pas pareille que simplement googler quelque chose. Voici cinq choses qui ont grandement amélioré les recherches:

Reconnaissance de Motifs: La biométrie et d'autres formes de reconnaissance de motifs sont efficaces et intelligentes. Non seulement il est possible de lancer des recherches de reconnaissances d'image (en temps réel, via tous les capteurs et flux de données disponibles), mais on peut aussi chercher des motifs tels que des démarches, des couleurs, des expressions, du trafic, des mouvements de foule, etc.. La kinésique et l'analyse comportementale permettent même d'utiliser les recherches de capteurs pour trouver des personnes présentant certains motifs comportementaux, tels que les rôdeurs suspects, la nervosité ou l'agitation.

Métadonnées: L'information et les fichiers en ligne sont fournis avec des données cachées concernant leur création, modification et accès. Les métadonnées d'une photo, par exemple, indiqueront avec quel équipement elle a été prise, qui l'a prise, quand et où, ainsi que les personnes qui y ont accédé en ligne, bien que de telles métadonnées peuvent facilement être effacées ou anonymisées.

Aglomérats de Données: La combinaison de l'abondance de la puissance de calcul, des données archivées et des capteurs publics ubiquitaires permettent d'extraire de curieuses corrélations des données exploitées et collectées. Lors d'une urgence sur un habitat telle qu'un attentat terroriste, par exemple, l'ID de tout ceux qui sont dans le voisinage peut être scannée, comparée aux archives de données pour distinguer ceux qui ont déjà été dans le voisinage à ce moment particulier, les autres et qui sont ensuite vérifiés avec les bases de données de criminels suspects et de l'enregistrement de leurs actions qui sont analysés pour détecter des comportements inhabituels.

Traduction: La traduction temps-réel de l'audio et de la vidéo est rendue possible par des bots de traduction open source.

Anticipation: Un pourcentage significatif de ce que font les gens chaque jour en réponse à certaines situations se conforme à une routine, permettant une prédiction comportementale. Les muses profitent de cela pour anticiper les besoins et fournir tout ce qui est désiré au bon moment et dans le bon contexte. La même logique s'applique aux actions de groupes, telles que l'économie et le discours social, redonnant au marché la prédiction d'un business florissant dans le système.

9.8.2 Gérer les Recherches

la recherche en-ligne est souvent un élément crucial des scénarios de *Eclipse Phase*, les personnages comptant sur le mesh pour faire des recherches de fond et découvrir des indices. Les suggestions suivantes présentent une méthode de gestion des recherches qui ne repose pas uniquement sur les jets de dés et qui les intègre au déroulement de l'intrigue.

Tout d'abord, toutes les informations communes et sans conséquence devraient être immédiatement disponibles sans même nécessiter de jet de dés. La plupart des personnages se reposent sur leur muse pour gérer les recherches à leur place, récupérant les résultats alors que les personnages se concentrent sur d'autres choses.

Pour les recherches plus détaillées, difficiles ou centrales à l'intrigue, un Test de Recherche peut être demandé (fait soit par le personnage soit par leur muse). Ce test représente l'opération de récupération de liens et/ou l'accumulation de données qui peuvent être pertinentes. Ce test devrait être modifié de manière appropriée à l'exposition du sujet, allant de +30 pour les sujets communs et publics à -30 pour les renseignements obscurs ou inhabituels. Cette recherche initiale a un intervalle d'1 minute. Si c'est une réussite, le personnage trouve suffisamment de données pour un aperçu basique, peut-être avec quelques détails superficiels. Le maître de jeu devrait utiliser la MdR pour déterminer la pertinence des données trouvées suite à cette excursion initiale, une Réussite Exceptionnelle fournissant des détails supplémentaires. De manière identique, un Échec Catastrophique (MdE 30+) peut amener le personnage à travailler avec des données incorrectes ou intentionnellement trompeuses.

L'étape suivante n'est plus tellement d'accumuler des liens et des données que d'analyser et comprendre l'information acquise. Cela nécessite un autre Test de Recherche, modifié encore une fois par l'exposition du sujet. Si le maître de jeu l'autorise, des compétences complémentaires (p. 173) peuvent s'appliquer à ce test, fournissant des modificateurs (par exemple, une compréhension de la Chimie Académique pourra faciliter la recherche sur les effets d'une drogue étrange). Les muses peuvent également accomplir cette tâche, bien que leur compétence soit généralement inférieure. Comme au-dessus, la réussite détermine la qualité et le niveau de détail de l'analyse, un Succès Exceptionnel fournissant tous les détails de l'histoire et les problèmes potentiellement liés et un Échec Catastrophique signalant des suppositions complètement erronées. L'intervalle de cette phase de recherche dépend largement de deux facteurs: la quantité de données à analyser et l'importance par rapport à l'histoire. Les maîtres de jeu

doivent faire particulièrement attention à leur distribution d'information et d'indices aux joueurs. Donnez-en trop et trop tôt, et ils pourraient gâcher l'intrigue. Ne leur en donnez pas suffisamment et ils peuvent se frustrer ou se lancer dans des impasses. Tout dépend du minutage.

9.8.3 Recherches en Temps Réel

Les personnages peuvent aussi configurer des analyses du mesh qui les alerteront si une information pertinente apparaît ou est mise à jour, ou est modifiée d'une manière ou d'une autre. C'est une tâche généralement affectée aux muses pour une supervision continue. Lorsque de telles données apparaissent, le maître de jeu fait secrètement un test de Recherche, modifié par l'exposition du sujet. Si il est réussi, la mise à jour est signalée. Si non, elle est ratée, bien que le maître de jeu peut autoriser un autre test si et quand le sujet atteint une audience plus large.

9.8.4 Données Cachées

il est important de garder en tête que tout ne peut pas être trouvé en ligne. Certaines données ne peuvent être acquises (ou obtenus plus facilement) qu'en demandant aux bonnes personnes (voire *Réseaux*, p. 286). L'information qui est considérée comme privée, secrète ou propriétaire sera probablement stockée à l'abri, derrière des pare-feu et des VPN, dans des réseaux filaire coupés du mesh ou dans des archives privées et commerciales. Cela nécessite du personnage qu'il obtienne l'accès à de tels réseaux afin d'obtenir les données dont ils ont besoin (en partant du principe qu'ils savent où chercher).

Il faut noter que certaines entités envoient des IA dans le mesh avec le but de trouver et effacer des données qu'ils préféreraient dissimuler, même si cela nécessite de pirater un système pour altérer de telles informations.

9.9 Analyser, Pistier et Superviser

La plupart des utilisateurs laissent des traces de leur présence physique et numérique à travers le mesh. Les comptes auxquels ils accèdent, les appareils avec lesquels ils interagissent, les services qu'ils utilisent, les entoptiques qu'ils perçoivent - tout cela laisse des enregistrements, et certains sont publics. Simplement passer à proximité d'un appareil est suffisant pour laisser une trace, vu que les interactions radio en champ proche sont souvent enregistrées. Cette piste électronique peut être utilisée pour pistier un utilisateur, à la fois pour déterminer leur localisation physique et pour noter leur activités en-ligne.

9.9.1 Analyse Sans-fil

Pour s'interfacer avec un appareil ou un réseau sans-fil, que ce soit pour établir une connexion ou pour d'autres objectifs, le réseau/appareil cible doit d'abord être localisé. Pour localiser un nœud actif, ses transmissions sans-fil doivent d'abord être détectées. La plupart des appareils sans fil analysent leur environnement à la recherche d'autres appareils à portée (voir *Portée de Signal et de Capteur*, p. 299) en comportement standard, et aucun test n'est nécessaire. Cela veut dire qu'afficher une liste de tous les appareils et réseaux sans fil dans le coin, ainsi que les ID mesh associés est une tâche triviale pour tous les personnages. De même, une muse ou un appareil peut avoir pour instruction d'alerter l'utilisateur lorsqu'un nouveau signal (ou un utilisateur spécifique) arrive à portée. Détecter des signaux furtifs (p. 252) est cependant un peu plus difficile. Pour détecter un signal dissimulé, le groupe analysant les signaux doit effectuer une recherche active pour de tels signaux, tâche qui nécessite une Action Complexe et de faire un Test d'Interface avec un modificateur de -30. Si le test est une réussite, l'émission cachée est détectée. Si le personnage cherchant à dissimuler son signal utilise des contre-mesures actives, nécessitant également une Action Complexe, un Test en Opposition d'Interface est demandé (avec le modificateur de -30 s'appliquant toujours au groupe d'analyse). Pour les appareils furtifs qui n'émettent que lors de fenêtres très courtes, la détection sans-fil n'est possible que pendant les phases de transmission.

9.9.2 Pistage Physique

Beaucoup d'utilisateurs rendent volontairement possible le fait d'être physiquement suivi via le mesh. De leur point de vue, c'est une fonction très utile - cela permet à leurs amis de les trouver, leur moitié sait où ils sont et les autrinités peuvent venir les aider en cas d'urgence. Trouver leur position n'est qu'une question de chercher dans l'annuaire local, aucun test n'est nécessaire (du moment que vous savez qui ils sont). Le positionnement par le mesh a une précision de 5 mètres. Une fois repéré, la position de la cible peut être suivie lorsqu'elle se déplace tant qu'elle maintient une connexion sans-fil active au mesh.

Pistage Via l'ID Mesh

La localisation physique d'un utilisateur inconnu peut également être suivie par son activité en-ligne - ou plus précisément par son ID mesh (p. 246). Les mesures de sécurité des réseaux traceront souvent les intrus de

cette manière puis renverrons des gardes de sécurité sur place pour les arrêter. Pour pister un utilisateur inconnu uniquement grâce à son ID mesh nécessite un test de Recherche. S'il est réussi, la cible a été pistée jusqu'à leur localisation physique (si elle est toujours en ligne) ou au dernier point d'interaction avec le mesh. Si la cible est en mode privé (p. 252), appliquez un modificateur de -30.

Pistage par Biométrie

Étant donné l'existence de tant de spimes et de caméras et capteurs publics, les personnes peuvent également être pistées uniquement par leur profil facial en utilisant des logiciels de reconnaissance faciale. Ces logiciels analysent les flux vidéo disponibles et tentent de les faire correspondre à une photo de la cible. Étant donné le nombre impressionnant de caméra et le nombre élevé de faux-positifs et de faux-négatifs, trouver une cible se réduit souvent à de la chance pure. La priorité peut être donnée aux caméras de surveillance des artères principales, pour réduire la recherche, mais le risque de rater la cible augmente si elle évite les zones de fort trafic. La réussite des recherches de ce type est souvent laissée à l'appréciation du maître de jeu, mais un Test de Recherche peut aussi être demandé, modifié de manière appropriée par la taille de la zone surveillée, lorsqu'il y a une chance que la cible soit repérée. D'autres signatures biométriques peuvent être utilisées pour pister un utilisateur de cette façon, bien qu'elle soient généralement moins disponibles que les caméras: les signatures thermiques (nécessite des caméras infrarouges), la démarche, les odeurs (nécessite des capteurs olfactifs), l'ADN (nécessite des scanners d'ADN), etc. Chaque analyse biométrique nécessite un type de logiciel différent.

9.9.3 Pistage De l'Activité Numérique

Suivre l'activité numérique de quelqu'un (surf sur le mesh, interactions enoptique, utilisation de service, messagerie, etc.) est un peu plus difficile et dépend de ce que vous recherchez exactement. Rassembler de l'information sur l'activité publique d'un utilisateur - profils de réseaux sociaux, messages de forums, lifelog public, etc. - est géré comme toute recherche en-ligne standard (p. 249).

Pistage Via l'ID Mesh

Une recherche plus approfondie peut être tentée en se servant de l'ID mesh de la cible (p. 246), l'utilisant comme une empreinte numérique pour trouver les autres endroits en ligne qu'elle a fréquenté. Cela implique principalement de vérifier les journaux d'accès/de transaction, qui ne sont pas toujours accessibles au public. Ce type de recherche nécessite un test de Recherche, géré par une Action de Tâche avec un intervalle d'1 heure.

9.9.4 Écouter

Le trafic radio sans-fil est diffusé à travers l'air (ou l'espace), ce qui veut dire qu'il peut être intercepté par d'autres appareils sans fil. "Écouter" nécessite de capturer et d'analyser le trafic de données circulant à travers le mesh sans-fil.

Pour écouter des communications sans-fil, vous avez besoin d'un programme d'écoute (p. 331) et vous devez être à portée de signal (p. 299) de la cible (ou vous pouvez accéder à un appareil qui est à portée de signal de la cible, et écouter le trafic depuis cet endroit). Pour capturer de l'information vous devez réussir un Test d'Infosec. En cas de réussite, vous capturez du trafic de données depuis tout appareil ciblé à portée. L'écoute ne fonctionne pas sur du trafic chiffré (incluant les VPN et tout ce qui utilise du chiffrement à clé publique) le résultat ne donnant que du charabia. Les communications protégées par du chiffrement quantique ne peuvent être écoutées.

Une fois que vous avez les données, trouver les informations que vous recherchez peut-être difficile. Traitez cela comme un Test de Recherche standard (p. 245).

Écoute à Distance via l'ID Mesh

Enfin, un ID mesh peut également être activement surveillé pour voir toutes les activités de mesh auquel il se livre. Cela nécessite un logiciel d'écoute particulier (p. 331) et un test de Recherche. Si le test est une réussite, la surveillance fournira des informations sur l'activité de l'utilisateur sur le mesh public (la quantité d'information est déterminée par le maître de jeu et la MDR), tels que les sites visités, à qui ils envoient des messages, etc. Cela ne pourra pas révéler quoi que ce soit de chiffré (sauf si le chiffrement est cassé) ou qui se passe sur un VPN (sauf si le VPN est piraté d'abord), bien que cela montrera les communications non chiffrées et/ou les VPN utilisés.

9.10 Intimité et Anonymat

Étant donné la facilité avec laquelle les activités sur le mesh sont surveillées, beaucoup d'utilisateurs cherchent à protéger leur vie privée et à être anonyme.

9.10.1 Mode Privé

Les personnages qui activent le mode privé dissimulent aux autres leur présence en ligne et leurs activités jusqu'à un certain degré. Les configurations exactes sont réglables, mais nécessitent typiquement de masquer les profils et la présence sociale aux autres utilisateurs dans le voisinage immédiat, un peu comme avoir un téléphone en liste rouge. Le mode privé peut aussi être utilisé pour limiter l'utilisation de l'ID mesh et d'autres données dans les journaux d'accès et de transactions, appliquant un modificateur de -30 à toute tentative de recherche ou de pistage par l'activité en-ligne.

Signaux Cachés

Une autre tactique utilisée pour augmenter l'intimité est de dissimuler les signaux radio que vous émettez. Cette méthode utilise une combinaison de signaux à large spectre, de saut de fréquence et de modulation pour rendre vos transmissions radio plus difficiles à détecter par l'analyse (p. 251). Dissimuler votre signal est soit une activité passive (Action Automatique, modificateur de -30 aux Tests d'Interface pour localiser le signal) soit une activité active (Action Complexe, nécessite un Test en Opposition pour vous localiser).

9.10.2 Anonymat

L'anonymat pousse le principe d'intimité un cran au dessus. L'utilisateur ne fait pas que cacher son ID mesh, il utilise activement des ID mesh contrefaits et prend d'autres mesures pour rediriger et obscurcir leur piste de données. L'anonymat est une nécessité à la fois pour les agents clandestins et pour ceux qui se livrent à des activités illégales sur le mesh.

ID Mesh Contrefaits

La méthode la plus simple pour rendre anonyme une activité meshée est de configurer votre muse pour qu'elle fournisse de faux ID mesh lors des transactions en-ligne. Bien que ce soit illégal dans la plupart des juridictions c'est une tâche simple pour n'importe quel personnage ou muse. Plusieurs ID contrefaits sont utilisés rendant extrêmement complexe la tâche de connecter toute l'activité sur le mesh d'un utilisateur.

Cette méthode rend extrêmement difficile le pistage en ligne. Quelqu'un qui essaie de pister le personnage via ces ID mesh contrefaits doit d'abord le battre lors d'un Test en Opposition, opposant la compétence Recherche avec un modificateur de -30 contre la compétence Infosec de l'utilisateur (ou plus probablement de sa muse). C'est une Action de Tâche avec un intervalle d'1 heure, ajusté en fonction de la quantité d'activité que le personnage espère tracer. En cas de réussite, le pisteur réussit à corréler suffisamment de preuves et d'enregistrements des fausses ID pour avoir un aperçu de l'activité du personnage (la précision de cet aperçu dépend de la MDR). En cas d'échec, le personnage anonyme s'est camouflé efficacement dans le mesh.

Superviser activement un personnage dont l'ID mesh fluctue avec un programme d'écoute, ou le suivre physiquement via le mesh est presque impossible puisque le changement continu d'ID et les leurres rendent l'ensemble trop difficile.

Services de Compte Anonyme

Beaucoup de personnes - pas seulement les criminels, les hackers et les agents secrets - ont intérêt à maintenir certaines de leurs affaires anonymes. Pour satisfaire cette demande, divers vendeurs de services en ligne proposent des comptes anonymes pour la messagerie, les transferts de crédit. Certains de ces vendeurs

sont parfaitement légaux (dans les endroits où cette activité est légale), d'autres sont des criminels travaillant illégalement, d'autres sont des hacktivistes défendant le droit à la vie privée, et d'autres enfin sont des hypercorps ou d'autres organisations proposant de tels services à leurs équipes/membres internes.

L'interaction entre le vendeur et l'utilisateur est chiffrée et anonyme, sans conservation de logs ce qui fait que même si les serveurs du vendeur sont piratés, un intrus ne trouvera aucune piste. Alors que certains comptes anonymes sont créés pour une utilisation régulière, les paranoïaques utilisent plusieurs comptes mono accès pour une sécurité maximale. Les comptes mono accès sont utilisés pour un seul message (entrant ou sortant) ou une seule transaction bancaire, et sont ensuite effacés.

Pister un compte anonyme est une pratique impossible, que seule une organisation disposant d'énormément de ressources et déployant un effort systématique et coûteux pourrait entreprendre.

Ectos Jetables

Une autre option pour ceux qui recherchent l'intimité et la sécurité est simplement d'utiliser des ectos jetables. En utilisant cette méthode, toute activité est routée à travers un ecto spécifique (utilisant son ID mesh), ecto qui est utilisé pour une période de temps limitée (jusqu'à ce qu'il soit grillé) et est ensuite simplement abandonné ou détruit.

9.11 Sécurité Sur Le Mesh

Étant donné la leçon tirée de la Chute et le risque très concret posé par les hackers, les virus et les menaces similaires, la sécurité des réseaux est prise extrêmement au sérieux à *Eclipse Phase*. Quatre méthodes sont typiquement utilisées: identification, pare-feux, supervision active et chiffrement.

9.11.1 Identification

La plupart des appareils, des réseaux (PAN, VPN? etc.) et des services nécessitent une méthode d'identification (un mécanisme par lequel un système détermine si l'identité revendiquée par un utilisateur est authentique) avant qu'ils ne donnent accès à un compte et aux privilèges associés (p. 246) à un utilisateur. Il y a plusieurs façons d'identifier un utilisateur. Certaines sont plus robustes que d'autres, mais pour l'essentiel, plus la méthode est sécurisée, plus le coût opérationnel augmente.

Compte: Si vous avez accès à un compte sur un système, cela peut vous donner automatiquement accès aux systèmes et sous-systèmes liés. C'est typique des appareils asservis (p. 248), pour lesquels l'accès au maître vous donne automatiquement accès aux esclaves.

ID mesh: Certains systèmes acceptent les ID mesh comme méthode d'identification. C'est extrêmement commun pour les systèmes publics qui ne font qu'enregistrer l'ID mesh de tous les utilisateurs qui veulent y accéder. D'autres systèmes peuvent n'autoriser l'accès qu'à certains ID mesh, mais ils sont vulnérables au spoofing (p. 255).

Code: C'est une simple chaîne de caractères alphanumériques ou de symboles logographiques, soumis dans un format chiffré. Quiconque ayant le code peut accéder au compte.

Empreinte Biométrique: Cette méthode demande l'analyse d'une ou plus des signatures biométriques de l'utilisateur (empreintes digitales, empreinte palmaire, scan rétinien, échantillon d'ADN, etc.). Rés popu-

laire avant la Chute, de tels système sont devenus inutiles car ils ne sont pas utilisable par les synthmorphs ou avec les utilisateurs qui changent de morph régulièrement.

Clef: Les système de clef nécessite une sorte de code chiffré qui est soit cablé physiquement dans un appareil (qui est soit implanté ou physiquement connecté à un ecto) ou extrait d'un logiciel spécialisé. Les clefs évoluée combinent les chiffréments cablé avec des nanotechnologie spécilisés pour créer une clef unique. Pour éccéder à de tels système, la clef doit être soit acquise ou imitée d'uen amnière ou d'une autre.

Empreinte d'Ego: Ce système identifie l'ID de l'ego de l'utilisateur (p. 279).

Clef Quantique: Les systèmes de clefs quantiques sont basés sur le chiffrage incassable de la cryptographie quantique (p. 254).

9.11.2 Pare-feu

Les pare-feu sont des logiciels (parfois cablé en dur dans un appareil) qui interceptent et inspectent tout le trafic depusi et vers un réseau ou un appareil protégé. Les traffics correspondant aux critères spécifié est considéré comme sécurisé et est autorisé à passer, tout le reste du trafic est bloqué. À *Eclipse Phase*, chaque réseau et chaque appareil est considéré par défaut comme ayant un pare-feu. Les pare-feus sont le principal obstacle qu'un intrus devra franchir, comme décrit au paragraphe *Tests d'Intrusions*, p. 255. Comme d'autres équipements, les apre-feus ont différents niveaux de qualité et peuvent appliquer des modificateurs à certains tests.

9.11.3 Supervision Active

Au lieu de se reposer uniquement sur l'identification et les apre-feus, les système sécurisés sont activement supervisé par un hackeur de sécurité ou une muse. Ces guardes de sécurité numérique inspectent le trafic réseau en utilisant de nombreux outils logiciels et d'applicatiions qui signalent les év_nementssuspects. *Lasurveillanceactvierendlesint*

9.11.4 Chiffrement

Le chiffrement est une couche de sécurité supplémentaire exceptionnellement efficace. Il y a deux type de chiffrage généralement utilisés à *Eclipse Phase*: les cryptosystèmes à clef publique et le chiffrage quantique.

Chiffrement À Clef Publique

Dans les cryptosystèmes à clef public, deux clefs sont générés par l'utilisateur, une clef publique et une clef privée. La clef privée est utilisée pour chiffrer les messages destinés à cet utilisateur, et est disponible publiquement. Lorsque els messages sont chiffrés en utilisant cette clef publique, seule la clef privée - contrôlée

par l'utilisateur - peut les déchiffrer. Le chiffrement a clef publique est largement utilisé pour chiffrer l'échange de donnée entre deux utilisateurs/réseaux/appareils et pour chiffrer des fichiers. Enr aison de la force des algorithmes de clef publique, un tel chiffrement est essentiellement incassable sans ordinateur quantique (voir *Cassage de Code Quantique*, p. 254).

Chiffrement Quantique

Les système à distributin par clef quantique utilisent la mécnaique quantique pour activer des communications sécurisées entre deux parties en générant une clef quantique. Le principal avantage de la transmission d'information en état quantique est que le système détecte instantanément toutes les tentative d'écoutes puisque les systèmes quantiques sont perturbés par toute sorte d'interférence externe. D'un point de vue pratique, cela signifie que les transferts de données quantiquement chiffrés sont incassable et que le stentatives d'intercepter ce trafic échouera automatiquement. Notez que le chiffrement quantique ne fonctionne pas pour chiffrer des fichiers, elle ne peut être utilisée que pour porterger des canaux de communications.

Alors que les systèmes a clef quantique sont plsu efficace que les systèmes à clef publique, ils sont à la fois plus cher et moins pratique. Afin de générer une clef quantique, les deux appareils de communication

doivent être intriqués l'un avec l'autre à un niveau quantique, au même endroit, puis séparés. Les canaux de communications chiffrés par des clefs quantiques nécessitent donc un effort de mise en place, particulièrement si de longues distances sont impliquées. Puisque l'implémentation des protocoles de chiffrement quantique est une dépense extraordinaire, elle est principalement utilisée pour des liens de communications de haute-sécurité.

Casser le Chiffrement

Cela signifie que les lignes de communications et les fichiers chiffrés sont très sûrs lorsque l'on utilise les systèmes à clef publique et que les transferts de données sont absolument sûrs si l'on utilise des clefs quantiques. Les maîtres de jeu devraient cependant prendre en compte que même si cela peut-être utile pour les personnages joueurs, cela peut également les gêner. Si les personnages ont besoin d'atteindre quelque chose de chiffré, ils vont devoir trouver une façon de récupérer le code secret de la clef. Les méthodes généralement utilisées incluent les vieux standards de la corruption, du chantage, de la menace et de la torture. D'autres options incluent l'espionnage et l'ingénierie sociale pour obtenir le code. Les hackers peuvent trouver d'autres méthodes pour compromettre le système et obtenir un accès, en contournant carrément le chiffrement.

Cassage de Code Quantique

Comme noté ci-dessus, les ordinateurs quantiques peuvent également être utilisés pour casser le chiffrement à clef publique. Cela nécessite une Action de Tâche d'Infosec avec un modificateur de +30 et un intervalle d'1 semaine (une fois lancée, l'ordinateur quantique finit le boulot de son propre chef; l'utilisateur n'a pas besoin de surveiller le travail constamment). Les maîtres de jeu devraient se sentir libres de modifier cet intervalle de temps de manière appropriée à leurs parties. Notez que les ordinateurs quantiques ne peuvent pas casser les communications chiffrées quantiquement.

9.12 Intrusion

L'art de l'intrusion repose dans la pénétration de la sécurité d'un appareil. La meilleure méthode implique l'infiltration discrète d'un système sans attirer l'attention des chiens de gardes, en utilisant des exploits - défauts de code, protocoles de sécurité faibles - pour se frayer un chemin contournant les défenses de la cible. Lorsque c'est nécessaire, un hacker peut cependant peu abandonner les apparences et utiliser la force brute pour se frayer un chemin.

9.12.1 Prérequis

Afin de pouvoir pirater un appareil, le hacker a besoin d'établir une connexion directe sur le système informatisé de la cible. Si le hacker utilise une connexion sans fil directe vers la cible, le système cible doit être capable de communiquer sans-fil et être à portée (p. 299), et le hacker doit savoir que la cible est là (voir *Analyse Sans Fil*, p. 251). Si le système est filaire, le hacker doit s'y connecter physiquement en utilisant une prise d'accès standard ou en se branchant sur le câble qui porte le trafic de données du réseau. Si le hacker accède à la cible via le

mesh, la cible doit être en ligne et le hacker doit connaître son ID mesh (p. 246) ou être capable de le pister d'une manière ou d'une autre (p. 251).

9.12.2 Contourner l'Identification

Plutôt que de pirater, un intrus peut essayer de subvertir le système d'identification utilisé pour autoriser les utilisateurs légitimes. La manière la plus simple de le faire est d'acquiescer d'une manière ou d'une autre le code, la clef ou quoi que ce soit nécessaire à s'identifier sur la cible (p. 253). Avec cela, aucun test n'est nécessaire pour accéder au système; le pirate se connecte simplement comme un utilisateur légitime et à tous les privilèges d'accès normaux de celui-ci.

Sans code, le hacker peut toujours essayer de subvertir le système d'identification avec l'une des deux méthodes suivantes: spoof ou falsification.

Spoofing l'Identification

En utilisant cette méthode, le hacker tente de déguiser son signal pour le faire passer pour celui d'un utilisateur légitime et identifié, plutôt que venant de lui. Si il est réussi, le système est trompé par cette amscarade et accepte les commandes et l'activité du hacker comme si ils venaient d'un utilisateur légitime. Spoofing est plus difficile à mettre en œuvre, mais est bien plus efficace si ça fonctionne.

Pour spoofing un utilisateur légitime, le hacker doit utiliser un logiciel de spoof et d'écoute (p. 331). Le hacker doit ensuite surveiller une connexion entre un utilisateur légitime et le système cible, puis réussir un test d'infosec pour écouter le trafic entre eux (p. 252). Appliquer un modificateur de -20 si l'utilisateur a un compte de sécurité et de -30 si il a des droits administrateurs (p. 247). Si la connexion est chiffrée, cela ratera sauf si le hacker a la clé de chiffrement.

Avec ces données, le hacker peut ensuite les utiliser pour déguiser son signal. Cela nécessite un Test d'Infosec, modifié par la qualité du pare-feu du système et par celle du programme de spoof du hacker. Si c'est une réussite, les communications envoyées par le hacker sont traitées comme venant de l'utilisateur légitime.

Falsifier l'Identification

Les systèmes biométrique et à code utilisés pour l'identification (p. 253) peuvent potentiellement être falsifiés par les hackers qui sont capables de jeter un œil aux originaux. Les moyens et techniques pour le faire différent, et sont au-delà de la portée de ce livre, mais réussir à falsifier de tels systèmes permet à un hacker de se connecter en tant qu'utilisateur légitime.

9.12.3 Tests d'Intrusion

Prêter un nœud est une tâche consommatrice de temps. Le système cible doit être précautionneusement analysé à la recherche de faiblesses, sans altérer ses défenses. En fonction du type de sécurité en place, plus d'un test peut être nécessaire.

Les hackers ont besoin d'un logiciel d'exploit particulier (p. 331) pour exploiter les trous de sécurité, mais le logiciel n'est pas ce qui fait un hacker. Ce qui compte réellement est la compétence Infosec (p. 180), qui est la capacité à utiliser, modifier et improviser des exploits à leur maximum.

Vaincre Le Pare-feu

En absence de code d'accès, le hacker doit rentrer à l'ancienne: en analysant discrètement la cible, en recherchant des faiblesses et en en prenant avantage. Dans ce cas, le hacker prend son logiciel d'exploit et fait un Test d'Infosec. Cela est géré par une Action de Tâche avec un intervalle de 10 minutes. Différents modificateurs peuvent s'appliquer, tels que la qualité du logiciel d'exploit, la qualité du pare-feu ou l'état d'alerte du système cible. Le maître de jeu peut également modifier l'intervalle, le raccourcissant pour refléter les systèmes de base ayant des failles connues ou l'augmentant lorsque le hacker se frotte aux systèmes haut-de-gamme avec des défenses qui ne sont pas publiques.

Par défaut, un hacker qui essaye de se frayer un chemin essaye d'obtenir des droits d'accès d'utilisateur normal (p. 247). Si le hacker désire obtenir des privilèges de sécurité ou d'administrateur sur le système, appliquez un modificateur de -20 ou de -30 respectivement.

Si le Test d'Infosec réussit, l'intrus a envahi le système sans déclencher d'alarme. Si le système est activement surveillé (p. 253), le hacker doit maintenant éviter d'être détecté par le chien de garde (voir plus bas). Si il n'y a pas de supervision active, l'intrus obtient le statut *Couvert* (voir *Status des Intrus*, p. 256). Si l'intrus obtient un Réussite Exceptionnelle, son statut est *Caché* (p. 256).

Sonder: Les joueurs peuvent choisir de prendre leur temps (p. 116) lorsqu'ils sondent la cible à la recherche de faiblesse et d'exploits. Dans les faits, c'est une procédure commune lorsqu'un hacker veut garantir sa réussite.

Contourner la Sécurité Active

Si un système est également activement supervisé (p. 253), le hacker doit échapper à la détection. Considérez cela comme un test Variable en Opposition d'Infosec entre l'intrus et le superviseur. L'issue dépend des deux jets:

Si l'intrus est le seul à réussir, le hacker a accès au nœud sans que le superviseur ou le système ne le remarque. Le hacker a acquis le status *Couvert* (p. 256). Si le hacker obtient une Réussite Exceptionnelle, son status est *Caché* (p. 256).

Si seul le superviseur réussit, la tentative de piratage est détectée et le superviseur peut immédiatement bloquer le hacker à l'extérieur du système avant qu'il ne parvienne à rentrer. L'intrus peut essayer de nouveau, mais le superviseur sera à l'affût de prochaines intrusions.

Si les deux ont réussi, l'intrus obtiens un accès mais le superviseur est conscient que quelque chose d'étrange est en train de se produire. Le hacker obtient le status *Détecté*.

Si les deux échouent, continuez à faire le même test à chaque Phase d'Action du hacker, jusqu'à ce que l'un des deux réussisse.

La Séquence De Piratage

- | | |
|--|--|
| 1. Vaincre le Pare-feu | Action de Tâche d'Infosec (10 minutes) |
| 2. Contourner la Sécurité Active | Test en Opposition d'Infosec |
| a. Le hacker obtient une réussite exceptionnelle, le défenseur échoue. | Status Caché/+30 à tous les tests (p. 256) |
| b. Le hacker réussit, le défenseur échoue | Status COouvert (p. 256) |
| c. Les deux réussissent | Status Détecté/Alerte Passive (p. 256) |
| d. Le défenseur réussit, le hacker échoue | Status Verrouillé/Alerte Active (p. 256) |

9.12.4 Status de l'Intrus

Le *status d'un Intrus* est un moyen simple de mesurer la situation d'un attaquant lorsqu'il s'introduit dans un système. Ce status sert à déterminer si le hacker est détecté ou si il a réussi à rester invisible. Le status est d'abord éternité lorsque l'intrus accède au système, bien qu'il puisse changer en fonction des événements.

Notez que le status d'un intrus est une considération distincte des privilèges d'accès associés à un compte (p. 246). Ces derniers représentent ce qu'un utilisateur peut légalement faire sur un système. Le status représente le niveau de conscience de la nature intrusive du hacker.

Caché

Un intrus avec le status Caché a réussi à se faufiler silencieusement dans le système sans que personne ne le remarque. La sécurité du système est complètement inconsciente de sa présence et ne peut agir contre lui. Dans ce cas, le hacker fait plus que d'utiliser un compte, il exploite un défaut du système ce qui lui permet d'avoir une présence nébuleuse dans le système. Le hacker bénéficie d'un compte administrateur, mais n'apparaît pas comme tel dans les journaux ou autres statistiques. Les personnages Cachés ont un modificateur de +30 à toutes leurs tentatives de subvertir un système.

Couvert

Un intrus ayant le status Couvert a accès au système d'une manière qui n'attire pas d'attention particulière. De tout point de vue, ils apparaissent comme des utilisateurs légitimes avec les droits d'accès correspondant. Seul une analyse poussée pourra remarquer l'anomalie. Le système est conscient de son existence, mais il ne la considère pas comme une menace.

Déecté

Le statut Déecté indique que le système est conscient d'une anomalie ou d'une intrusion mais ne l'a pas encore réduite à l'utilisateur. Le hacker apparaît comme un utilisateur légitime avec les accès correspondant, mais cela ne résistera pas à une analyse minutieuse. Le système passe en alerte passive (infligeant un modificateur de -10 aux activités du hacker sur le système) et peut attaquer le hacker avec des contremesures passives (p. 257).

Verrouillé

Le status Verrouillé signifie que l'intrus - y compris sa piste de donnée - a été repéré par la sécurité du système. Le hacker a l'accès et les privilèges du compte, mais il a été signalé comme un étranger. Le système est en alerte active (infligeant un modificateur de -20 à toutes les actions du hacker) et peut déclencher des contremesures actives (p. 257) contre l'intrus.

9.12.5 Changer de Status

Le status d'un intrus est amené à évoluer en fonction de ses actions et des actions du système.

Améliorer le Status

Un hacker peut tenter d'améliorer son status afin de mieux se protéger. Cela nécessite une Action Complexe et un Test d'Infosec. Si le hacker à le status Déecté, il s'agit d'un Test en Opposition entre le superviseur et l'intrus. Si le hacker gagne et obtient une Réussite Exceptionnelle (MdR de 30+), il améliore son status d'un niveau (par exemple de Couvert à Caché). Les intrus ayant le status Verrouillé ne peuvent pas l'améliorer.

Déecteur

Un hacker ou une muse de sécurité qui surveille activement un système peut prendre une Action Complexe pour tenter de trouver un intrus ayant le status Déecté. Un Test en Opposition d'Infosec est effectué par les deux parties. Si le défenseur du système l'emporte, le hacker est rétrogradé au status Verrouillé.

Raté un Test

À chaque fois qu'un intrus obtient un Échec Catastrophique (MdE 30+) sur un test qui implique la manipulation du système, ils sont automatiquement rétrogradés d'un niveau (de Couvert à Déecté, par exemple). Si un échec critique est obtenu, ils se signalent immédiatement et obtiennent le status Verrouillé.

9.12.6 Piratage par Force Brute

Parfois un personnage n'a simplement pas suffisamment de temps pour faire le boulot correctement, et il a besoin de pénétrer le système maintenant ou jamais. Dans ce cas, le hacker engage le système cible bille en tête, sans prendre le temps de préparer une attaque. Le hacker attrape simplement tout les logiciels d'exploit à portée et les envoie contre la cible, espérant que l'un d'entre eux fonctionnera. Ceci est géré par un Test d'infosec, mais comme une Action de Tâche avec un intervalle d'1 minutes (20 Tour d'Action). Le hacker reçoit un modificateur de +30 à son test. Beaucoup de hacker cherche à précipiter le boulot (voir *Action de Tâche*, p. 120), afin de réduire encore ce temps.

L'inconvénient de la force brute est que le piratage déclenche immédiatement une alarme. Si le système est activement surveillé, le hacker doit battre le superviseur dans un Test en Opposition d'Infosec dès qu'il pénètre le nœud ou être immédiatement verrouillé à l'extérieur. Même si il réussit, le hacker a le status *Verrouillé* et est sujet aux contremesures actives.

9.13 Contremesure d’Intrusion

Si un hacker intrus ne parvient pas à pénétrer les défenses systèmes (i.e, il est Détecté ou Verrouillé, voir p. 256) le système passe en alerte et active certaines défenses. La nature des contremesures utilisées dépend des capacités du système, des compétences de ses défenseurs de sécurité et de la politique de son propriétaire/administrateur. Alors que certains nœuds chercheront simplement à déconnecter l'intrus et à les maintenir l'écart, d'autres contre-attaqueront, cherchant à pister l'intrus et à pirater le PAN de l'intrus.

9.13.1 Alerte de Sécurité

Il existe deux types d'alerte de sécurité: les alertes passives et les alertes actives.

Alerte Passive

Les alertes passives sont déclenchées lorsqu'un intrus a le statut Détecté. Le système envoie immédiatement une notification visuelle ou acoustique à quiconque supervise activement le système et peut également prévenir le propriétaire ou l'administrateur. Il lance immédiatement une ou plusieurs contremesures passives (voir ci-dessous). En fonction du système, des hackers de sécurité ou des IA supplémentaires peuvent être appelés pour aider à mener l'enquête. Si l'intrus n'est pas retrouvé ou localisé dans un intervalle de temps (généralement autour de 10 minutes), l'alarme est désactivée et l'événement est enregistré comme étant une anomalie. En fonction du niveau de sécurité du système, quelqu'un pourrait analyser les journaux à un moment donné et essayer de déterminer ce qu'il s'est passé - et faire en sorte que cela n'arrive plus.

Tous les intrus subissent un modificateur de -10 à leurs tests impliquant un système en alerte passive.

Alerte Active

Une alerte active est déclenchée lorsque l'intrus obtient le statut Verrouillé. Le système prévient immédiatement les propriétaires, administrateurs et agents de sécurité. Des moyens de sécurité supplémentaires (IA et hackers) peuvent également être appelés en renforts. Le système déclenche également des contremesures actives contre l'intrus (voir ci-dessous). Les alertes actives sont maintenues tant que l'intrus est présent, et parfois pour une période un peu plus longue juste au cas où le hacker tenterait sa chance de nouveau.

9.13.2 Contremesure Passive

Les contremesures passives sont des précautions exécutées lorsqu'un intrus acquiert le statut Détecté.

Localiser un Intrus

Un hacker de sécurité ou un IA supervisant le système peut tenter de remonter la source d'une alerte passive. Voir *Détecter*, p. 256.

Re-Identifier

Lorsqu'une alerte passive est déclenchée, un pare-feu peut être configuré pour re-identifier tous les utilisateurs actifs, en commençant par les plus récemment connectés. Au début du prochain Tour d'Action, toute personne connectée sur le système doit dépenser une action pour se reconnecter. Pour les intrus, cela implique de faire un test d'Infosec, modifié de -10 par l'alerte passive, pour faire croire au système qu'ils sont des utilisateurs légitimes.

Réduction de Privilèges

Certains systèmes réduiront immédiatement les privilèges d'accès disponibles aux utilisateurs standard, et parfois ceux des utilisateurs de sécurité, comme mesure de protection. Une tactique classique est de protéger tous les logs, de les sauvegarder et de s'assurer que personne n'a le droit de les effacer.

9.13.3 Contremesures Actives

Les contremesure active ne peuvent être démarrée que si l'intrus possède le status Verrouillé.

Contreintrusion

Un hacker de sécurité ou une IA gardienne peut défendre proactivement un système en attaquant la source de l'intrusion. Pour que cela soit possible, l'intrus doit d'abord être tracé (p. 251). Une fois cette condition obtenue, les forces de sécurité peuvent ensuite lancer leurs propres intrusions sur l'ecto/insert de mesh du hacker ainsi que sur son PAN.

Éjection

Un système qui a verrouillé un intrus peut aussi tenter de l'éjecter. l'éjection est une tentative pour supprimer le compte compromis, coper la connexion entre le hacker et le système et le pousser dehors. L'éjection doit être démarrée par quelqu'un qui a des privilèges de sécurité ou d'administrateur. Un Test en Opposition d'Infosec est réalisé, l'intrus subissant un modificateur de -20 car il est Verrouillé. Si le personnage défendant le système l'emporte, l'intrus est immédiatement éjecté du système et le compte qu'il utilisait sera placé en quarantaine ou effacé. Ce compte ne sera pas réutilisable jusqu'à ce qu'un audit de sécurité l'approuve et en change l'identification. Toute tentative d'accéder le système depuis le même ID mesh que celui de l'intrus échouera automatiquement.

Redémarrer/Éteindre

Probablement l'option la plus radicale pour s'occuper d'un intrus est de simplement éteindre le système. Dans ce cas, le système ferme toutes les connexions sans-fil (si il en possède), déconnecte tous les utilisateurs, termine tous les process, et s'éteint - éjectant l'intrus. Le désavantage est, bien entendu, que le système doit interrompre ses activités. Par exemple, éteindre votre insert de mesh ou votre ecto signifie que vous perdez toutes les connexions avec vos coéquipiers, l'accès à la réalité augmentée et le contrôle des appareils asservis/liés. Initier un redémarrage/une extinction n'est qu'une Action Complexe, mais le process réel de l'extinction prend encore de 1 Tour d'Action (appareils personnels) à 1 minute (gros réseaux filaire ayant de nombreux comptes), déterminé par le maître de jeu. Redémarrer un système prend le même temps pour revenir en ligne.

Pister

Pour les systèmes de haute-sécurité, une contremesure populaire est de pister la localisation physique de l'intrus via son ID mesh (voir *Pistage Physique*, p. 251). Dans la plupart des cas, la sécurité physique de l'habitat est ensuite alertée et reçoit la position du hacker pour s'occuper du criminel.

Coupure Sans-fil

Une alternative à l'extinction ou au redémarrage est de simplement couper toutes les connexions sans-fil en désactivant les capacités sans-fil du système. Le système perdra toutes les connexions actives, mais tout intrus sera éjecté. La coupure sans-fil est une Action Complexe et se termine à la fin de ce Tour d'Action. Re-démarrer la connectivité sans-fil prend 1 Tour d'Action.

Piratage/Sécurisation Collective

Le piratage impliquera parfois des équipes d'attaquants et/ou des équipes de défense. Un hacker peut être soutenu par sa muse ou par un autre membre de l'équipe ayant des compétences d'Infosec moyenne. Les réseaux durs sont souvent défendus et supervisés par des équipes de hackers de sécurité et d'IA extrêmement compétent. Lorsque vous pénétrez ou défendez un système informatique, les opérateurs doivent décider si ils agissent individuellement ou de concert.

Chaque approche a ses inconvénients. Une équipe qui choisit d'attaquer ou de maintenir la sécurité d'un système en tant qu'équipe doit allouer un personnage (généralement celui qui a la compétence Infosec la plus élevée) comme acteur principal (voir Travail d'Équipe, p. 117). Chaque personnage et muse supplémentaire ajoute un modificateur de +10 à chaque test (jusqu'à un maximum de +30) mais ne peut pas passer du temps sur d'autres actions que celles effectuées par le chef d'équipe. Lorsqu'une équipe agit de concert, les équipes peuvent changer de chef d'équipe à tout moment, au cas où les membres de chaque équipe soient spécialisés pour certaines tâches.

Une autre possibilité pour les équipes qui attaquent ou qui défendent est de choisir d'agir individuellement avec un objectif commun. Chaque hacker doit mener son intrusion de son côté, avec des répercussions individuelles pour la détection et la contreintrusion, ce qui augmente la possibilité d'affecter tous les intrus si l'un d'eux est Détecté ou Verrouillé. D'un autre côté, une équipe d'intrus peut effectuer plusieurs actions simultanément de manière coordonnée et peut temporairement écraser la sécurité disponible. La même chose est vraie pour les équipes de défenses, qui peuvent accomplir plus de choses en répartissant les actions, en laissant certains en supervision pendant que d'autres lancent des attaques de contreintrusion et d'autres contremesures.

9.14 Subversion

Une fois qu'un intrus a envahi avec succès un appareil ou un réseau, il peut faire toutes les tâches qui l'intéressent, dans la limite de ce qu'autorise le système. En fonction du compte que l'intrus a piraté, il peut ou peut ne pas avoir les privilèges d'accès pour faire ce qu'il veut faire. Si ses droits d'accès le lui permettent, l'activité est gérée comme celle d'un utilisateur légitime et aucun test n'est nécessaire (sauf si l'activité elle-même nécessite un jet, comme la Recherche). Par exemple, un hacker infiltre le système de sécurité de l'habitat avec un compte de sécurité qui peut surveiller les caméras, désactiver les capteurs, regarder les vidéos de surveillance enregistrées, et ainsi de suite, comme n'importe quel utilisateur légitime avec les privilèges de sécurité aurait le droit de le faire. Se lancer dans n'importe quel type d'activité pour laquelle vous n'avez pas les droits d'accès et plus difficile et nécessite de bidouiller le système. Cela nécessite en général un Test d'Infosec réussit, modifié par la difficulté de l'action telle que notée dans la table de la Difficulté de Subversion. Dans la plupart des cas, il ne s'agit pas d'un Test en Opposition même si le système est activement supervisé, sauf si le contraire est précisé. Rater ce genre de test amènera cependant un changement de statut du hacker intrus (voir *Rater des Tests*, p. 256). Des exemples pour différentes subversions de système sont donnés dans l'encadré *Exemple de Subversion*. Il ne s'agit cependant pas d'une liste exhaustive et les maîtres de jeu et les joueurs sont encouragés à improviser les effets de jeu au cas où une action n'aurait pas été décrite de manière explicite.

9.14.1 Illusions de Réalité Augmentée

Un hacker qui a infiltré un ecto, un insert de mesh ou d'autres appareils avec une interface RA peut injecter différents types d'illusions visuelles, auditives, tactiles et même émotionnelles dans la réalité augmentée de l'appareil de l'utilisateur, en fonction du type d'interface utilisée. La façon dont répondra l'utilisateur piraté dépend d'un certain nombre de facteurs, tels que leur état de conscience de la présence d'un attaquant (le hacker a le statut Détecté ou Verrouillé), le type d'interface qu'ils utilisent (entoptique ou haptique), et le degré de réalisme de l'illusion. Les meilleures illusions sont, bien entendu, préparées en avance, en utilisant les meilleurs outils de manipulation d'image et de sens. De telles illusions sont hyper-réalistes. Quelqu'un qui fait un Test de Perception pour les identifier comme fausses

subit un modificateur de -10 à -30 (à la discrétion du maître de jeu). Une collection ecclésiastique de logiciels offrent une gamme variée d'illusions RA.

Les hackers peuvent aussi improviser des illusions à la volée, généralement en modifiant les données sensorielles d'autres sources, bien que cela soit plus difficile et plus facilement noté (en ajoutant typiquement un modificateur de +10 ou de +30 au Test de Perception). L'avantage est que le hacker peut modifier

-0	Exécuter des commandes, voir des informations restreintes, exécuter des logiciels restreint, ouvrir/fermer des connexions vers d'autres systèmes, lire/écrire/copier/effacer des fichiers, accéder à des flux de capteurs, accéder à des appareils asservis
-10	Changer les réglages du système, altérer des logs/fichiers restreints
-20	Interférer avec les opérations systèmes, altérer les entrées sensorielles/RA
-30	Éteindre le système, éjecter un utilisateur/une muse, lancer des contremesures contre quelqu'un

l'illusion à la volée en fonction des actions de l'utilisateur ou des facteurs environnementaux. les logiciels d'illusions RA offrent également différents modèles qui peuvent être modifiés et contrôlé en temps-réel grâce à une interface.

Lorsqu'un utilisateur est bombardé d'illusion RA, le maître de jeu devrait faire un test de perception secret pour voir si le personnage remarque l'illusion. Et même si il la remarque, le personnage peut toujours y réagir. Presque tout le monde se jettera à terre si un objet leur fonce dessus soudainement, leur corps réagissant de son propre chef avant que le cerveau ne comprenne que c'est une illusion et non une menace.

Au delà de luer valeur trompeuse, les illusions peuvent être utilisées pour distraire un utilisateur ou générer d'une manière ou d'une autre ses facultés de perception. Par exemple, des nuages noirs illusoire peuvent obscurcir la vision, des bruits très fort vrillant les oreilles peuvent faire reculer les gens et une sensation permanente de chatouillement peut rendre quelqu'un fou. De tels effets peuvent appliquer un modificateur de -10 aux Tests de Perception et d'autres actions, mais l'utilisateur peut également ajuster ses filtres et/ou désactiver sa RA si nécessaire.

9.14.2 Backdoors

Une backdoor est une méthode de contourner l'identification normale d'un système et ses fonctions de sécurité. Cela donne à un hacker la possibilité de s'infiltrer dans un système en exploitant un défaut (qui peut prendre la forme d'un programme installé, de modification d'un programme existant ou d'un appareil matériel) qui a été précédemment intégré au système, soit par lui-même soit par un autre hacker (qui a partagé la backdoor).

Pour installer une backdoor, le hacker doit réussir à infiltrer le système et réussir un Test de Programmation et un Test d'Infosec (ou un Test en Opposition si le système est activement supervisé). Le Test de Programmation détermine la qualité de la backdoor et sa dissimulation dans les processus système, alors que le test d'Infosec représente l'incorporation de cette backdoor dans le système sans que la sécurité ne la remarque. Modifier le test de Programmation de -20 si le hacker veut avoir des privilèges de sécurité, et de -30 pour être admin, en utilisant la backdoor.

une fois installée, utiliser une backdoor ne nécessite aucun test pour accéder au système - le hacker se connecte simplement comme si il était un utilisateur légitime, et obtient le statut Couvert. Quiconque connaît les détails de la backdoor peut l'utiliser.

La durée pendant laquelle la backdoor persistera dépend de plusieurs facteurs et est laissée à l'appréciation du maître de jeu. Les backdoors ne seront généralement détectées que pendant des audits de sécurité complets, les systèmes les plus paranoïaques les détecteront donc plus rapidement. Les audits de sécurité peuvent également avoir lieu lorsqu'un intrus est détecté et qu'il n'est jamais verrouillé. Les audits de sécurité sont une Action de Tâche avec un intervalle de 24 heures. Le personnage qui mène l'audit fait un Test d'Infosec pour remarquer la backdoor. Si l'installateur de la backdoor a obtenu une Réussite Exceptionnelle sur leur test de Programmation, ce test d'Infosec subit un modificateur de -30.

9.14.3 Planter des Logiciels

Les sinistres peuvent tenter de planter un logiciel en terminant les processus qui les exécutent. Cela nécessite une Action Complexe et un Test d'Infosec. Notez que certains logiciels sont configurés pour être relancés automatiquement, mais cela peut mettre entre 1 Tour d'Action et 1 minute, en fonction du système.

Exemples de Subversion	
En plus des tâches notées dans la table de Difficultés des Subversions, ces modificateurs présentent certaines actions additionnelles.	
Modificateur	Tâche
Pirater des Bots/véhicules	
-0	Donner des ordres aux drones
-10	modifier les paramètres système des capteurs, désactiver les systèmes de capteur ou d'armement
-20	Altérer les entrées d'un samrtlink, envoyer de fausses données à l'IA ou au téléopérateur
-30	Éjecter l'IA ou le téléopérateur, prendre le contrôle par la prise marionnette
Pirater des Ectos/Inserts de Mesh	
-0	Interagir avec des entoptiques, ajouter toutes les personnes à portée comem amis, effectuer des achats en ligne en utilisant les informations bancaires de l'utilisateur, intercepter les communications, enregistrer l'activité.
-10	Altérer le profil/status sur les réseaux sociaux, ajuster les filtres de RE, bidouiller l'interface sensorielle, changer l'habillage RA, changer l'avatar, accéder aux VPN
-20	Bloquer ou brouiller les sens, injecter des illusions RA, imiter des commandes aux drones/appareils asservis
-30	Déconnecter l'utilisateur de la RA
Pirater des Systèmes d'Habitats	
-0	Ouvrir/fermer les portes, arrêter/démarrer les ascenseurs, manipuler l'interco
-10	Ajuster la température/l'éclairage, désactiver les alertes de sécurité, remplacer l'habillage entoptique, verrouiller des portes, intervenir les régulateurs de trafic
-20	Désactiver des sous-systèmes (plomberie, recyclage, etc.), désactiver les liens sans-fil, répartir les équipes de réparation
-30	Contourner les blocages de sécurité
Pirater des Systèmes de Sécurité	
-0	Bouger/manipuler les caméras/capteurs, localiser les systèmes/bots/gardes de sécurité
-10	Ajuster les motifs de balayage des capteurs, consulter les logs de sécurité, désactiver les systèmes d'armes
-20	Effacer les logs de sécurité, répartir les équipes de sécurité
-30	Désactiver les alertes
Pirater des Systèmes de Simulspace	
-0	Voir l'état actuel du simulspace, des simulmorphs et des égos connectés
-10	Changer les règles de domaines, ajouter des codes de triche, modifier les paramètres de l'histoire, altérer les simulmorphs, changer la dilatation temporelle
-20	Éjecter un simulmorph, modifier/effacer les IA joueuses
-30	Interrompre la simulation
Pirater des Spimes	
-0	Obtenir un rapport d'état, utiliser les fonctions de l'appareil
-10	Ajuster les réglages de personnalités de l'IA/voix, ajuster l'ordonnancement des tâches
-20	Désactiver les capteurs, désactiver des fonctionnalités de l'appareil

Les hackers peuvent planter les IA, les IAG et même les infomorphs de cette manière, mais le mode opératoire est plus difficile. Dans ce cas, un Test en Opposition d'Infosec est fait contre la cible, qui est immédiatement consciente de l'attaque. Deux tests consécutifs doivent réussir avant de planter une IA, trois pour planter une IAG ou un infomorph. En cas de réussite, l'IA/infomorph redémarre immédiatement, ce qui prend généralement 3 Tours d'Action, plus si le maître de jeu le désire.

9.14.4 Supprimer les Traces d'Intrusion

Les hackers qui ont évité d'être Verrouillé peuvent tenter de nettoyer les traces de leur intrusion avant de quitter un système. Cela implique d'effacer les données incriminantes dans les logs d'accès et de sécurité, et de cacher les autres preuves de la compromission du système. Cela nécessite une Action Complexe et un test d'Infosec, ou un Test en Opposition d'Infosec si le système est activement supervisé. Si le test réussit, l'intrus a effacé tout ce qui aurait pu être utilisé pour le pister plus tard, tels que les ID mesh et autres.

9.14.5 Pirater un VPN

Les réseaux privés virtuels (VPN) sont un peu plus complexe à pirater que les appareils standards. Comme ils existent en tant que réseaux chiffrés à l'intérieur du mesh, accéder aux canaux de communication à l'intérieur d'un VPN est impossible sans la clé de chiffrement. Cela veut dire que toute tentative d'écouter le trafic du VPN est également impossible sans la clé.

La seule façon de pirater un VPN est de pénétrer un appareil qui fait parti du VPN et d'exécuter le logiciel de VPN. Une fois qu'un intrus a accès à un tel appareil, il peut tenter d'accéder au VPN. Le compte que le hacker a compromis peut avoir des privilèges VN, ce qui signifie qu'ils ont pénétré le VPN. Si ce n'est pas le cas, ils doivent pirater leur accès, ce qui nécessite un Test d'Infosec avec un modificateur Mineur (-10).

Une fois que l'accès au VPN est acquis, le hacker peut le considérer comme n'importe quel autre réseau. Ils peuvent pirater d'autres appareils sur le VPN, écouter du trafic VPN, pister d'autres utilisateurs du VPN, rechercher des données dissimulées sur le VPN et ainsi de suite.

9.14.6 Scripter

Un script est un programme simple - une liste d'instructions - qu'un hacker peut embarquer dans un système afin qu'il soit exécuté à un moment programmé ou selon certaines conditions, sans même que le hacker ne soit présent. Lorsqu'il est activé, le script va s'occuper d'un certain nombre d'opérations système limité par les possibilités du système d'exploitation et des droits d'accès que le hacker avait lorsqu'il a implémenté le script dans le système. Les scripts sont

une bonne manière de subvertir un système sans être nécessairement en danger lorsqu'ils le font.

Les scripts peuvent être programmés à la volée ou préprogrammés. Lorsqu'un personnage écrit un script, il doit détailler quelles opérations système seront faites, dans quel ordre et à quel moment (ou ce qui déclenche le tout). Le script ne peut pas contenir plus d'étapes/de tâches que la compétence Programmation $\div 10$ (arrondi à l'inférieur) du personnage. Pour programmer un script, le personnage doit réussir un Test de Programmation avec un intervalle déterminé par le maître de jeu.

Pour charger le script, le personnage doit s'être introduit avec succès dans le système et doit réussir un Test d'Infosec (ou un Test en Opposition d'Infosec si le système est activement supervisé). En cas de réussite, le script est chargé dans le système et s'exécutera de la manière dont il a été programmé.

Une fois que le script a été activé, il déclenche la séquence d'action pré-programmée. La compétence Infosec du programmeur est utilisée pour tous les tests nécessaires à ces actions.

Les scripts inactifs peuvent être détectés par un audit de sécurité, de la même manière que les backdoors (p. 260).

Exemple

Sarlo a infiltré un système de sécurité et veut le préparer pour qu'un capteur de sécurité particulier se désactive et qu'une porte se déverrouille à une heure configurée, permettant à son

équipe d'infiltrer une zone de haute-sécurité. Il crée un script qui s'activera à 22:00 avec les étapes suivantes:

1. À 22:00, désactivation du capteur de sécurité
2. Puis déverrouillage de la porte
3. À 22:30 réactivation du capteur de sécurité
4. Puis réactivation du capteur de sécurité
5. Suppression des traces

Ce script a 5 étapes, ce que Sarlo peut gérer avec sa compétence Programmation de 70. Il réussit ses Tests de Programmation et d'Infosec, et le script est chargé. Il s'activera à l'heure appropriée. Puisque le compte de Sarlo n'a pas les droits d'accès pour effectuer ces actions, chacune d'elle nécessitera un Test d'Infosec utilisant la compétence de Sarlo pour réussir.

9.15 Piratage de Cybercerveau

Les pods et les synthmorphs (y compris certains véhicules) sont équipés de cerveaux cybernétiques). Alors que cette technologie permet à un ego transhumain de s'incarner dans une de ces forme et de les contrôler, elle a l'inconvénient d'être vulnérable au piratage, comme tout autre appareil électronique.

Les cybercerveau n'ont pas de connexion sans-fil pour évidentes raisons de sécurité, mais ils ont des prises d'accès (p. 306) et sont directement connectés aux inserts de mesh. Cela veut dire que pour pirater un cybercerveau, le hacker doit soit avoir un accès direct et physique à la morph afin de s'y brancher, ou il doit d'abord pirater l'insert de mesh puis pénétrer dans le cybercerveau.

En raison de leur importance, les cybercerveaux sont équipés avec de nombreuses fonctionnalités de sécurité qui rendent la sintrusion très difficile. Appliquez un modificateur de -30 à toutes les tentatives de pénétrer et de subvertir un cybercerveau. (Notez que le modificateur de -30 pour pirater un compte administrateur ne s'applique pas aux cybercerveaux). Les cybercerveaux sont traités comme tous les autres systèmes dans le cadre des intrusions et des subversions, mais puisqu'ils hébergent l'ego contrôlant la morph, ils présentent certaines opportunités de hacking unique.

9.15.1 Enfermement

Un personnage intrus peut tenter d'*enfermer* un ego, l'empêchant d'évacuer le cybercerveau. Le hacker (avec le modificateur de -30 signalé au-dessus) doit battre le personnage défenseur ou sa muse dans un Test en Opposition d'Infosec. En cas de réussite, l'ego est empêché de se transférer dans un autre système. Pour bloquer complètement l'ego, le personnage de l'ego et sa muse doivent également être éjectés (p. 257) du système de contrôle du cybercerveau, sinon l'ego peut potentiellement se libérer. Les egos piégés de la sorte sont relativement vulnérables. Ils peuvent, par exemple, être soumis à un upload forcé, à un fork forcé ou à de la psychochirurgie.

9.15.2 Piratage Mémoirel

Tous les cybercerveaux incluent l'augmentation mnémonique (p. 307), ou des souvenirs enregistrés numériquement. Un hacker qui a accès au cybercerveau peut lire, altérer ou effacer ces souvenirs avec un Test de Recherche ou d'Interface réussit (le modificateur de -30 s'applique).

9.15.3 Marionnettes

La plupart des cybercerveaux incluent un port marionnette (p. 307), permettant aux utilisateurs distants de prendre le contrôle du pod ou de la synthmorph et de le contrôler via téléopération ou interception (p. 196). Cela permet au hacker de prendre le contrôle du corp et de le manipuler à distance. Pour y parvenir, le hacker doit prendre une Action Complexe et battre le personnage en défense dans un Test en

Opposition d'Infosec; le hacker subit le modificateur de -30 noté plus haut. Un défenseur qui n'est pas éjecté put continuer à se battre pour le contrôle de la morph en utilisant une Action Complexe. Dans ce cas, il faut effectuer un autre Test en Opposition d'Infosec. Cela peut amener à des situations où la morph passe en permanence du contrôle du hacker et du défenseur, ou sombre peut-être dans un état catatonique alors que les deux parties s'affrontent.

9.15.4 Écorcher

Avoir un accès direct à un cybercerveau ouvre les possibilités d'un type d'attaque particulière qui sont normalement infaisable en raison du filtrage strict de contenu qui intervient entre l'insert de mesh et le cybercerveau. L'une de ces possibilités est l'*écorcharge* - l'utilisation d'algorithme de retour neural pour blesser l'esprit de la victime. Afin de réussir une attaque d'écorchage, l'intrus du cybercerveau doit déployer un programme écorcheur. Pour utiliser ce programme, il doit battre l'ego défenseur dans un Test en Opposition d'Infosec. Le modificateur de -30 pour pirater un cybercerveau s'applique à l'attaquant. Il existe plusieurs type de programmes écorcheurs, chacun avec des effet différents: cautérisateurs (dégats), asiles (stress),

spasmes (douleurs), cauchemars (peur) et obturateur (privation sensorielle). Ils sont décrit p. 332 du chapitre *Équipement*.

9.15.5 Extinction

Si un cybercerveau est éteint (p. 257), la morph cesse immédiatement toute activité, s'effondrant ou roulant au sol éventuellement. Les pods donneront l'impression d'être dans le coma. L'ego sera cependant redémarré en même temps que le cybercerveau.

9.15.6 Interrompre l'Alimentation de la Pile Corticale

Le cybercerveau envoie des données à la pile corticale. C'est une connexion monodirectionnelle, la pile corticale ne peut donc pas être piratée, mais le transfert de données peut-être interrompu. Cette coupure nécessite un Test en Opposition d'Infosec entre le hacker (avec le modificateur de -30) et le défenseur. La sauvegarde de l'ego ne sera pas mise à jour tant que la connexion reste coupée.

9.16 Interception Radio

L'interception radio est une méthode de transmission de signaux radio qui interfèrent délibérément avec d'autres signaux radios afin de casser les communications. Dans le monde hautement-connecté d'*Eclipse Phase*, l'interception intentionnelle est souvent illégal et impoli.

L'interception radio ne nécessite aucun équipement particulier en plus d'un appareil sans-fil standard, tel qu'un ecto ou un insert de mesh. L'interception peut être *sélective* ou *universelle*. L'interception sélective cible un appareil particulier ou un ensemble d'appareil. Pour intercepter de manière sélective, le personnage doit avoir analysé la cible (p. 251). L'interception universelle cible tous les appareils équipés d'émetteurs sans-fil de manière indifférente.

Intercepter nécessite juste une Action Complexe et un Test d'Interface. En cas de réussite, l'appareil affecté et à portée voit ses communications radio interrompues - ils sont coupés du mesh et ne peuvent plus communiquer sans-fil. Les appareils filaires ne sont pas affectés.

Les appareils équipés d'IA tenteront automatiquement de vaincre l'interception, ce qui nécessite une Action Complexe (les utilisateurs transhumains peuvent faire de même). Dans ces cas un test en Opposition Variable est fait entre l'intercepteur et le défenseur. Si l'intercepteur l'emporte, toutes les communications sont bloquées; si le défenseur l'emporte il reste non-affecté. Si les deux parties l'emporte, les communications du défenseur sont impactées mais pas complètement coupées. le maître de jeu décide de la quantité d'information le défenseur peut faire passer, et comment cela affecte l'utilisation du mesh.

9.16.1 Interception Radar

L'interception peut également être utilisée pour interférer avec le radar. Dans ce cas, l'intercepteur fait un Test d'Interface. En cas de réussite, le radar dubite des interférences, imposant un modificateur de -30 sur tous les tests basés sur le capteur. L'entité opérant le radar peut tenter de vaincre ces interférences en battant l'intercepteur dans un Test en Opposition d'Interface.

9.17 Simulspaces

Les simulspaces sont des environnements de réalité virtuels dans lesquels la résolution est au-delà de la haute-définition réaliste et va vers l'hyper-réel. Les environnements qu'ils créent sont des illusions complètes et authentiques, depuis les aspects telles que l'éclairage, les cycles du jour et de la nuit et de la météo aux détails les plus minutieux en passant par les sensations. Se brancher dans un simulspace est à peu près comme entrer dans une réalité ou un monde alternatif, ce qui est la raison pour laquelle les simulspaces sont devenus un divertissement incroyablement populaire.

Alors que les simulspaces ne peuvent normalement pas blesser les personnages qui s'y immergent, les algorithmes sensoriels ne sont pas conçus pour être des programmes d'attaque, les expériences dans les simulspaces peuvent avoir un impact psychologique fort sur un ego la simulation étant aussi proche de la réalité que possible. Un personnage qui est "physiquement" torturé dans un simulspace ne sera pas physiquement blessé, mais le stress mental de l'expérience pourra toujours être suffisant pour causer des traumatismes permanents.

9.17.1 Simulmorphs

Les personnages accèdent à un simulspace en utilisant un avatar appelé un simulmorph. Cette simulmorph est créée par le simulspace, en se basant sur les règles de domaine de la simulation et sur certaines caractéristiques de la morph ou de l'ego accédant à cette simulation. En fonction de la simulation, cette simulmorph peut être personnalisée à différents degrés.

En interagissant avec la simulation, considérer la simulmorph comme une infomorph basique pour toutes les problématiques de règle, même si l'ego possède toujours une autre morph dans la réalité.

Lorsqu'il accède à un simulspace, les muses ne sont habituellement pas transférés dans la simulation, bien qu'elles puissent accompagner un personnage si les règles de domaine l'autorisent. Dans ce cas, les muses sont considérées comme des personnages différents dans le simulspace, avec leur propre simulmorph.

En fonction du rôle du simulspace dans l'histoire, le maître de jeu peut vouloir inventer des stats physiques pour les corps simulmorphs, particulièrement si les personnages vont passer beaucoup de temps dans la simulation. Ces stats peuvent littéralement être inventées - il s'agit d'une réalité virtuelle après tout, et tout va avec. De manière alternative, le maître de jeu peut simplement improviser et inventer toute les statistiques nécessaires à la volée au fur et à mesure que le besoin se fait sentir.

9.17.2 Immersion

Lorsqu'un personnage s'immerge dans un simulspace, il "devient" la simulmorph. Le corps physique du personnage, généralement enfermé et protégé dans une cuve ou sur un canapé, demeure inerte. Pendant qu'il est immergé, il subit un modificateur de -60 à tous les Tests de Perception ou à toute tentative d'agir avec sa morph physique. Les personnages peuvent entrer et quitter le simulspace à volonté, mais basculer entre dedans et dehors nécessite une Action Complexe.

Si le simulspace plante ou que le personnage est éjecté d'une manière ou d'une autre, il reprend immédiatement le contrôle de sa propre morph. Les chocs d'éjection RV sont extrêmement discordants, et le personnage souffre d'1d10 ÷ 2 de stress mental.

9.17.3 Interaction Extérieure vers le Mesh

Un personnage accédant un simulspace peut toujours interagir avec le mesh (et à travers lui, avec le monde extérieur) du moment que les règles du domaine l'autorise. Toute interaction extérieure est cependant sujette à des problèmes de dilatation temporelle. Par exemple, dans un simulspace s'exécutant plus rapidement que le temps réel, avoir une discussion vers le monde de la viande à l'extérieur est atrocement lent, les secondes dans le monde réel correspondant à plusieurs minutes en RV. Si un personnage souhaite accéder directement d'autre nœud meshé, il doit basculer ou se déconnecter du simulspace.

9.17.4 Règles des Simulspaces

Étant donné qu'un simulspace est un monde alternatif dont le réalisme correspond à la réalité, les personnages y utilisent leurs compétences et aptitudes physiques comme si ils agissaient dans le monde réel, à l'exception de quelques cas précis:

- Même si l'intrusion et le piratage peuvent être représentée comme un autre niveau de simulation, il n'y a pas de piratage réel depuis l'intérieur du simulspace (voir *Pirater les Simulspaces*).
- Les asynchs ne peuvent utiliser leurs capacités psi dans un simulspace, bien que de telles capacités peuvent être simulées.
- Tous les dégâts "physique" subit dans le simulspace sont considérés comme des dégâts "virtuels". Alors que les blessures virtuelles utilisent le même mécanisme que dans le monde réel, les personnages qui meurent dans un simulspace sont généralement simplement éjectés de la simulation. Dans certains cas, les personnages "morts" sont ramenés dans une salle blanche et peuvent revenir ou juste regarder la simulation, en fonction des règles du domaine.
- Le stress mental ou les traumatismes subit pendant une simulation suivent l'ego et sont comme des dégâts de Lucidité. À la discrétion du maître de jeu, une partie du stress mental peut-être réduit si le personnage est conscient d'être dans une simulation.

9.17.5 Règles de Domaine

Tout ce qui se passe dans un simulspace obéit aux règles du domaine. Un simulspace peut être une approximation très fidèle de la réalité ou quelque chose de radicalement différent. La gravité peut fluctuer, le spectre de lumière visible pourrait ne pas exister, les personnages pourraient soigner les dégâts virtuels sans effort, les simulmorphs pourraient être capables de se métamorphoser en d'autres créatures, tout pourrait être sous l'eau - les possibilités sont sans-fin, la seule limite est l'imagination. En terme de jeu, cela revient au maître de jeu d'inventer des règles à la volée.

9.17.6 Tricher

Comme dans n'importe quel bon jeu, les simulspaces fournissent différentes manières de tricher. La triche est soit construite dans le logiciel du simulspace ou programmée (depuis l'extérieur) par un hacker. La triche permet à un personnage de s'affranchir des règles du domaine d'une manière ou d'une autre. Il peut s'agir d'un pouvoir spécial, d'une façon de modifier certains facteurs environnementaux (comme le fait de pouvoir voler), de modifier la dilatation temporelle, un type de power-up, une façon d'obtenir des infos sur les autres simulmorphs ou un raccourci à travers une partie de la simulation. En terme de jeu, la triche peut fournir des modificateurs de bonus à certains tests de compétences ou de stats fait par un simulmorph. Tricher est généralement interdit. Les joueurs qui trichent dans un simulspace de jeu et qui se font prendre seront généralement évincés du simulspace.

9.17.7 Pirater les Simulspaces

Les simulspaces étant des environnements virtuels complexe et qu'ils fonctionnent souvent sur une dilatation temporelle, les hackers ne peuvent pas les pirater de manière normale lorsqu'ils participent à la simulation. Il y a plusieurs façon d'affecter et d'influencer la simulation de l'intérieur, mais le degré de subversion possible est relativement limité. Pour cette raison, les hackers ne passent que rarement en RV pour pirater. Pirater le système externe qui héberge le simulspace est la même chose que pirater n'importe quel autre système. Utilisez toutes les règles standard pour l'intrusion et la subversion.

Modificateur de Piratage de Simulspace de l'Intérieur

-0	Analyser les paramètres de la simulation, voir les règles de domaine, modifier l'apparence d'une simulmorph, changer le type de personnage ou de morph d'une simulmorph
-10	Modifier la probabilité des tests, devenir invisible ("hors-jeu") aux autres
-20	interférer avec la simulation (par ex.: faire pleuvoir, générer des tremblements de terre), générer des objets, ignorer les règles de domaine, tuer ou verrouiller d'autres simulmorph.
-30	Entrer en mode dieu, piloter els personnages simulés, prendre le contrôle de la simulation

Ingérence Interne

Dans un simulspace, le seul choix possible pour un hacker pour s'interfacer avec les contrôle RV, est de passer par les interfaces standard que toutes les simulmorphs peuvent fournir. Généralement utilisée pour les fonctionnalités standards comem le paramétrage de la simulmorph, la discussion ou la vérification de l'état

d'autres utilisateurs, un hacker intelligent peut trouver différentes façon de subvertir le système. De telles options sont cependant limitée, de nombreux systèmes et de processuss de contrôles ne peuvent être accédés et manipulés depuis l'extérieur. La plupart des options du hacker vont impliquer de se mêler de la simulation et des ses règles de domaines spécifiques ou de gagner l'accès à la triche. Effectuer un changement nécessite de réussir un Test d'Interface. Au final, le maître de jeu décide de ce que peut faire le hacker, en se basant sur les limitations de ce simulspace particulier. La plupart des simulspaces sont supervisé pour détecter la triche et les abus, et les superviseurs sont généralement préoccupés par le maintien du simulspace en fonctionnement, de s'occuper des problèmes des utilisateurs, etc. À la discrétion du maître de jey, un superviseur peut tenter un Test d'Interface (probablement avec des modificateurs pour la distraction) pour remarquer les efforts du hacker.

9.18 IA et Muses

Les IA sont des programmes conscients mais spécialisés. Comme les autres logiciels, ils doivent être lancés sur un système informatisé. La plupart des IA sont lancés dans des bots, des véhicules et d'autres appareils infomrtisés où elles peuvent assister les utilisateurs transhumains ou manipuler la machine elles-même. Elles sont également fréquemment utilisées pour superviser activement les systèmes informatiques contre els tentatives d'intrusions. Les *muses* sont des IA spécialisée dans l'accompagnement personnel, elles sont virtuellement au côté de l'utilisateur depusi son enfance. Des exempels de muses et d'IA peuvent être trouvés à la p. 331 de *Équipement*.

9.18.1 Limitations des IA

Les IA ont certaines limitations et restrictions internes. Pour commencer, elle peuvent être chargée dans des les cybercerveau des pods et des synthmorphs, mais elles ne peuvent être téléchargées dans les cerveaux des biomorphs. En tant que logiciel, elles utilisent les mêmes règles que le reste des logiciels et peuvent être éteinte, redémarrées, copiées, effacées, stockées comme donnée inerte, infectées avec des virus et reprogrammées. En raison de leur taille et de leur complexité, une seule IA (ou infomorph) ne peut être démarrée sur un ordinateur personnel à un moment donnée (voir *Capacité des Ordinateurs*, p. 247) et elle ne peuvent

s'exécuter sur les périphériques. Bien qu'elles possèdent des fonctions cognitives et une intelligence, elles ne peuvent s'auto-améliorer et ne peuvent étendre leurs capacités de programmation de leur propre chef. Bien qu'elles ne soient pas capables d'apprendre, elles possèdent un stockage mémoire qui leur permet de se souvenir et d'avoir une forme limitée d'adaptation. Les IA ne gagnent pas de Points de Rez, ni de Moxie.

Les IA n'ont aucune aptitude au-delà de 20 et ne peuvent pas défausser. Si elles ne possèdent pas une compétence, elles ne savent pas comment l'utiliser. (À la discrétion du maître de jeu, elles peuvent défausser vers des compétences de domaine ou des compétences similaires tel que noté p. 173 avec un modificateur de -10 ou -30). Elles peuvent utiliser les compétences comme n'importe quel personnage à *Eclipse Phase*, même si elles ne peuvent avoir aucune compétence Active avec un niveau supérieur à 40, ni de compétences de Connaissances ayant un niveau supérieur à 90 - le niveau maximal d'expertise autorisé par leurs logiciels de compétences.

Même si les IA sont programmées avec des motifs de personnalités et d'empathie, elles sont généralement moins émotives et plus difficiles à percer (ajouter un modificateur de -30 aux tests de Kinésiques fait contre elles, lorsqu'elles sont dans des pods). Si elles sont combinées avec des morphs synthétiques non-expressifs, elles sont encore plus dures à mettre à jour (modificateur de -60). Certains IA n'ont même pas de capacités émotionnelles et ne peuvent être lues par la compétence Kinésique.

Les IA ont une stat de Lucidité et un Seuil de Trauma, et elles sont capables de souffrir de stress mental et de traumatismes.

9.18.2 Commander une IA

Les IA et les muses sont programmées pour accepter les commandes des utilisateurs autorisés. Dans certaines circonstances, elles peuvent aussi être programmées pour respecter la loi ou un code éthique. La programmation n'est cependant jamais parfaite, et les IA peuvent être plus ou moins intelligentes dans leur interprétation des ordres et des actions qu'elles entreprennent. Dans la plupart des cas, les IA refuseront rarement de suivre une requête ou d'obéir à un ordre. Étant donné le fait que les IA ont pour devoir de protéger les personnes qui leur donnent des ordres, l'IA peut être réticente à suivre certains ordres qui pourraient être considérés comme dangereux ou ayant un impact négatif sur l'utilisateur. Sous certaines conditions, des impératifs préprogrammés peuvent forcer une IA à ignorer ou à désobéir aux commandes de leur propriétaires (à la discrétion du maître de jeu).

9.19 IAG et Infomorphs

Le terme "infomorph" est utilisé pour faire référence à un ego dans un corps digital, qu'il s'agisse d'une IAG ou de l'émulation numérique d'un esprit biologique (incluant les sauvegardes et les forks). Les règles suivantes s'appliquent aux personnages infomorphs et IAG.

INTERPRÉTER LES MUSES

Les muses ne devraient pas être considérés comme un simple outil permettant d'obtenir des compétences supplémentaires, mais comme une opportunité d'améliorer l'interprétation. Bien que les IA muses typiques ne soient pas des intelligences complètes (même si elles peuvent l'être, voir Infomorphs et Muses), leur matrice de personnalité est souvent relativement sophistiquée et elles sont très bonnes pour s'adapter aux traits de personnalités de leur utilisateur. D'un autre côté, elles ont le même trait Naïveté du Monde Réel (p. 151) que les personnages IAG lorsqu'il s'agit de comprendre les facettes du comportement transhumain, des interactions sociales, du langage corporel ou des émotions. Leurs personnalités sont plus non-humaines, abstraites, étrangères et moins passionnées que les formes de vie transhumaines, amenant souvent à des incompréhensions conceptuelles et à des problèmes de communications. De manière similaire, leurs capacités créatives sont limitées, remplacées par un renforcement des capacités à calculer les probabilités, à exécuter des simulations, à prévoir les issues et à faire des prévisions basées sur les expériences passées.

En fonction de la posture de leur utilisateur vis-à-vis des programmes conscients, les muses peuvent être perçues comme des jouets intelligents, des suiveurs, des serviteurs, des esclaves, des

amis ou ds animaux, perception qui devrait être reflétées en jeu. La plupart des transhumains ont également acquis une tendance à se lier mentalement avec une muse en raison de son omniprésence et de sa dévotion à l'utilisateur (un peu comme se lier à un enfant ou à un chiot qui se développe ensuite en adulte). La subversion et même la destruction de la personnalité d'une muse est donc parfois considérés comme un viol ou un meurtre.

9.19.1 Esprits Logiciels

À leur cœur, les infomorphs ne sont que des programmes et elles sont donc considérés en tant que tel d'un point de vue règle. Elles doivent s'exécuter sur un ordinateur personnel dédié ou sur un serveur (voir *Capacités des Ordinateurs*, p. 247). Si cet appareil est éteint, l'infomorph est également éteinte et mise dans un état d'inconscience, redémarrant en même temps que l'appareil (les infomorphs peuvent également s'éteindre elle-même, bien que ce soit relativement rare). Si l'appareil est détruit, l'infomorph est tuée en même temps que l'appareil (sauf si ses données peuvent être extraite d'une manière ou d'une autre depuis les composants ayant survécu, peut-être résultant en une *vapeur*, p. 274). Les infomorphs peuvent se copier elles-mêmes, même si c'est illégal dans certains endroits et que cela est considéré comme louche dans partout car cela soulève des problèmes légaux et éthique. Pour cette raison, le plupart des infomorphs qui se copient ou qui se transfèrent pour s'exécuter sur un nouvel appareil s'effaceront d'elle-même de l'ancien appareil.

En tant qu'être numérique, les infomorphs n'ont pas d'esprit physique, mais il est trivial pour elles de posséder une synthmorph inhabitée, s'établissant dans un cybercerveau (voir *Se Réincarner en Synthmorphs*, p. 271). Elles peuvent aussi se télécharger dans une biomorphs en suivant les règles de réincarnation standard (p. 271). Même lorsqu'elles sont désincarnées, elles peuvent interagir avec le monde physique via le mesh, regardant au-travers de capteurs, visionnant les flux XP, communiquant avec les personnages, commandant des appareils asservis et télé-opérant/interceptant des drones. Les infomorphs ont une Vitesse de 3, reflétant leur nature numérique et leur capacité à agir à la vitesse de l'électronique. Cependant, si une infomorph s'incarne dans un corps elle prend sa Vitesse de cette morph.

INFORMOPHS EN TANT QUE MUSES

Au lieu de se reposer sur des muses sous-développée pour l'assistance et la compagnie, les personnages peuvent préférer avoir une intelligence numérique complète à leur côté, qu'il s'agisse d'une IAG, d'un ego biologique et sauvegardé ou d'un fork de la propre personnalité du personnage. Alternativement, un personnage avec un module ghost rider (p. 307) peut avoir les deux, portant une muse dans son insert de mesh et une infomorph dans le module ghost rider.

Cette possibilité est très utile pour les personnages joueurs infomorphs, leur permettant de voyager dans la tête de quelqu'un et de participer aux affaires de l'équipe sans avoir une morph à eux.

9.19.2 Personnages IAG

Bien que les IAG ne soient pas nées dans un corps biologique, leur programmation embrasse tout le spectre de la personnalité, des comportements, des émotions et des états mentaux humains. Les IAG sont en fait élevées de manière similaire aux enfants humains afin qu'elles soient socialisées à peu près de la même façon que les humains. Néanmoins, à un niveau plus fondamental, ce sont des non-humains programmés pour agir humainement. Il y a inévitablement des points où la programmation ne masque pas, ou altère, le fait que les IAG possèdent ou développent souvent des traits de personnalités et des idiosyncrasies qui sont quelque peu différents des normes humaines et parfois complètement étrangers. Contrairement au IA standard et limitée, les IAG sont capables de créativité complète, d'apprendre et de s'auto-améliorer (à un rythme lent mais constant et équivalent aux rythmes d'apprentissages humains). Comme tous les autres personnages, les IAG gagnent des Points de Rez et peuvent améliorer leurs compétences et possibilités. Les IAG ne subissent aucune des limitations de compétences placées sur les IA faibles, utilisant leurs compétences comme tous les autres personnages. D'un point de vue émotionnel, les IAG font tourner des sous-routines émotionnelles qui sont comparables aux émotions biologiques humaine. Les IAG sont, en fait, programmés pour avoir

de l'empathie et pour partager des intérêts dans les affaires et le développement humain, et pour avoir un intérêt similaire pour la vie sous toute ses formes. En terme de jeu, les IAG expriment leurs émotions comme les humains (et la compétence Kinésique peut-être utilisée contre elles) et sont vulnérables aux effets manipulants les émotions, à la peur, etc.

Chapter 10

Futur Accéléré

Le cadre futuriste de *Eclipse Phase* introduit un grand nombre d'éléments technologiques qui ont un impact élevé sur la société transhumaine. Cela inclut entre autres la sauvegarde et l'upload, la réincarnation, l'égo-cast, le frok, la nano-fabrication, les systèmes de réputations, les habitats spatiaux et le voyage spatial.

10.1 Sauvegarde et Upload

L'esprit Transhumain n'est plus prisonnier du matériel biologique duquel il est originaire. Grâce à différents mécanismes, les cerveaux biologiques peuvent être émulés numériquement, permettant aux personnes de faire une *sauvegarde* de leur esprit, incluant toute leur personnalité, leurs souvenirs et compétence - un procédé appelé *upload*.

L'utilisation principale des sauvegarde et de garantir que l'ego de la personne pourra être récupéré en cas de mort, ce qui dans ce cas leur permettra de se *réincarner* (p. 271). Pour cette raison, presque tout le monde dans le système solaire est équipé d'une pile corticale (p. 300). Les sauvegarde peuvent également être archivés dans des stockages sécurisés (p. 269) ou utilisés pour créer des infomorphs (p. 264). Une personne peut aussi s'égo-cast à travers le système solaire comme moyen de voyager (p. 276).

10.1.1 Sauvegardes par Piles Corticales

Les implants de piles corticales déploient un réseau de nanobots dans le cerveau qui prend un aperçu de l'état neural de l'esprit, sauvegardant les données à l'intérieur de la pile corticale. La pile corticale transhumaine moyenne sauvegarde 86,400 fois l'ego par jour. Seul la sauvegarde la plus récente est préservée dans la pile; les plus anciens sont écrasés. Les pods et les synthemorphs peuvent aussi être équipés avec des piles corticales (bien que les bots pilotés par des IA n'ont généralement pas cette caractéristique), bien que ces versions maintiennent une copie à jour de l'ego fonctionnant dans le cybercerveau de la morph.

En cas de mort, accidentelle ou non, une pile corticale peut-être récupérée sur un cadavre et être utilisée pour restaurer le personnage, soit à l'état d'infomorph, soit en le réincarnant dans une nouvelle morph. Les piles corticales sont blindées au diamant, et peuvent donc être souvent récupérées, même si le corps est gravement attaqué ou endommagé. Si le cadavre ne peut pas être récupéré ou si la pile corticale est détruite, la sauvegarde est perdue.

Les risques-tout, les bordés sur-équipés et d'autres ayant une profession dangereuse optent souvent pour un farcaster d'urgence en accessoire (p. 306) qui transmet périodiquement (habituellement toutes les 48 heures, mais cela peut varier en fonction du contrat) une sauvegarde de la pile corticale vers une installation de stockage distante. Cette option reste relativement chère et n'est abordable que par les plus riches.

Récupérer Une pile Corticale

La plupart des piles corticales sont minutieusement excisées du cadavre par chirurgie. Dans certaines circonstances un personnage peut avoir besoin d'extraire une pile corticale sur le terrain, que cela soit parceque transporter le cadavre n'est pas pratique ou parceque le mort est un ennemi et que le personnage ne veut pas qu'il sache qui l'a tué ou qu'il veuille l'interroger avec de la psychochirurgie en simulspace.

La procédure pour extraire la pile corticale est appelée "poper," car un extracteur compétent peut habituellement faire sortir la coque lisse de l'implant en faisant une incision au bon endroit et en y appliquant une pression. Il faut faire attention à ce que la petite pile dégoulinante de sang ne glisse pas au loin lorsqu'elle est popée.

On peut poper une pile avec un couteau aiguisé et de l'huile de coude, bien que cela soit sanglant. Poper une pile est une Action de Tâche qui nécessite un Test de médecine: [n'importe quel domaine utile] avec un Intervalle d'1 minute et un modificateur de +20. Les morphs avec une pile à un endroit non-standard ou avec un renforcement anatomique (plaques de carapaces, etc.) autour de la pile peuvent infliger des pénalités à ce test, à la discrétion du maître de jeu. Bien entendu, si vous n'avez pas le temps pour une extraction précise, vous pouvez toujours enlever toute la tête et l'emmener avec vous.

Une fois que la pile corticale est récupérée, el el peut-être chargée dans un connecteur d'ego (p. 328) et utilisée pour ramener l'ego, en tant qu'infomorph ou par la réincarnation.

Sujets Vivants: Les piles corticales peuvent être excisée d'une personne vivante, mais le procédé est généralement fatal (ou au moins apralysant) car il implique de sectionner la colonne vertébrale. Si la cible n'est pas inconsciente ou incapacitée d'une manière ou d'une autre, el el doit d'abord être immobilisée en combat au corps à corps (voir *Contrôle*, p. 204). Extraire la pile est considéré comme une Action de Tâche comme ci-dessus, mais le procédé inflige 3d10 + 10 points de dégâts à la cible. Si le test échoue, il inflige tout de même 1d10 + 10 dégât à la cible. Si la personne supprimant la pile veut laisser la cible vivante ou la blesser le moins possible, elle subit un modificateur de -20 à son test, mais réduit les dommages d'1d10 par tranche de 10 points de MdR. Subir l'opération d'extraction de votre pile est traumatisant; quiconque subissant cette opération souffre d'1d10 points de stress mental.

Détruire Une Pile Corticale

Les piles corticales ont une Armure de 20 et une Solidité de 20 pour quiconque essaye de les détruire.

10.1.2 Upload

Uploader une sauvegarde dans un stockage sécurisé est généralement effectué par une analyse cérébrale à la clinique de l'installation de stockage en utilisant une unité grosse comme un grille pain et appelée un *connecteur d'ego* (p. 328). Lorsqu'il est activé, la matrice de capteur du connecteur d'ego s'ouvre comme un tournesol, révélant une boîte équipée d'un appui-tête qui s'ajuste automatiquement à la tête des morphs, même de celles les plus étrange. L'appui tête déploie des millions de nanobots spécialisés

dans le cerveau et le système nerveux central. Les pétales sont remplis de capteurs qui prennent des images du cerveau en utilisant une combinaison d'IRM, de sonogramme et de la diffusion d'information positionnelle faites par les nanobots dans le cerveau de la morph. Le connecteur d'ego construit ensuite une copie du cerveau de la personne, qui est ensuite stockée dans les entrepôts de données filaire, hautement sécurisé et déconnectés du mesh du service.

Dans le cas des pods, le connecteur d'ego analyse les parts du cerveau biologique et accède également au cybercerveau pour copier les parties de l'ego qui y résident. Pour les synthmorphs, qui n'ont pas de cerveau biologique, le procédé est bien plus simple puisqu'il nécessite de simplement accéder au cybercerveau et de le copier.

Dans une clinique standard et avec une morph non abîmée, l'upload ne prend que 10 minutes, 5 avec un pod. Dans d'autres situations, l'opération peut durer plus longtemps si le maître de jeu le désire. L'upload depuis une synthmorph ou une pile corticale extraite est instantané. Le connecteur d'ego opère essentiellement de lui-même. Bien qu'une supervision par un spécialiste médical est une bonne idée, aucun test n'est nécessaire.

Si un personnage uploadé ne prévoit pas de retourner dans sa morph, elle est généralement cryogénisée jusqu'à ce que quelqu'un s'y réincarne. Si une nouvelle incarnation n'est pas disponible et que le personnage s'uploadant ne veut pas laisser une copie potentielle de lui-même derrière lui, il peut complètement effacer l'esprit de la morph par les nanobots lors de l'opération.

Continuité Upload-Réincarnation

Dans des circonstances idéales, une personne qui se réincarne intentionnellement (p. 271) peut s'arranger pour que les opérations d'upload et de réincarnation se déroulent sans perte de continuité notable. Bien que l'expérience de basculer d'une morph à une autre est toujours un peu perturbant, la transition en elle-même peut-être faite lors d'une opération propre, sans faille de conscience ou de souvenir, ce qui aide à réduire le stress mental associé.

Dans ce cas, pendant le processus d'upload, le connecteur d'ego est également connecté à un autre connecteur et à la nouvelle incarnation. Cette connexion peut même être sans-fil ou par un farcaster (avec une distance maximale de 10,000 kilomètres).

Alors que l'esprit est uploadé, le connecteur d'ego construit un cerveau virtuel en copiant le cerveau de la morph bit par bit, utilisant les données récupérées de l'analyse du cerveau. En même temps, ces données sont lentement copiées dans la nouvelle incarnation alors que les nanobots recablent la structure cognitive de la morph (une opération bien plus lente). Pendant le transfert, les nanobots dans le cerveau coupent les connexions neurales et les reroutent vers leur double dans le cerveau virtuel, puis dans le nouveau cerveau. En pratique, l'ego du personnage tourne partiellement sur le cerveau de viande et partiellement sur la copie virtuelle de celui-ci. Au moment où les nanobots coupent la dernière connexion neurale dans le vieux cerveau, l'ego fonctionne complètement sur le cerveau virtuel et sur celui de la nouvelle incarnation. Une fois que la réincarnation est complète, le cerveau virtuel est éteint.

En terme de perception, le personnage, qui est éveillé pendant le procédé, perçoit un glissement très graduel d'une morph vers l'autre. Comme le procédé peut prendre des heures (voire plus si l'opération se fait via un farcasteur), le sujet se divertit généralement avec des médias RA, RV ou même en XP pour passer le temps.

Upload Après la Mort

Il est possible d'uploader l'esprit d'une personne qui est récemment décédée tant que les nanobots ont le temps de scanner le cerveau avant que la détérioration cellulaire n'intervienne de manière trop dévastatrice, généralement au bout de 2 heures. Il est possible de maintenir un cadavre pour une durée plus longue en le plaçant dans une cuve de soin (p. 326) pour une nanostase. L'upload post-mort peut subir des pertes d'intégrité; voir *Complication de Sauvegarde*, p. 270. Les cybercerveaux peuvent aussi être récupérés depuis une synthmorph détruite et réactivée, du moment qu'elle n'a pas été trop lourdement endommagée (à la discrétion du maître de jeu).

Upload Destructif

Bien que cela soit rare, des personnes se lancent dans un procédé appelé upload destructif dans lequel le cerveau biologique est littéralement découpé en tranche et analysé morceau par morceau. Considérer comme exécrable et dispendieux par la plupart des transhumains, le décorticage de cerveau est pratiqué par certaines factions bioconservatrices qui la considèrent comme la seule méthode "pure" d'upload ou comme la seule réelle façon de transférer l'âme." De telles personnes refusent typiquement de se réincarner, vivant le reste de leur vie en tant qu'infomorph, généralement dans des simulspaces dédiées et considérées comme une sorte d'au-delà virtuel.

10.1.3 Assurance Sauvegarde

Presque tout le monde, à l'exception des néo-primitivistes et des très jeunes enfants, a une pile corticale. En cas de mort, une pile corticale seule ne permet cependant pas d'assurer la résurrection, sauf si vous avez une

assurance sauvegarde (p. 330) pour couvrir les frais de votre réincarnation. Vivre sans assurance sauvegarde pour n'importe quelle durée représente un risque énorme. Certaines juridictions (comme le Commonwealth Titanien) ont pour pratique de ramener tout le monde, même si c'est juste à l'état d'une infomorph, ou d'au moins enregistrer la dernière sauvegarde en mémoire morte, au cas où quelqu'un décide de payer pour le resusciter plus tard. D'autres autorités détruiront simplement la pile ou, pire, la revendront sur le marché noir à un syndicat trafiquant les âmes tel que Nine Lives. Les assurances sauvegarde incluent typiquement un abonnement à une installation d'upload, nécessitant généralement une visite tous les 6 mois, pour s'assurer que cette sauvegarde est conservée dans un stockage sécurisé en cas de perte de la pile corticale. Les personnes avec des métiers à risque (superviseur de bots de construction, personnel hypercorporatiste sur des exoplanètes, fille combattant des anguilles géantes et vicieuses pour un public riche et blasé, etc.) peuvent se sauvegarder une fois par semaine, voire même quotidiennement. En cas de mort vérifiée et si la pile corticale ne peut pas être récupérée, la sauvegarde la plus récente est utilisée pour réincarner la personne. Au niveau le plus basique, l'assurance sauvegarde ramènera le personnage en infomorph, point à partir duquel ils peuvent accéder à leur crédit et acheter une nouvelle morph. Des versions plus chères permettront de vous réincarner automatiquement

dans une morph pré-acheté de votre choix. Les personnes excessivement riches auront souvent des clones personnalisés (souvent de leur corps originel) attendant dans la glace.

Les assurances sauvegardes impliquent souvent une clause de personne manquante, qui établit qu'une personne sera ramenée si elle n'a pas donné signe de vie pendant une période X (une fonction calendaire gérée automatiquement par la muse) et qu'elle ne peut être localisée.

A noter que certains syndicats du crime proposent également des assurances sauvegarde à des prix réduits. La probabilité qu'une copie de votre sauvegarde soit utilisée dans un but illicite est cependant relativement élevée. Cependant, certaines personnes ne se préoccupent pas de savoir ce qui peut arriver à une copie d'eux-même.

Limite des Assurances Sauvegarde

Les assurances sauvegardes ne sont pas toujours parfaites. Bien que les assureurs sont obligés de faire un effort raisonnable pour récupérer votre pile corticale, pour beaucoup d'hypercorp c'est simplement une analyse coût/bénéfice qui ne fonctionnera que rarement en faveur du personnage. Si vous êtes mort dans une zone dangereuse telle que la Zone sur Mars, dans une zone éloignée telle que la Ceinture de Kuiper, ou vous êtes simplement difficile à pister (pousser hors d'un sas quelque part), la probabilité que votre pile corticale soit récupérée est très faible - vous serez plutôt réinstantié à partir d'une sauvegarde.

La juridiction peut également avoir un rôle important. L'assurance offerte par de nombreux assureurs du système intérieur sont automatiquement annulées si vous voyagez sur un habitat anarchiste, que vous resquillez, violez la loi ou vous lancez dans certaines activités pouvant menacer votre vie comme le suicide sprotif ou la récupération dans les ruines infectées par les TITAN. Ils refuseront au minimum de récupérer votre pile dans ces circonstances. De manière similaire, si vous négociez une assurance sauvegarde avec un collectif médical d'un habitat autonomiste et allez ensuite mourir sur une station hypercorporatiste, l'hypercorporation refusera très probablement de reconnaître l'autorité d'une bande d'anarchiste et ils ne leur renverrons pas votre pile.

Même une sauvegarde archivée et une clause de personne disparue ne sont pas des garanties. Un ennemi déterminé pourrait vous capturer, récupérer les codes d'accès de l'assurance sauvegarde auprès de votre muse, vous cryogéniser ou vous tuer discrètement puis régulièrement "valider" votre existence en utilisant les codes d'accès pour que l'assureur ne réalise jamais que vous êtes mort ou disparu. Bien que cela nécessite un peu d'effort, c'est souvent moins difficile que de devoir gérer un adversaire immortel qui continue de revenir peu importe le nombre de fois que vous le tuez.

D'autres dangers existent aussi. Un habitat complet peut-être détruit, vous emmenant avec lui, ainsi que vos sauvegarde et les enregistrements de votre assureur. Un ennemi plein de ressource pourrait pénétrer la sécurité de votre assureur et supprimer vos sauvegardes, ou simplement corrompre les bonnes personnes pour s'assurer qu'elles soient "accidentellement" corrompues. Étant donné ces possibilités, les paranoïaques s'assurent souvent d'avoir plusieurs politiques de sauvegardes redondantes, du moment qu'ils peuvent se

l'offrir.

10.1.4 Complication de Sauvegarde

Dans la plupart des cas, sauvegarder/s'uploader est sans risque tant que personne ne bidouille l'équipement. Si le personnage a subi des dégâts cérébraux ou neurologique, la sauvegarde est transférée par farcaster ou l'upload est fait depuis un personnage mort, la sauvegarde peut être endommagée en raison d'information neurale manquante. Pour chacun de ces tests, faites un Test de LUC pour le personnage. En cas d'échec, il subit un point de stress mental par tranche complète de 10 points de MdE. Notez que ce stress (et les traumas éventuels) s'appliquent à la sauvegarde, pas au personnage d'origine. Cependant, si la sauvegarde est utilisée pour réinstantier le personnage, le stress est appliqué.

10.2 Réincarnation

La réincarnation (ou le remorph) est l'opération consistant à donner un corps à un ego. Changer de corps fait partie du cours normal de la vie pour des centaines de millions de transhumains, et c'est encore plus fréquent pour les personnes dans certaines professions. Les personnages impliqués dans un travail spécialisé peuvent avoir à se réincarner à une fréquence mensuelle. Ceux qui voyagent beaucoup peuvent le faire encore plus souvent. De plus, étant donné le nombre d'infiltrés

morts pendant la Chute et qui ont maintenant acquis une nouvelle morph, la vaste majorité de la transhumanité s'est réincarné au moins une fois. En tant que tel, la plupart des transhumains sont accoutumés à la réincarnation.

S'ajuster à un nouveau corps prend du temps et un peu d'effort (voir *Intégration*, p. 272). La réincarnation est également difficile psychologiquement, comme reflété par la continuité (p. 272) et l'aliénation (p. 272).

Une fois qu'un ego habite pleinement une nouvelle morph, la pile corticale de celle-ci a besoin de dix minutes pour amasser une sauvegarde complète de l'ego.

10.2.1 Réincarnation dans des Biomorphs et des Pods

Se réincarner prend à peu près une heure dans une clinique proprement équipée. par essence, l'opération est un upload inversé. La nouvelle incarnation est branchée à un connecteur d'ego qui infiltre le cerveau avec des nanobots qui restructurent physiquement la structure neurale et les connexions du cerveau en fonction de la carte fournie par la sauvegarde. S'incarner prend six fois plus de temps que l'upload car l'essai de nanobots fonctionnant comme une imprimante à encre dans le cerveau modèle a besoin de dupliquer la structure physique complète du réseau neural de l'ego. Pour la réincarnation un connecteur d'ego "mouillé" est utilisé, l'incarnation et le connecteur d'ego sont submergés dans une cuve remplie de nanogel.

L'opération de réincarnation pour les pods ne prend qu'une demi-heure, les cerveaux des pods étant à moitié biologique et à moitié des cybercerveaux.

Le Maître de jeu et la Réincarnation

le maître de jeu a un contrôle assez large de ce que les personnages peuvent obtenir lorsqu'ils se réincarnent. Les personnages peuvent recevoir de nouveaux morphs de la part de Firewall ou de n'importe quel employeur/patron pour qui ils travaillent actuellement. Dans ce cas, le maître de jeu peut simplement assigner n'importe quelle morph qu'ils pensent adaptées à la situation - avec un contrôle complet des améliorations, des traits, etc. Alors que les morphs doivent être dimensionnés pour la mission en cours, cela présente une opportunité pour le maître de jeu de donner de nouveaux jouets aux personnages ainsi que de nouveaux défis à relever. Les maîtres de jeu sont encouragés à inventer, s'amuser et à donner aux joueurs quelque chose avec lequel ils peuvent travailler sans pour autant leur donner tout ce qu'ils veulent.

Dans d'autres situations, la disponibilité des morphs voulus peut-être limitée par l'endroit de la réincarnation. Un petit avant-poste dans les étendues sauvages de Mars n'aura probablement pas une grande sélection de morph - en fait, quelques rustes et des synthomorphs pourraient

être l'ensemble du stock disponible. De manière similaires, les plus grands habitats ont une forte demande pour de bonnes morphs, il pourrait donc y avoir une liste d'attente pour les sylphs haut de gamme ou les refaites par exemple. Dans la même veine, les morphs disponibles seront soumises aux restrictions légales locales, obtenir cette morph reapeur pourrait donc bien être hors de question. Les personnages pourront toujours se tourner vers les fournisseurs de morph du marché noir, mais à leur risques et périls.

Cela signifie que le maître de jeu ne devrait jamais avoir peur de dire non à un personnage qui cherche à obtenir une morph qui n'est pas raisonnable ou qui peut potentiellement perturber le jeu. Bien qu'il soit de bon ton de donner à vos joueurs ce qu'ils veulent une fois de temps en temps, il est également intéressant pour l'interprétation de leur gêner avec des morphs un peu différentes de celle qu'ils espéraient ou qui fournit des défis intéressants, telles que des addictions physique. Pour plus de fun, laissez le personnage ignorant des traits négatifs ou des implants secrets de la morph jusqu'à ce qu'ils se révèlent d'eux-même. Comme toujours, le but est de s'amuser, mais la variété aide souvent.

10.2.2 Réincarnation dans des Synthmorphs

La réincarnation dans le cybercerveau d'une synthmorph est bien plus facile et rapide, il ne s'agit que de copier la sauvegarde dans le cybercerveau (et c'est instantané) puis de faire fonctionner la sauvegarde dans son état de cerveau virtuel (1 Tour d'Action). Les inconvénients des synthmorphs sont qu'il est plus difficile de s'y acclimater (voir *Intégration*, p. 272), elles sont vulnérables au piratage (p. 261) et elles sont perçues comme étant bas de gamme dans certaines cultures.

Évacuer un Cybercerveau

Les personnages habitant un cybercerveau peuvent choisir de le vider volontairement en se copiant en infomorph dans un autre appareil. Cela prend 1 Tour d'Action complet. Voir *Réincarnation en Infomorph*, p. 273.

10.2.3 Coût de Réincarnation

Les coûts impliqués dans le processus de réincarnation sont généralement inclus dans les coûts de l'assurance sauvegarde et/ou de la nouvelle incarnation. Les coûts des morphs individuels sont indiqués dans les descriptions démarrant à la p. 139. Voir *Courtage de Morph* (p. 276) pour les règles concernant l'obtention des morphs.

10.2.4 Intégration

S'habituer à un nouveau corps prends toujours un peu de temps. Le personnage doit s'habituer aux changements de taille, de poids, de sexe et de possibilités, qui nécessitent souvent de désapprendre des façons de faire certaines choses qui marchaient bien dans la forme précédente. La réincarnation dans une morph synthétique ou dans une morph élevée est également relativement perturbant au début, étant donné les écarts morphologiques drastiques, les changements dans la structure des membres (et parfois le nombre de membres), et ainsi de suite. Heureusement, les esprits transhumains sont des objets adaptatifs, et ce processus est aidé par l'application de "patches" mentaux pendant l'opération de réincarnation et qui fournissent une aide précise au personnage pour l'utilisation de son corps.

Un ego dans une nouvelle morph fait un Test d'Intégration lorsqu'il prend le contrôle de son nouveau corps, lançant SOM x 3 (les bonus de morph ne s'appliquent pas) et en appliquant les modificateurs de la table des Modificateurs d'Intégration et d'Aliénation. Le résultat du test est expliqué sur la table des Test d'intégration, p. 272.

Table 10.1: Test d'Intégration

RÉSULTAT DU TEST	EFFET
Échec Critique	Le personnage est incapable de s'acclimater à la nouvelle morph - quelque chose ne passe pas. Les personnages subissent un modificateur de -30 à toutes les actions physiques jusqu'à ce qu'il se réincarne.
Échec Catastrophique (MdE 30+)	Le personnage a de grosse difficulté à s'acclimater à la nouvelle morph. Il subit un modificateur de -10 à toutes ses actions pendant 2 jours et pour 1 jour de plus par tranche de 10 points de MdE.
Échec	Le personnage a quelques difficultés à s'acclimater à la nouvelle morph. Il subit un modificateur de -10 à toutes ses actions physiques pour 2 jours et pour 1 jour de plus par tranche de 10 points de MdE.
Réussite	Période d'acclimatation standard. Le personnage subit un modificateur de -10 à toutes ses actions physiques pour 1 jour.
Réussite Exceptionnelle (MdR 30+)	Aucun effet secondaire. Le personnage s'acclimater à la nouvelle morph en quelques minutes.
Succès Critique	En pleine forme! Cette morph va exceptionnellement bien au personnage. Aucun effet secondaire; gagnez 1 point de moxie pour utilisation lors de cette session uniquement.

Table 10.2: Modificateurs d'intégration et d'aliénation

RÉSULTAT DU TEST	EFFET
Familier; le personnage a utilisé cette morph de manière intense dans le passé	+30
Clône d'une ancienne morph	+20
Type de morph originel du personnage (celui dans lequel il a grandi)	+20
Trait Adaptabilité (Niveau 2)	+20
Trait Adaptabilité (Niveau 1)	+10
Le personnage a déjà utilisé ce type de morph	+10
Première réincarnation	-10
Le personnage est une IAG s'incarnant dans un corps physique	-10
Le personnage est un élevé s'incarnant dans un corps non élevé (ou pas de son type)	-10
Morph synthétique	-10
Changement de sexe (par rapport à la dernière morph)	-10
La morph est lourdement modifiée	-10
Trait Trouble Morphique (Niveau 1)	-10
Trait Trouble Morphique (Niveau 2)	-20
Infomorph (ne s'applique pas aux IAG) (Test d'Aliénation uniquement)	-20
Fork (Test d'Aliénation uniquement)	-20
Trait Trouble Morphique (Niveau 3)	-30
morph exotique (octomorph, néo-avienne, novacrabe, swarmanoïde, etc.)	-30

Table 10.3: Test d'aliénation

RÉSULTAT DU TEST	EFFET
Échec Critique	Dysmorphie Extrême. Le personnage n'aime pas du tout sa nouvelle incarnation et subit 2 points de stress par tranche de 10 points de MdE.
Échec	Le personnage n'est pas à l'aise avec sa nouvelle morph et subit 1 point de stress par tranche de 10 points de MdE.
Réussite	Le personnage s'adapte bien à sa nouvelle apparence. Aucun effet secondaire.
Succès Critique	Meilleure. Morph. Au. Monde. La nouvelle morph correspond exactement à la perception de soi du personnage, et l'améliore même quelque peu. Le personnage soigne en fait $1d10 \div 2$ (arrondissez au supérieur) points de stress.

10.2.5 Aliénation

Après une perte de continuité, le deuxième facteur principal qui impacte les personnages se réincarnant et l'aliénation. Une fois que l'ego a son nouveau corps sous contrôle, il est temps de regarder dans le miroir. Le test d'aliénation reflètent l'expérience de la redécouverte de soi, de son nouveau visage, de sa nouvelle peau et de son nouveau cerveau. Par exemple, se transférer dans une morph radicalement différentes (telles qu'un swarmanoïde par exemple) peut être difficile à saisir. Les élevés ont souvent des difficultés pour s'habituer aux différentes poussées hormonales d'une biomorph humaine et réciproquement. Alors que l'ego des personnage est dans le même état que dans leur précédente incarnation, les cerveaux et la biochimie de nombreuses morphs peuvent altérer des aptitudes telles que la VOL ou la COG. Tout cela pouvant générer de la frustration ou de la désorientation. Chaque personnage fait un Test d'Aliénation pour refléter le stress mental nécessaire à la compréhension de son nouveau corps, lançant INT x 3 et en appliquant les modificateurs de la table de Modificateurs d'Intégration et d'Aliénation. Consultez la table des Tests d'Aliénation pour en déterminer les effets.

10.2.6 Test de Continuité

Le plus grand choc qui frappe la plupart des personnages se réincarnant est probablement la perte de la continuité de soi. C'est particulièrement vrai pour les personnages qui sont morts. Si leur pile corticae a été récupérée, ils se rappelleront de leur propre mort. Si ils ont été restaurés depuis une sauvegarde archivée, ils ne se rappelleront pas de leur mort, mais ils auront perdu une période complète de leur vie - tout depuis leur dernière sauvegarde. En fait, si leur corps n'est pas récupéré, ils peuvent même ne pas être sûr d'être mort - il peut exister une copie d'eux survivant quelque part. Le point culminant de cette perte de continuité est une sorte de crise existentielle - le personnage n'est plus la personne qu'il était auparavant. Cela amène à des questions pour déterminer si ils sont ce qu'il pensent être, ou juste une mauvaise imitation et pas du tout une personne réelle? pour déterminer comment cette perte de continuité affectera un personnage, faites un test de Continuité en lançant VOL x 3. Chaque personnage subit du stress suite à la perte de continuité, tel que noté sur la table du Stress de Continuité. Réduisez ce stress d'1 point par tranche de 10 points de MdR sur le Test de Continuité, ou augmentez le d'1 point pour chaque tranche de 10 points de MdE.

10.2.7 Réincarnation en Infomorph

Au lieu de se réincarner dans un corps physique, une sauvegarde peut-être instantiée en temps qu'infomorph, une forme purement numérique. Les infomorphs se distinguent des sauvegarde par le fait que les sauvegarde sont des fichiers inerte. Les infomorphs sont des sauvegarde imprimées sur un cerveau virtuel générique et exécuté comme un programme. Cet état de cerveau virtuel doit être exécuté sur un appareil spécifique et obéit aux règles des infomorphs notées p. 264. Les infomorphs peuvent se copier vers d'autres appareils, s'effaçant généralement de l'ancien appareil en partant. Les infomorphs qui se copient sans s'effacer sont considérées comme des forks. Les personnages décidant de s'instancier en tant qu'infomorphs doivent faire

Table 10.4: Stress de continuité

SITUATION	VALEUR DE STRESS
Sauvegarde de la pile corticale	
Le personnage se souvient d'une mort paisible ou non remarquable.	1d10 ÷ 2 (arrondissez à l'inférieur)
Le personnage se souvient d'une mort rapide ou violente.	1d10
Sauvegarde d'archive	
Petit trou mémoriel (moins d'1 jour)	1d10 ÷ 2 (arrondissez à l'inférieur)
Trou mémoriel de plus d'1 jour	1d10
Ignorer si/comment vous êtes mort.	+2
Upload vers réincarnation en continuité (p. 269)	0
Upload vers réincarnation sans continuité (p.	1d10 ÷ 2 (arrondissez à l'inférieur)
Le personnage est un fork	2

les Tests de Continuité et d'Aliénation, comme pour toute réincarnation. Les infomorphs peuvent être réincarnés dans des morphs physique, en suivant les règles normale de réincarnation.

Je me réveille avec un goût de goyave et d'umami frais sur la langue. La nuit dernière n'était qu'une méprise. On a bu du vin de quinoa, et j'ai été présenté à des personnes que je n'avais jamais rencontré avant, bien que j'avais des années de connaissances intimes de la plupart d'entre eux. La moitié des habitants du Module Illyria sont nus, recroquevillé autour de moi, dans ma chambre à coucher. La nuit dernière nous avons jouer de la musique sur synthétiseur, des morceaux de bois et un luth. Nous avons bus du thé de champignon infusé dans de l'eau d'une comète rebelle. En regardant autour de moi alors que les étoiles du matin commencent à éclairer l'horizon orbital de Cérès, il devient évident que nous avons eu une orgie. Hier soir, c'était ma fête de réincarnation. Cette version de moi -le moi 3.0 - est prête pour la vie. —Zheng du Thierry, Carnaval du Capricorne

10.3 Forker et Fusionner

Avec toutes ces sauvegardes d'esprits transhumains sur fichier et l'abondance d'espace meshé sur lequel les faire fonctionner en tant que cerveaux virtuels, on pourrait se demander ce qui a stopper la transhumanité fpost-Chute de se multiplier en lançant des copies additionnelel d'eux-même. La réponse rapide est: rien, à part la stigmatisation sociale massive et les problèmes psychologiques épineux. Prendre une sauvegarde d'un esprit transhumain, le copier et le ré-instantiet en infomorph est appelé *faire un fork*. C'est l'une des applications les plus puissantes et la plus controversée de la science cognitive transhumaine.

Il y a quatre classifications des forks: alpha, bêta, delta et gamma. Bien qu'étant généralement copiée comme infomorph, il n'y a rien qui empêche un fork d'être incarné dans une morph physique, à part les coutumes et les lois.

10.3.1 Forks Alpha

Un *fork alpha* est une copie exacte de l'ego d'origine et ré-instantié comme infomorph séparée. Un fork alpha peut-être créé en copiant et en exécutant une infomorph (depuis une sauvegarde, une finomorph, un cybercerveau ou une pile corticale extraite et branchée dans un connecteur d'ego). Les forks alpha peuvent être généré depuis un cerveau de biomorph en utilisant un connecteur d'ego et les même traitements que l'upload (p. 268). Les forks alpaha sont des copies exacte de l'ego du personnage, avec les mêmes compétences, souvenirs, stats, traits, personnalité, etc. Les nouveaux forks alpha doivent faire un Test d'Aliénation (p. 272), et probablement un Test de Continuité (p. 272) si il est copié depuis une sauvegarde.

Créer des forks alpha est illégal dans la plupart des juridictions, incluant la plupart du système intérieur et la République Jovienne. Dans d'autres endroits, c'est considéré avec dégoût, bien qu'il y ait certains

habitats/cultures dans lesquels cette opération est encouragée.

10.3.2 Forks Béta

Les forks bêta sont des copies partielles de l'ego. Elles sont intentionnellement entravées afin de ne pas être considérées un égal du personnage, d'un point de vue légal notamment. Les forks bêta ont la plupart des compétences de l'ego original, bien que parfois réduites. Leurs souvenirs sont également drastiquement réduits, généralement taillés pour les tâches qu'ils sont censés accomplir. Les forks bêta sont créés en prenant un fork alpha et en le faisant passer par le processus connu sous le nom *d'élitage neural* (p. 274). Ils sont légaux voire communs par endroit, exceptés dans les places fortes bioconservatrices telles que la République Jovienne, bien que les forks delta sont souvent préférés. Les forks bêta ont rarement quoi que ce soit se rapprochant de droits civils ou de citoyenneté et sont usuellement considérés comme la propriété de l'ego d'origine. Ils sont fréquemment utilisés comme assistant numérique ou pour représenter l'ego d'origine lors des communications longue distance avec d'autres.

Les stats d'un fork bêta sont déterminées ainsi:

- Réduisez toutes les aptitudes de 5 (avec un minimum de 1). Cela affecte également toutes les compétences. De manière identique, cela réduit la LUC de 10 et l'INIT de 20.
- Les compétences actives sont limitées à 60 maximum.
- Le Moxie est réduit à 1
- Le trait Psi est supprimé. À la discrétion du maître de jeu, d'autres traits pourraient être supprimés également.

Des changements additionnels peuvent s'appliquer en fonction du test d'élitage neural. Les forks bêta nécessitent 1 minute pour être créés.

10.3.3 Forks Delta

Les delta forks sont des copies extrêmement limitées d'un ego. Elles sont plus proches des modèles d'IA sur lesquels les traits de personnalité en surface de l'ego sont imprimés. Également créés par l'élitage neural, les forks delta sont pleinement fonctionnels (autant compétents qu'un fork bêta ou une IA) mais ont des compétences extrêmement limitées et des souvenirs très lourdement édités, généralement au point d'être des amnésiques fonctionnels.

Les stats d'un fork delta sont déterminées ainsi:

- Réduisez toutes les aptitudes de 10 (avec un minimum de 1). Cela affecte également toutes les compétences. De manière identique, cela réduit la LUC de 20 et l'INIT de 40.
- Les compétences actives sont limitées à 40 maximum. Le fork ne peut pas avoir plus de 5 compétences Actives.
- Les compétences de Connaissances sont limitées à 80. Le fork ne peut pas avoir plus de 5 compétences de Connaissances.
- Le Moxie est réduit à 0.
- Le trait Psi est supprimé. À la discrétion du maître de jeu, d'autres traits pourraient être supprimés également.

Des changements additionnels peuvent s'appliquer en fonction du test d'élitage neural. Les forks bêta nécessitent 1 Tour d'Action pour être créés.

10.3.4 Forks Gamma

Plus communément appelés *vapeurs*, les forks gamma sont essentiellement des copies incomplètes, corrompues ou fortement endommagées d'un ego. Les vapeurs ne sont pas intentionnellement créés et sont généralement le résultat d'upload ratés, de sauvegarde brouillées, de farcast incomplets ou interceptés ou d'infomorphs/forks qui ont été endommagés d'une manière ou d'une autre ou qui sont devenus fous. Il est extrêmement rare que quiconque crée volontairement une vapeur pour autre chose que la recherche, bien qu'ils puissent se développer dans certains endroits intéressants. Par exemple, de mauvais logiciels de compétences peuvent occasionnellement inclure suffisamment des traits de personnalités et des souvenirs de la personne à qui la compétence a été prise pour qu'elle puisse se comporter de manière vaporeuse lorsqu'il est utilisé.

Comme les vapeurs sont des anomalies plutôt que des créations volontaires, les caractéristiques du fork gamma sont laissées à l'appréciation du maître de jeu. Ils devraient avoir une partie ou toutes les caractéristiques suivantes: compétences réduites, aptitudes réduites, souvenirs incomplets ou incohérents, traits mentaux négatifs et du stress mental ou des traumatismes persistant entraînant des dérangements et/ou des troubles.

10.3.5 Élagage Neural

L'élagage neural est l'art de prendre une sauvegarde/infomorph et d'en réduire la taille pour qu'elle fonctionne comme un fork bêta ou delta.

Les forks bêta sont créés en utilisant un état d'esprit virtuel qui est intentionnellement inhibé et en filtrant un ego au travers de celui-ci. Comme pour les arbustes topiaires, les portions du réseau de neurones du personnage qui dépassent la taille du fork voulu sont retirés. En plus des changements notés sous *Forks Bêta* (p. 273), les personnages peuvent vouloir effacer/réduire certaines compétences et enlever certains souvenirs.

Les forks delta sont créés en excisant les traits de personnalité de surface de l'ego et les appliquant sur une IA générique. Dans ce cas, les souvenirs de l'ego sont généralement complètement exclus - il est facile de commencer avec un fork delta vierge et de l'alimenter ensuite des souvenirs/connaissances spécifiques dont ils ont besoin. Comme pour les forks bêta, les personnages faisant des forks delta peuvent volontairement choisir d'effacer/diminuer certaines compétences et de conserver certains souvenirs. Si un fork alpha n'est pas disponible pour l'élagage, un fork delta peut être extrait d'un cerveau de biomorph avec un connecteur d'ego et en 1 minute. Beaucoup de personnages incarnés dans des biomorphs conservent des forks delta à portée de main, pour pouvoir les élaguer à la volée au cas où.

La compréhension transhumaine des neurosciences s'étendent à l'analyse et à la copie d'un esprit, mais le fonctionnement intrinsèque des souvenirs et toujours imparfaitement compris. Faire des éditions précises sur des portions d'un réseau de neurones (pour modifier des souvenirs, des compétences et autre) est toujours un art mystique. La difficulté dans l'élagage neural est que donner un coup de sécateur sur une branche mémorielle n'est pas vraiment une science exacte. Les souvenirs spécifiques ne peuvent être excisés ou conservés - au mieux, les souvenirs sont gérés en buisson, généralement groupés par période de 6 mois minimum. Dans un but de simplicité, la plupart des forks bêta sont créés en supprimant tous les souvenirs vieux de plus d'un an.

En créant un fork bêta ou delta, le personnage doit faire un Test de Psychochirurgie (d'autres personnes peuvent faire ce test à la place du personnage, représentant le fait qu'il leur a donné les accès pour élaguer le fork de manière appropriée). Si le personnage réussit son jet, le fork est créé comme désiré. Si le test échoue, le maître de jeu choisit l'une des pénalités suivantes pour chaque tranche de 10 points de MdR. Certaines de ces pénalités peuvent être combinées pour avoir un effet cumulatif:

- 1 compétence supplémentaire réduite de -20
- Le fork développe un trait mental négatif d'une valeur de 10 PP
- Le fork subit $1d10 \div 2$ (arrondissez au supérieur) points de stress
- Des souvenirs supplémentaires sont perdus (à la discrétion du maître de jeu; fork bêta uniquement)

- 1 trait positif perdu

Élagage Neural par Psychochirurgie à Long-Terme

Au lieu de générer des forks à la volée, certains personnages préfèrent avoir des forks minutieusement élagués sous la main, stockés dans des fichiers inertes et qui peuvent être appelés, copiés et lancés en fonction des besoins. Ces forks sont créés avec de la psychochirurgie à long-terme, ce qui signifie qu'ils ne souffrent que de quelques inconvénients et que leurs souvenirs sont plus finement ajustés.

L'élagage neural à long-terme nécessite un Test de Psychochirurgie comme au-dessus, mais avec un modificateur de +30. Les forks deltas sont élagués de cette manière en 1 semaine et les forks bétas en 1 mois. Des modifications supplémentaires peuvent être effectuées sur le fork en utilisant les règles normales de psychochirurgie (p. 229).

Il n'est pas rare que certaines personnes préfèrent utiliser des forks d'eux-même ou de personnes chéries plutôt qu'une muse. De manière similaires, certaines hyperélite prospères sont connus pour conserver des copies de sauvegarde plus jeune à portée de main, parfois pendant des décennies, et de les réinstantier lorsque leur ego primaire a suffisamment de compétence et d'expérience pour surclasser leur eux plus jeunes. Bien qu'ils soient techniquement des forks alpha, leur décalage vis à vis de l'ego original est comparable par certains aspects à celui d'un fork bêta. Il se dit que ce serait la méthode utilisée par pax Familiae lors de l'instantiation de son âme de clone d'elle.

10.3.6 Gérer les Forks

Les maîtres de jeu sont encouragés à autoriser les joueurs à interpréter les forks de leur personnage. Il est important de noter cependant que, même avec des forks alpha, une fois que le fork et l'ego originaire ont divergés, ils se développent par la suite comme des personnes distinctes. Les événements qui forment la personnalité principale, le caractère et la connaissance d'un ego n'arriveront pas au fork - et même si c'est le cas, ils n'affecteront pas le fork de la même manière - et vice-versa. La frontière exacte entre un ego et un fork est un débat philosophique et juridique central pour de nombreux transhumains.

Cela signifie qu'un maître de jeu ne devrait pas être effrayé d'enlever un fork des mains d'un joueur et de le transformer en PNJ si ils commencent à diverger grandement. De même, si un fork commence à apprendre des informations auxquelles le personnage principal n'a pas (encore) accès, il est probablement mieux d'utiliser le fork comme un PNJ afin d'éviter le méta-jeu. Il est complètement possible qu'un fork décide qu'il n'obéira plus à l'ego d'origine et décide de s'occuper de gérer ses propres problèmes. Cela n'arrive généralement qu'avec les forks alpha, qui sont essentiellement des copies complètes, et plus le temps passe, plus l'idée de retourner dans l'ego original perd en attrait. Les forks bêta et delta sont relativement conscients de leur nature de copie incomplètes, et retournent généralement vers leur ego d'origine pour être réintégrés. Cependant, il y a des cas rares dans lesquels même ceux-ci décident d'aller vivre leur propre vie.

10.3.7 Fusionner

La fusion est le procédé de ré-intégration d'un fork avec son ego d'origine. Cette opération est effectuée sur des egos/forks conscients, transférant les deux en un seul ego fusionné. Le procédé n'est pas difficile à mener lorsque les deux forks n'ont été séparés que pendant une courte période de temps. Plus les forks passent du temps séparés, plus le procédé de fusion devient complexe, un test de Psychochirurgie devient nécessaire (effectué soit par l'ego, soit par un autre personnage supervisant les opérations). La table de Fusion liste les modificateurs de ce test ainsi que les résultats de réussite ou d'échec. Pour les synthmorphs, la fusion prend un Tour d'Action complet. Pour les biomorphs, un connecteur d'ego (p. 328) ou des augmentations mnémoniques (p. 307) sont nécessaires pour fusionner, et le procédé prend 10 minutes. Le résultat de l'opération est un ego unifié, que le Test de Fusion réussisse ou pas. La psychothérapie (p. 209) et la psychochirurgie (p. 229) peuvent réparer les mauvaises fusions au fil du temps.

Table 10.5: Fusionner

TEMPS SÉPARÉS	MODIFICATEUR	RÉUSSITE	ÉCHEC
Moins d'1 heure	+30	Ego sans défaut avec les souvenirs des deux parties.	Souvenirs intacts, $(1d10 \div 2)$, arrondi à l'inférieur
1-4 heures	+20	Lien solide, souvenirs intacts	Souvenirs intacts, $(1d10 \div 2)$, arrondi à l'inférieur
4-12 heures	+10	Souvenirs intacts, 1 VS	Perte de mémoire mineure, $(1d10 \div 2)$, arrondi à l'inférieur
12 heures - 1 jour	+0	Souvenirs intacts, 2 VS	Perte de mémoire modérée, $(1d10 \div 2)$, arrondi à l'inférieur
1 jour - 3 jours	-10	Souvenirs intacts, 3 VS	Perte de mémoire majeure, $1d10 + 2$ VS
3 jours - 1 semaine	-20	Souvenirs intacts, 4 VS	Perte de mémoire majeure, $1d10 + 4$ VS
1 semaine et +	-30	Perte de mémoire mineure, 5 VS	Perte de mémoire critique, $1d10 + 6$ VS

LE SOI

Forker et fusionner peut avoir changer la manière dont la transhumanité se définit et ce que signifie le fait d'avoir une personnalité bien intégrée.

Alors que faire des forks est un jeu d'enfant d'un point de vue technologique, les effets psychologiques et sociaux du clonage d'un esprit fait que la plupart des gens hésitent à utiliser des forks. Certaines juridictions bannissent l'utilisation des forks, à l'exception des utilisations médicales, alors que d'autres ont des restrictions élevées. Dans beaucoup de juridiction hypercorporatiste, par exemple, les forks alphas sont illégaux et laisser un fork bêta actif pendant plus de 4 heures sans fusionner viole les descendants modernes des lois antitrust du 20^e siècle. De manière similaire, la Junte Jovienne et d'autres bioconservateurs interdisent purement et simplement les forks.

S'occuper des forks non désirés est un autre problème épineux. Dans certains endroits, cela se résume simplement à leur suppression, un esprit stocké n'ayant aucun statut légal. Dans d'autres lieux, un fork qui ne souhaite pas réintégrer son ego d'origine pourrait se voir accorder certains droits, bien qu'ils ne soient généralement accordés qu'aux forks alpha.

De manière plus significative, faire fonctionner un fork de soi pour des périodes d'une heure ou moins est une tâche relativement simple pour de nombreux transhumains. Beaucoup de personnes font usage de forks pour accomplir les tâches quotidiennes, et presque tout le monde a fait l'expérience du fork à un certain niveau.

Les transhumains regardent la création de fork comme les humains du 21^e siècle considéreraient la consommation d'alcool ou de drogue. Un peu ne pose pas de problème, mais en abuser sera stigmatisé. C'est principalement parce que la plupart des transhumains comprennent les conséquences psychologiques de l'abus de fork.

10.4 Egocast

En dépit d'être une civilisation spatiale avec des avant-postes dans tout le système solaire et au-delà, la transhumanité n'utilise que très peu les vaisseaux spatiaux pour le voyage interplanétaire. Des navettes utilisant divers systèmes de propulsions assurent des liaisons régulières entre les habitats, la surface planétaire et les lunes. mais pour tous les voyages de plus de 1.5 million de kilomètres - la distance qu'un moteur à fusion peut couvrir en une journée, les gens préfèrent s'egocaster. L'egocast est la technologie transhumaine de transport personnelle la plus avancée, bien que seul l'ego du personnage voyage effectivement. L'egocast combine les technologies d'upload et de farcast quantique pour transférer une sauvegarde (ou parfois un ego conscient, voir p. 269) à travers des distances interplanétaires.

Bien que l'egocast se passe à la vitesse de la lumière, les temps d'egocast varient en fonction de la distance. S'egocaster dans un système en grappe ou planétaire est généralement l'histoire de quelques minutes. S'egocaster depuis le Soleil jusqu'à la Ceinture de Kuiper prend cependant entre 40 et 70 heures, et s'egocaster à travers tout le système solaire peut prendre encore plus de temps.

une fois qu'un ego arrive à destination, il peut être archivé, damérré en infomorph ou réincarner normalement.

10.4.1 Sécurité des Egocasteurs

S'envoyer à travers l'espace interplanétaire est une technologie éprouvée et fonctionne généralement sans accroc. En raison de l'utilisation de farcast quantiques, l'egocast ne peut être perturbé par des interférences radio brouillant le signal et causant une erreur de donnée. Normalement l'ensemble du procédé est véhiculé par le prestataire de service de sauvegarde du personnage, et les brèches de sécurité sont rares.

Il existe cependant plusieurs risques intrinsèques à l'egocast. Le plus évident est que la conscience du personnage est transférée en tant que fichier de sauvegarde vers la destination. Si l'egocasteur à l'autre extrémité n'est pas certifié ou si le réseau de destination est contrôlé par le réceptionniste, le personnage se met potentiellement à la merci de leur hôte. beaucoup d'hypercorp considèrent que bidouiller un ego transmis est une brèche sérieuse de l'étiquette, alors que les autonomistes le considère incroyablement répressif. Cependant, les groupes d'extrémistes politiques et les organisations criminelles qui contrôlent les egocasteurs n'acceptent que peu de restrictions.

Un risque plus subtil est la possibilité pour les hackers d'exploiter des trous de sécurité dans l'egocasteur et de l'espace virtuel lié pour voler un fork du personnage. Cela reste extrêmement difficile à faire. Cela n'arrive presque jamais lors des uploads normaux, car les services d'upload sont conscients des problèmes de sécurité au point de la paranoïa. Mais même ainsi, les forks volés par de telles tentatives finissent plus souvent qu'à leur tour sous forme de vapeur, l'intrus étant généralement arrêté avant qu'une copie complète ne puisse être obtenue.

10.4.2 Darkcast

les personnages désirant s'egocaster sans attirer l'attention des officiels tels que les services des Douanes et de l'Immigration peuvent passer par des services appelés darkcast - des farcast émetteurs-récepteurs illégaux et contrôlé par les syndicats criminels et d'autres groupes clandestins. Pour trouver un service de ce type, un personnage doit utiliser sa compétence Réseau et probablement sa réputation (p. 285).

10.5 Courtage de Morph

Les morphs sont un bien de consommation dans la société transhumaine. La technologie et les matériaux nécessaires à la croissance de nouvelles morphs sont bons marchés et abondant, même si cela prend du temps. Les biomorphs clônés prennent au moins un an et demi pour se développer, même avec une croissance accélérée. Les pods, qui sont généralement assemblés à partir de morceaux qui ont poussés en cuve, nécessitent 6 mois. Les synthymorphs comme les boîtes et les synths peuvent être produits dans la journée, mais des modèles plus complexes peuvent prendre plus d'une semaine. Théoriquement, l'offre va un jour surpasser la demande au point où la chair sera gratuite.

Les personnages ont plusieurs options pour acquérir des morphs lorsqu'ils voyagent par egocast, subissent de gros dégâts ou ont simplement envie d'un nouveau corps. Lors de l'egocast, la méthode la plus fréquente pour les voyageurs de la classe moyenne est de stocker leur morph actuelle dans une maison de poupée sécurisée et de louer une morph à destination. Moins fréquemment, les personnages peuvent se reposer sur des installations de réincarnation publique ou, si ils ont les moyens, ils peuvent carrément acheter une nouvelle morph. Les personnages qui s'attendent à rester à destination indéfiniment ou qui décident de se réincarner mais qui ne voyagent pas peuvent opter pour échanger leur vieux corps, l'abandonnant de manière permanente.

10.5.1 Disponibilité des Morphs

Comme noté au paragraphe *Le Maître de Jeu et la Réincarnation* (p. 271), trouver le modèle de morph voulu n'est pas toujours simple. Alors que de nombreux types de morph (boîte, synths, spliceurs) sont généralement

disponible, les personnages peuvent aussi de nouvelles

morphs en utilisant leur compétence Réseau (voir *Réputation et réseaux Sociaux*, p. 285). Certains types de morphs sont plus difficile à trouver que d'autres; le maître de jeu devrait appliquer un modificateur approprié pour toute les morphs qui semblent rare ou inhabituelle (par exemple, les swarmanoïde ou les reapeurs). De même, de nouvelles morphs peuvent être bêtement indisponible à un endroit donné. Les rusteurs sont rarement disponibles hors de Mars, par exemple, alors que sur Europe la plupart des morphs sont des variantes locales exotiques et aquatiques.

Le maître de jeu détermine quels factions sont capable de fournir de nouveaux morphs dans une zone donnée. Les factions ne fourniront pas de morphs qui leur sont indisponible aux personnages débutants. Si la faction n'est pas dominante dans une zone, une pénalité de -1à à -30 devrait être appliquée. En dépit de la présence dans une zone donnée, certaines factions peuvent être incapable de fournir des morphs.

Si un personnage cherche une morph customisée avec des implants ou des améliorations spécifiques, la recherche sera encore plus difficile. Le maître de jeu devrait également y appliquer un modificateur de -10 à -30, en fonction de l'étendu et de la légalité des modifications recherchées.

10.5.2 Acquisition de Morph

Une fois que la morph est localisée, le personnage doit faire appel à des faveurs (p. 285) ou payer des crédits pour l'obtenir. Le coût des morphs est noté sur la table de Coût des Morphs. Dans le système intérieur, le prix des morphs est souvent augmenté par la demande du marché et les morphs les plus désirées peuvent valoir une petite fortune. A l'extérieur, les prix en rep sont plus raisonnable mais toujours élevés en raison de la pression de la population sur les abris dépendant d'un soutien du système extérieur. Pour les voyageurs et ceux qui changent fréquemment de corps, il y a de nombreuses façon de réduire ces coûts.

Revente Et Entremetteurs

Trouver une morph pour les voyageurs et ceux qui n'ont pas de corps est une compétence spécialisée nécessitant des réseaux sociaux solide et un sens de la négociation. En générale, c'est un marché de revente, les revendeurs (ou "entremetteurs," comme ils sont appelés dans la nouvelle économie) agissent comme des agents de la personne cherchant un corps. La table du Coût des Morphs prend en compte la marge de 10% de l'intermédiaire. Les personnages souhaitant éviter cet agent peuvent réduire le coût de 10% mais subissent une pénalité de -30 à leur Test de Réseau pour localiser une morph disponible.

Morphs Personnalisées

Si un personnage cherche à obtenir une morph personnalisée (avec du bioware, du cyberware ou des implants nano supplémentaires, ou des améliorations robotiques), le coût de ces améliorations est ajouté au coût de la morph (si le maître de jeu le décide, une réduction peut-être appliquée sur le lot). De même, les morphs peuvent être fournis avec des traits de morphs positifs ou négatifs (p. 145). Ces traits augmentent ou diminuent le coût de la morph au taux de +500 crédits par PP pour les traits positifs ou de -200 crédits par PP de traits négatifs. Les traits négatifs reflètent typiquement les abus que la morph a subi entre les mains de l'occupant précédent.

Échange

Pour ceux qui désirent abandonner définitivement leur ancienne morph, les échanges de morph sont des options courantes. La demande de corps élevée signifie qu'un acheteur est presque toujours disponible, sauf si le maître de jeu trouve des circonstances particulières. Les morphs peuvent être échangée à la valeur indiquée dans la table des Coûts de Morph ajustée par tous les traits positifs ou négatifs, avec une réduction de 10% pour les examens physique et les frais du dénicheur. Cette somme est soit payée au vendeur en crédits soit rendues comme faveur en utilisant la rep.

Table 10.6: Coût des morphs

TYPE DE MORPH	COÛT
Biomorphs	
Plates, Spliceurs	Élevé
Octomorphs	Chère (30 000+)
Furie, Ghosts, Refaite	Chère (40 000+)
Futuras	Chère (50 000+)
Toutes les autres	Chère
Pods	
Pods de Travail, de Plaisir	Élevé
Novacrabes	Chère (30 000+)
Synthmorphs	
Boîtiers	Modéré
Synths, Libellules	Élevé
Slitheroïdes, Swarmanoïdes	Chère
Transformers	Chère (30 000+)
Arachnoïdes	Chère (40 000+)
Reapeurs	Chère (50 000+)
Traits de morphs positifs	+500 par PP
Traits de morphs négatifs	-200 par PP

Provisionnement d'un Mentor

Les personnages en mission pour un mentor riche ou intégral peuvent avoir des morphs fournis par lui. Normalement de telles provisions sont faites pour la durée du travail, même si parfois la morph peut considérer en soi une forme de paiement pour le service rendu. Les maîtres de jeu sont encouragés à être créatifs lors de tels arrangements, bien que les joueurs devraient être conscients que de tels échanges peuvent rapidement se révéler faustiens.

Morphs du Marché Noir

Les vendeurs de crops du marché noir promettent de fournir l'acheteur avec les morphs et les mises à jour de son choix indépendamment des lois contre les armes ou les implants, en plus de contourner les procédures d'enregistrement des arrivées standard grâce au darkcast. Les morphs illégaux sont généralement fournis avec une hausse de prix (au moins +25%), alors que les morphs d'occasion ayant un passif louche (et des traits bizarres) sont généralement moins chers (-25%).

Contraction

Les personnages trop fauchés pour s'offrir une nouvelle morph peuvent conclure un marché pour du service contracté - un "accord" qui est rarement à l'avantage du

nouveau contracté. Les contrats typiques nécessitent des années de travail contractés - terraformation de Mars, exploitation de comète, minage d'astéroïde, construction d'habitats, colonisation d'exoplanètes, etc. - en échange d'une synthmorph ou d'un spliceur bon marché à la fin du contrat. Les maîtres de jeu doivent user de leur discrétion lorsqu'ils proposent de telles clauses, bien que dans de nombreux cas les clauses proposées termineront temporairement ou définitivement la carrière d'agent indépendant du personnage. Les hypercorporations utilisant des travailleurs contractés sont connues pour changer les clauses à volonté, allongeant la période de service ou frappant le contracté avec un lot de charges cachées ou outrageuses qui n'étaient pas claires à la signature. Les personnages peuvent, bien entendu, entrer pleinement dans le système pour avoir leur morph et partir en courant à la première opportunité, mais les hypercorporations protègent

jalousement leurs investissements. Les contractés sont surveillés et pisté de près, et les hypercorporations ne se privent pas d'envoyer des chasseurs d'ego pour récupérer un fuyard.

Réincarnation Publique

À certains endroits, sur Titan par exemple, il existe une infrastructure de réincarnation publique bien développée afin de fournir un corps à tout ceux qui en ont besoin. Les morphs fournies sont généralement des boîtiers génériques, des synths ou des spliceurs basiques sans traits Positif ou implant optionnels. Quiconque ayant la citoyenneté d'une zone ayant des services publics de réincarnation peut postuler pour obtenir un corps. Les temps d'attentes varient d'un mois à deux ans, la Réputation influençant ce délai d'attente à la discrétion du maître de jeu.

10.5.3 Location de Morph

Pour les visites temporaire et lorsqu'un infomorph ne sera pas suffisante, des morphs peuvent être louée au lieu d'être achetée. Le coût de location d'une morph est de 1% de son coût par jour, augmenté d'un prix Bas pour la réincarnation. Ce coût inclut l'assurance locative (voir plus bas). Si l'assurance locative est omise (ce n'est pas toujours possible, à moins d'avoir une bonne Rep), le coût de location peut être réduit de moitié.

Les personnages qui louent une morph peuvent également utiliser leur morph précédente comme caution. Dans ce cas, déduisez le coût de la morph actuelle du personnage de la morph louée avant de calculer le coût de 1% par jour, avec un coût de location minimum de 10 crédits par jour.

Location Pénale

Les personnages visitant le système intérieur ou la République Jovienne peuvent avoir la possibilité de louer des morphs appartenant à des prisonniers. Dans la plupart des juridictions, les criminels sont condamnés à des peines en simulacres de réhabilitation, peine qui stipule que la morph du prisonnier devient propriété de l'état pendant leur peine d'incarcération. Les morphs acquis de cette façon ont souvent des historiques compliqués mais tendent à avoir des modifications utiles pour les agents de Firewall. Inversement, un personnage qui se trouve emprisonné peut-être sujet à voir son corps loué à d'autres pendant son incarceration.

Les effets de la location pénale sont laissées à la discrétion du maître de jeu. Un personnage pourrait avoir à tirer quelques ficelles avec sa Réputation pour louer de telle morph, particulièrement si elle a des modifications d'accès restreinte ou illégale. Les traits négatifs, les erreurs d'identité et les rencontres imprévues avec des amis et des associés de l'ancien propriétaire de la morph font parti des inconvénients possible pour ce type d'arrangement. Du bon côté des choses, les locations pénales peuvent réduire les coûts pour la location et l'assurance de la morph, encore une fois ceci est laissé à l'appréciation du maître de jeu.

Assurance Locative

Les morphs louées doivent être couverte par une police d'assurance, qui empêche généralement l'utilisateur de violer la loi ou d'amener la morph dans les zones hors la loi ou trop dangereuses. les personnages peuvent acheter une assurance de risque qui couvrira le fait d'emmener la morph dans certaines situations dangereuse, mais cela doublera (au moins) le prix de la location.

Si un personnage subit des dégâts organique ou décède alors qu'il est assuré, l'assurance couvrira 80% du coût de la morph, ce qui veut dire que le personnage devra payer les 20% restant. Si ils ne peuvent pas payer, leurs possessions ou leur morph peuvent être saisi en gage.

Si un personnage viole les clauses de la police d'assurance en se mettant en danger volontairement et au-delà du niveau de menace pour lequel l'assurance a été acheté, sans le signaler à l'assureur et sans le payer en conséquence, la police d'assurance peut-être déclarée nulle. Si la morph louée décède sous une police d'assurance annulée et que le personnage ne peut pas payer pour la remplacer, ses possessions et sa morph stockée peuvent être saisies.

La saisie prend différentes formes en fonction de l'économie locale et du système légal. Dans l'espace hypercorporatiste, il s'agit d'une saisie simple des liquidités, incluant un upload forcé si la morph du personnage est saisie. Partout ailleurs, le personnage se retrouvera à devoir énormément de faveurs ou à subir de grave perte de réputation, mais ils ne subiront pas d'upload forcé ou d'autres mesures de saisie de leur morph.

10.6 Identité

Vu la nature des technologies de réincarnation, l'identité est un concept fluide à *Eclipse Phase*. Les transhumains sont habitués à l'idée d'identifier une personne par leur apparence ou même par leur données biométriques, mais ce n'est plus une méthode certifiée. Votre apparence peut changer drastiquement d'un jour à l'autre. Vous pouvez croiser un olympien que vous reconnaissez, mais ils e peut que cela fasse un peu de temps depuis la dernière fois, et vous n'êtes donc plus vraiment sûr que c'est la même personne dans cette morph. Si vous êtes incarné dans une morph de série populaire, il peut y avoir des centaines d'autres morphs clônés qui ont exactement la même apparence que vous - cela peut-être utile si vous voulez vous fondre dans la masse. De manière similaire, les services de sécurité ne reposent plus sur les technologies de biométrie. La criminalistique permet d'identifier la présence d'une morph en particulier sur une scène de crime, mais elle ne peut prouver qui était dans cette morph.

Bien entendu, l'identité est liée à l'ego et certaines autorités ont instituée des vérifications et des mesures de sécurité basées dessus. Dans le système intérieur, chaque ego reçoit un numéro d'ID, qui est utilisé pour valider son identité, sa citoyenneté, son statut légal, ses comptes, ses permis, etc. Cet ID d'ego est vérifiable par la forme des ondes cérébrales d'une personne, qui restent inchangée, même après une réincarnation. Lorsqu'un ego s'upload, le service d'upload doit intégrer cet ID d'ego dans la sauvegarde/l'infomorph de la personne. De même, lorsqu'une personne se réincarne, le service s'occupant de la procédure est contraint par la loi de vérifier l'ID d'ego de la personne avant de la télécharger. L'ID d'ego est ensuite codé en dur dans la morph sous la forme d'un nanotatouage à l'extrémité de l'index de la personne. Ce nanotatouage peut être facilement scanné lors des contrôles de sécurité pour vérifier l'identité.

Bien que ce système soit efficace, il est loin d'être parfait. Par exemple, conserver une trace de l'identité est loin d'être standardisé et varie drastiquement d'un habitat à l'autre. La plupart ne partagent pas ces enregistrements avec les autres afin de protéger la vie privée de leur citoyens, à moins qu'ils ne fassent partis de la même alliance politique. Par exemple, les stations de l'alliance Lunaire-Lagrange ne partagent pas les données d'identité de leur citoyens avec le Consortium Planétaire, bien qu'ils les partagent entre eux. En plus de cela, beaucoup d'enregistrement d'identité ont été perdus pendant la Chute, une situation qui a très probablement été exploitée par ceux qui ont préférés effacer leur passé ou adopter une nouvelle identité. Tout cela fait que les enregistrement d'identité sont, au mieux, un patchwork. Les officiels doivent également faire avec la sécurité d'autres habitats pour les vérifications d'identité. Si une personne s'egocast de Qing Long dans les Troyens Martiens vers Nectar sur Mars, et que les officiels de Nectar n'ont aucun enregistrement de cette personne, ils sont obligés de faire confiance au travail des officiels de Qing Jong lorsqu'ils ont vérifiés l'identité et le passif du sujet. Pour empirer les choses, beaucoup d'habitats autonomistes fonctionnent sans vérification d'identité. Bien que certaines mesures d'identification, à la fois pour limiter de tricher avec le système de réputation et pour être capable d'identifier les corps en cas de décès, ces utilisations sont significativement plus laxes et peu d'enregistrements sont conservés. Et donc, lorsque les autonomistes et équivalents s'egocast vers des habitats nécessitant une identité, ils en reçoivent une temporaire pour la durée de leur séjour (et parfois pour les visites futures).

10.6.1 Vérification d'identité

il y a trois façons de vérifier l'identité de quelqu'un: analyse de nanotatouage, analyse des ondes cérébrales et vérification d'un hachage cryptographique de l'esprit numérique.

Analyse de Nanotatouage

Des nanobots spécialement codés sont utilisés pour créer un petit nanotatouage sur l'index d'une personne. Ces nanobots contiennent de l'information encodée qui inclut le nom et l'identité d'une personne, ses motifs d'ondes cérébrales, sa citoyenneté/son statut légal, son numéro de compte, ses informations d'assurance et ses permis. En fonction des lois locales, il peut inclure d'autres informations telles que le casier judiciaire, l'historique des voyages, les implants restreints, l'historique d'embauche, et ainsi de suite. Ce nanotatouage peut-être lu par quiconque ayant un scanner d'identité spécifique et qui peut lire l'encodage des nanobots. Les nanotatouages d'ID incluent des informations sur la société qui a effectué la réincarnation, pour que les données soient accessibles et qu'elles puissent être vérifiées avec les enregistrements en ligne. Les données sur le nanotatouage sont également signées cryptographiquement avec la clé publique de la société, ce qui signifie que quiconque vérifie les données et la signature en ligne peut déterminer si les données ont été altérées.

Analyse d'Onde Cérébrale

Les analyses d'ondes cérébrales sont l'une des rares empreintes biométriques qui suivent un ego peut importe la morphologie qu'il occupe. Elles sont inutilisables pour la plupart des objectifs de sécurité car elles nécessitent une analyse avec une combinaison, électroencéphalogramme et des appareils de neuroimagerie, appelé un scanner d'empreinte cérébrale, ce qui prend en moyenne 5 minutes. Cet appareil mesure le motif de base des ondes cérébrales ainsi que la signature d'onde cérébrale du sujet en réponse à certaines pensées

ou à la perception de certains motifs. Ces analyses sont cependant quasiment impossibles à tromper, à l'exception du piratage du scanner d'empreinte cérébrale lui-même, et sont donc considérées comme extrêmement fiables. Ils sont donc occasionnellement utilisés dans des installations de haute-sécurité.

Cela vaut le coup de signaler que l'infection par certaines variantes du virus Exsurgent, notamment la souche Watts-MacLeod (p. 367), peuvent parfois altérer la forme d'onde cérébrale bien que ce ne soit pas systématique.

Code Numérique

Des codes d'identité numériques sont souvent incorporés dans les sauvegardes et les infomorphs. Cela permet de savoir plus facilement à qui appartient une sauvegarde, mais cela sert aussi de signature électronique pour vérifier une identité lorsqu'une sauvegarde va être réincarnée. Le code numérique contient généralement la même information que le nanotatouage d'ID, et est signé par un hash cryptographique qui rend la falsification complexe et qui peut être vérifié en ligne. Les IA et les IAG possèdent également de tels codes intégrés à leur structure.

10.6.2 Contourner les Vérifications d'Identité

Les sentinelles de Firewall et les agents clandestins ont souvent besoin de cacher ou de modifier leurs identités. Bien que les systèmes d'identification soient difficiles à battre, ils ne sont pas insurmontables.

Faux ID

La méthode la plus simple de contourner les vérifications de sécurité est d'obtenir un faux ID. Étant donné la nature parcellaire des enregistrements d'identité et le manque d'autorité centrale, ce n'est pas spécialement difficile. De nombreux syndicats du crime et même certains groupes autonomistes maintiennent un marché prospère de fabrication d'identité, souvent avec des historiques complets et une couverture médicale pour tous les implants qui peuvent être restreints ou illégaux.

Ces identités sont généralement enregistrées auprès d'habitats qui sont soit connus pour être des bases criminelles, soit avoir des sympathies autonomistes ou qui sont isolés et distants. Bien que l'identité soit réellement vérifiable et enregistrée auprès de ces stations, les origines potentiellement douteuses de telles identités sont connues de la plupart des autorités du système intérieur et un personnage pourrait donc être exposé à des vérifications ou à une surveillance plus poussée. Des faux ID enregistrés auprès d'autorités plus

respectés peuvent être acquis, mais cela nécessite souvent un investissement plus élevé ou des connexions aux opérations clandestines des hyperopérations.

bien entendu, les options de réincarnation et de darkcast du marché noir fournissent également de faux ID.

Modifier les Nanotatouages d'ID

Des traitements de nanomachines spécifiques peuvent être conçus pour effacer, réécrire ou remplacer les nanotatouages d'ID. Effacer un nanotat est facile, mais ne pas en avoir un est une rime et déclenche la suspicion immédiate dans beaucoup d'habitats. Réécrire un nanotatouage est également relativement simple, bien que cela implique que le nanotatouage échouera à sa validation en-ligne sauf si le chiffrement a également été cassé (p. 253). Remplacer un nanotatouage avec un faux est également possible, et fait parti des opérations de récupération de fausse identité.

Falsification d'ID Numérique

Les codes d'ID numériques peuvent également être falsifiés, bien que, comme pour les nanotatouages d'ID, cela signifiera que l'identité échouera aux vérifications en-ligne sauf si le chiffrement est également cassé (p. 253).

10.7 La Vie Dans l'Espace

La transhumanité n'est pas juste une espèce qui s'étend jusqu'aux confins de l'espace, elle habite essentiellement dans l'espace. Alors qu'une part substantielle de la transhumanité habite les corps planétaires tels que Mars, la Lune, Vénus, et les lunes des géantes gazeuses, le reste vit dans une variété d'habitats spatiaux, allant des cylindres O'Neill à l'ancienne du système intérieur aux bulles de Cole du système extérieur.

10.7.1 Habitats spatiaux

Les habitats spatiaux existent dans de nombreuses tailles et configurations, allant des avant-postes survivalistes conçus pour dix personnes ou moins aux mondes miniatures dans les zones abondantes en ressources et qui hébergent jusqu'à dix-millions de personnes. Dans les régions spatiales fortement peuplées, telles que l'orbite Martienne, les habitats peuvent être intégrés dans l'infrastructure locale, dépendant d'une partie des expéditions de ressources d'autres installations orbitales.

Plus couramment, et en particulier dans le système extérieur, les habitats sont des entités indépendantes. Cela signifie généralement que, en plus de la principale station spatiale, un habitat est assisté par un tas de structures de soutien, incluant des usines en zéro-g, des raffineries de gaz et de composés organiques volatils, des fonderies, des satellites de défense et des bases d'exploitation minières.

Les habitats - et en particulier les plus gros d'entre eux - ont également des visiteurs. Les habitats principaux sont des carrefours spatiaux. En plus des arrêts des arrêts planifiés des gros-porteurs, il peut y avoir des passagers impromptus - tel que les barges racailles, les prospecteurs ou les nuées de robots autonomes et désœuvrés.

beaucoup d'habitats ont une sorte de réseaux de transports. C'est bien plus commun dans les gros habitats cylindrique avec une gravité centrifuge. Des solutions de transports publiques communes, incluent les trains monorails, les trams et les dirigeables bus. Des options de transport personnels incluent les vélos, scooters, motos et les ultra légers motorisés, les plus gros véhicules étant plutôt rares et généralement réservés à l'utilisation des officiels.

La plupart des habitats ayant de grands espaces internes utilisent également la réalité augmentée pour créer des hallucinations consensuelles de ciels et de nuages, sur lesquels la plupart des résidents connectent leur canaux RA. On pourrait penser que, dans l'espace, parler de la pluie et du beau temps aurait disparu du répertoire de discussion de la transhumanité, mais l'habitude persiste - sauf que la météo discutée est généralement virtuelle (si ce n'est une "météo" réelle telles que les éruptions et vents solaires).

Colonne en Grappes

Les grappes sont la forme d'habitats à microgravité la plus commune. Les grappes sont composées d'un réseau de modules sphériques ou rectangulaires fabriqués dans des matériaux légers et connectés par des canaux. Généralement, les modules d'affaires et résidentiels sont regroupés autour des canaux principaux et les modules d'infrastructures tels que les fermes, l'énergie et le recyclage des ordures sont connectés sur des canaux secondaires. Des zones de gravités artificielle et limitée peuvent exister, couramment dans les parcs ou autres endroits publics et dans les modules spécialisés comme les installations de réincarnations (les morphs vivent souvent mieux le fait d'être stocké en gravité). Les principales voies de circulation du cluster peuvent avoir des "voies rapides" où des convoyeurs de boucles d'attaches en mouvement constant accélèrent les personnes qui s'y accrochent.

Les grappes sont plus fréquemment trouvées dans les zones riches en composés organiques volatiles comme les Troyens et les systèmes d'anneaux des géantes gazeuses (et Saturne en particulier). Les grappes sont rares dans le système jovien car protéger une grappe de modules individuels contre la magnétosphère intense de Jupiter est hideusement inefficace en comparaison de la protection d'une seule station plus grande.

Les colonies en grappes peuvent avoir entre 50 et 250 000 habitants.

Bulles de Cole

Les bulles de Cole (ou "mondebulle") sont essentiellement situées dans la ceinture d'astéroïde principale, où les gros astéroïdes de nickel-fer utilisés pour les construire sont abondants. Les mondebulles sont moins courantes dans les Troyens et les Grecs, là où dominent les astéroïdes à croûte gelée. Une bulle de Cole est similaire par beaucoup d'aspect à un cylindre O'Neill, mais ils n'ont pas de fenêtre longitudinale. La lumière du soleil entre pas des jeux de miroirs axiaux. La bulle est également construite de manière très différente, en utilisant un grand miroir solaire pour chauffer une poche d'eau à l'intérieur de l'astéroïde métallique pour que le métal se dilate. Les astéroïdes tournant forcent le matériau malléable à prendre la forme d'un cylindre, dont les extrémités sont refermées et l'eau est ensuite drainée. L'intérieur peut ensuite être pressurisé, aménagé et occupé. Les bulles de Cole peuvent également être mises en rotation pour fournir une gravité, en fonction des désirs des habitants, bien que la gravité réduise lorsque vous vous approchez des pôles et qu'elle soit nulle au niveau de l'axe de rotation.

Les bulles de Cole font partie des plus grosses structures créées par la transhumanité dans l'espace. L'habitat de Cole le plus grand, Extropia, a une population de 10 millions d'habitants.

Cylindre Hamilton

Les cylindres Hamilton sont une nouvelle technologie. Il n'y a que trois cylindres Hamilton entièrement opérationnels dans le système, mais la conception laisse présager de bonnes choses et sera probablement largement adoptée dans les années à venir. Les cylindres Hamilton se développent en utilisant un algorithme génétique complexe qui orchestre des machines de construction nanoscopiques. Ces nanomachines construisent l'habitat lentement et au fil du temps, un procédé qui ressemble plus à du jardinage qu'à de la construction.

De manière similaire aux cylindres O'Neill et aux bulles de Cole, un cylindre Hamilton est un habitat cylindrique tournant sur son axe le plus long pour fournir de la gravité. Deux des cylindres Hamilton connus orbitent autour de Saturne entre deux anneaux, non loin de la division Cassini. De cet endroit, ils peuvent se repaître des silicates et des composés organiques volatiles en utilisant des vaisseaux moissonneurs.

Aucun des cylindres Hamilton actuellement opérationnels n'a fini sa croissance, mais on estime qu'ils pourraient héberger chacun jusqu'à 3 millions de personnes.

Cylindres O'Neill

Trouvés principalement dans les orbites de la Terre, de la Lune, de Vénus et de Mars, les cylindres O'Neill sont les premiers modèles d'habitats spatiaux de grande taille et ne sont plus construits, ayant été remplacés par des modèles plus efficaces, mais ils abritent toujours des dizaines de millions de transhumains. Les cylindres

O'Neill ont été construits à parti de métaux extraits de la Lune ou de Mercure, de composés organiques volatiles Lunaire (y compris de la glace polaire) et de silicates d'astéroïdes.

Un habitat O'Neill typique fait trente cinq kilomètre de long, huit de diamètre et tourne autour de son axe long à une vitesse suffisante pour fournir une gravité Terrestre sur les murs internes du cylindre. Des cylindres plus petits existent, bien qu'ils fournissent généralement une gravité réduite (typiquement basée sur les standards Martiens). Les cylindres sont parfois connectés les uns aux autres pour des habitats particulièrement longs. Un spatioport est localisé à l'une des extrémité de l'axe de rotation du cylindre (où il n'y a pas de gravité). Ceux qui arrivent par l'espace utilisent un ascenseur ou des micro propulseurs pour descendre sur le sol de l'habitat.

L'intérieur d'un cylindre O'Neill est composé de six bandes alternant entre fenêtre et sol et s'étendant d'une extrémité du cylindre à l'autre. L'une des extrémité du cylindre pointe directement sur le soleil. L'extrémité opposée est le point d'amarrage de trois gigantesque réflecteurs orientés pour refléter la lumière solaire dans les fenêtres. Des matériaux intelligents revêtent les fenêtre et les réflecteurs pour prévenir les fluctuations d'activité solaire et pour ne pas rediriger trop de chaleur. L'air à l'intérieur du cylindre et de sa superstructure métallique fournissent une protection contre les radiations.

Le sol dans la plupart des cylindres O'Neill est composé d'un tiers d'agriculture (une combinaison de cuves nourricière et des gigantesque champs photosynthétique), d'un tiers d'espace ouvert et public et d'un tiers d'espace mixte résidentiel/affaires. Les habitats O'Neill ont un cycle jour/nuit régulé par la position des miroirs extérieurs. Les sections d'affaires et de résidences du cylindre est généralement alterné avec les espaces ouverts sur deux bandes de terrain; les terres de cultures occupent habituellement la troisième. Des passerelles traversent les fenêtre tous les kilomètres connectant les bandes de terrain. Le climat interne, le style architectural des structures et le type de faune et de flore présent peuvent varier en fonction des goûts des concepteurs de l'habitat.

En fonction de leur taille, les cylindres O'Neill peuvent héberger de 25 000 à 2 millions de personnes.

Boîte de conserve

Les stations de recherche antique et les avant-postes de prospecteurs survivalistes correspondent souvent à cette description. Les boîtes de conserves sont à peine plus évoluées que la Station Spatiale Internationale du début du 21^e siècle. Elles sont généralement composées d'un modules ou plus, connectés à des panneaux solaires et à d'autres services par un treillis ouvert. Les modèles de luxe disposent de canaux ou de voies de circulation entre les modules, alors que les configurations dépouillées nécessitent une exocombinaison ou une morpho-résistante au vide pour aller d'une pièce à l'autre. Les possibilités d'agriculture sont fortement limitées et il peut ne pas y avoir de lien farcast, mais les fabriques sont disponibles, ainsi que des points d'amarrage pour les navettes et les équipages de prospection.

Les boîtes de conserve hébergent rarement plus de 50 personnes.

Tores

Indifféremment appelés tore, donuts et roues, ces habitats spatiaux circulaires étaient une alternative bon marché aux cylindres O'Neill et ont été utilisés pour des installations plus petites. Comme les cylindres O'Neill, les tores ne sont plus construits actuellement, mais ils sont encore nombreux à être en service dans le système intérieur, plus particulièrement en orbite Terrestre et Lunaire.

Un habitat toroïde ressemble à un donut d'1 kilomètre de diamètre, tournant autour de grands rayons. Il y a un spatioport en zéro-g au niveau du moyeu de la roue. Les visiteurs prennent un ascenseur le long de l'un des rayons jusqu'au niveau du donut, là où la rotation crée une gravité Terrestre.

Le plan des habitats toroïdes varie grandement, beaucoup d'entre eux ayant été conçus dans un but scientifique ou militaire puis reconvertis plus tard en habitat par des entrepreneurs ou des squatters. Beaucoup ont une succession de ponts dans le donut. La plupart d'entre eux ont été conçus comme des habitations pour le long-terme et auto-suffisantes et ont donc des fenêtres en verre intelligent permettant de faire pousser des plantes sur une grande partie de la surface interne du tore. Les habitats toroïdes équipés pour l'élevage

sont généralement orientés face au soleil perpendiculairement à leur axe de rotation, mais utilise ensuite une lente variation de cet axe pour créer un cycle jour/nuit.

Les tores ont généralement été construits pour supporter de petits équipages de 500 personnes ou moins, bien que de plus gros existent et soient capables d'héberger 50 000 personnes. Quelques rares habitats à double-tore existent, comme deux roues tournant des sens opposés et connectés à leur axe.

10.7.2 Douanes Et Immigration

La façon dont les personnages obtiennent l'accès à un habitat et le type de contrôle qu'ils subiront dépendent de la manière dont ils arrivent. Certains habitats sont proches d'autres abris, alors que d'autres sont physiquement isolés par les vastes distances interplanétaires et le vide spatial.

Les habitats dans les systèmes planétaires relativement denses, reçoivent la plupart de leurs visites grâce au voyage spatial conventionnel. L'infrastructure des douanes et de l'immigration est orientée vers l'accueil des visiteurs au spatioport, et par la gestion des arrivées d'une manière très proche des aéroports du vingtième siècle. Les habitats isolés, d'un autre côté, tendent à recevoir la plupart de leurs visiteurs par egocast.

Arrivées Physiques

Les arrivants par spatioport subissent, au minimum, une vérification d'identité de l'ego, des analyses pour détecter les apathogènes, les nanobots hostiles, les explosifs ou les radiations et une inspection de leurs effets personnels. Certains habitats vont plus loin, et incluent un contrôle secondaire rigoureux, en utilisant des essaims de nanites pour analyser tout le matériel électronique à la recherche de virus et/ou une interrogation agressive d'un fork du sujet. Même les enclaves autonomistes effectuent une analyse automatique à la recherche de tout ce qui pourrait mettre en danger l'habitat ou d'un signe d'efforts de sabotage hypercorporatiste.

Les marchandises restreintes varient en fonction des lois locales. De nombreux habitats, et en particulier ceux qui sont contrôlés par les autonomistes ou les factions criminelles, autorisent l'armement personnel tant que rien de ce que vous utilisez ne puisse égratigner la coque de l'habitat ou tuer des douzaines de personnes. D'autres, et notamment la République Jovienne et les stations hypercorporatistes, interdisent les armes léthales de tout type, à l'exception des personnes qui ont acquis des permis et des autorisations spécifiques (et souvent disponibles en achetant les bonnes personnes ou en obtenant des faveurs par la rep). Les armes non léthales sont généralement utilisées. D'autres objets restreints peuvent inclure les nanofabrics, les essaims de nanites, les virus et logiciels de piratage, les drogues et narcotiques, certains types d'enregistrements XP, les outils d'opérations clandestines, et ainsi de suite. Certains types de morphs peuvent aussi être restreints, telles que les reapeurs, les furies et les élevés.

Certains habitats insistent pour que les visiteurs - ou au moins ceux dont ils n'aiment pas la tête - se soumettent à des formes de surveillance ou de supervision spécifique pendant la durée de leur séjour. Cela peut inclure des nuées de nanites marquantes, d'héberger une IA de police dans votre insert de mesh ou même d'être physiquement attaché à un drone de sécurité. D'autres stations vont nécessiter que leurs visiteurs leur laisse un fork en guise d'assurance - au cas où ils commettent un crime, le fork peut-être interrogé.

Enfin, et bien que rare, certains habitats vont jusqu'à charger tous les visiteurs d'une "taxe aérienne" - une taxe sur l'utilisation des ressources publiquement disponibles pendant qu'ils sont présents. C'est généralement fréquent dans les habitats isolés avec des ressources rationnées et est considéré comme particulièrement odieux par la plupart des autonomistes.

Certains syndicats font beaucoup d'affaires dans la contrebande de certaines marchandises ou même de personnes vers les habitats. Cela est généralement accompli grâce à du personnel de sécurité corrompu, mais c'est aussi parfois géré par des autorisations falsifiées qui permettent au sujet d'ignorer les contrôles de sécurité. De tels services sont généralement chers.

Pour ceux qui espèrent pouvoir entrer discrètement, il y a toujours l'option de faire une ballade dans l'espace et d'essayer de rentrer par un sas non-surveillé. De telles tentatives sont relativement dangereuses et inutiles, la plupart des habitats ont des capteurs et des systèmes de sécurité dédiés à la surveillance de la surface externe et des points d'entrée en particulier. Mais cela reste une possibilité pour une équipe pleine

de ressource avec un hacker compétent, les bots de périmétrie lourdement armés représentant un danger particulier.

Arrivés Électroniques

Les arrivants par egocast sont parfois interrogés par les autorités de l'habitat dans un simulspace avant de pouvoir se réincarner. En fonction de l'attitude de l'habitat vis à vis des droits civiques, ce procédé peut-être relativement raisonnable ou particulièrement invasif. Un contrôle d'entrée minium consiste en une vérification d'identité, un entretien rapide avec une IA des douanes et d'une revue des spécificités de la morph dans laquelle l'ego arrivant prévoit de s'incarner. Les habitats avec des mesures d'immigration draconienne peuvent utiliser des techniques d'interrogations violentes par psychochirurgie sur les infomorphs suspects. Les sauvegarde d'egocast n'ont que peu de recours pour éviter ce traitement - les autorités des stations peuvent simplement les archiver en stockage mort si elles le décide - il est donc sage de se renseigner sur les procédures douanières avant de s'expédier quelque part.

De nombreuses personnes, en particulier les autonomistes et les bordés, n'appréciant pas ce type de réception, de nombreux services ont commencé à fournir des réincarnation pré-douanes pour les personnage voyageant vers des habitats ayant des méthodes de contrôles suspects. Pour un prix souvent exorbitant, les voyageurs s'egocastent dans une sous-station extraterritoriale proche de la destination voulue, se réincarnent là-bas puis voyagent vers la destination par navette.

Différents services de darkcast, généralement proposés par les syndicats du crime en place, proposent parfois une méthode alternative pour s'egocast vers l'intérieur et parfois même de se réincarner. Les services de darkcast sont particulièrement cher cependant, et le personnage et à la merci des opérateurs du syndicat. Dans de rare cas, certaines factions politique ou même des hypercorporation peuvent faire fonctionner leur propres système de darkcast, qu'un personnage ayant de bonnes compétences en réseau pourrait utiliser.

10.7.3 Voyage Spatial

Dans certaines circonstances, les personnages préféreront voyager physiquement à travers l'espace plutôt que par egocast. À *Eclipse Phase* les vaisseaux spatiaux sont considérés comme un environnement plutôt que comme des véhicules/équipements à utiliser. Les vaisseaux restent essentiellement pilotés par l'IA de bord. Même si les personnages peuvent également prendre le relais avec leur compétence Piloter: Vaisseaux, la situation le nécessite rarement.

Voyage Local

Dans les systèmes planétaires densément habités tels que Mars ou Saturne, la plupart des voyages entre les cités, les stations de surface et les habitats orbitaux dans les 200 000 kilomètres se font par des fusées propulsées à l'hydrogène (ou parfois au méthane). Cette forme de voyage est extraordinairement peu onéreuse, rapide et évite les défauts de personnalités qui plombent l'egocast. Les VTOT (véhicule de transfert orbital et terrestre, p. 348) sont couramment utilisés. Les vaisseaux quittant un corps planétaires ont besoin d'être capable de générer suffisamment de poussée pour s'échapper du puits gravitationnel (voir *Échapper Aux Puits Gravitationnels*, p. 346).

Voyage Distant

Pour les distances entre 200 000 et 1,5 millions de kilomètres, des vaisseaux bien plus gros (et plus chers) propulsés par des moteurs à fusion - et à plasma - font des lignes régulières. Les moteurs nucléaires à ionisateur électrique étaient auparavant utilisés sur certaines de ces routes, mais le rendement moindre de ces systèmes à fission et le besoin de réaction radioactive à base de métaux lourds font qu'ils ne sont presque plus utilisés. Des courriers bien plus rapides et propulsés à l'antimatière sont également couramment utilisés. Ces vaisseaux n'ont pas la poussée nécessaire pour échapper aux puits gravitationnels des grosses planètes et des lunes, ils stationnent donc en orbite, et utilisent des vaisseaux plus petits (des VTOT typiquement) avec des poussées

plus importante pour transporter les personnes depuis et vers la surface de la planète. Pour les distances supérieures à 1,5 millions de kilomètres, quasiment tout le monde utilise l'egocast.

Base du Voyage Spatial

Les vaisseaux spatiaux utilisent différent type de propulsion à réaction (voir *Propulsion des Vaisseaux*, p. 347), ce qui signifie qu'ils brûlent un carburant (une masse réactive) et qu'il dirigent la sortie de chaleur dans une direction, ce qui pousse le vaisseau spatial dans la direction opposée. Voyager sur de longues distance implique généralement une phase de combustion pendant plusieurs heures pour avoir une accélération élevée, pendant laquelle près de la moitié de la masse réactive est brûlée pour augmenter la vitesse du vaisseau. Il passe ensuite la majorité du voyage à cette vitesse, jusqu'au moment où il approche de sa destination, moment où il se retourne et brûle une quantité égale de masse réactive dans la direction opposée pour réduire la vitesse. Comme certains vaisseaux brûlent la moitié de leur masse réactive pour aller à la meilleure vitesse possible, cela ne laisse pas beaucoup de place pour des manœuvres supplémentaires ou pour les urgences. Beaucoup de vaisseaux ne brûlent donc qu'entre un quart et un tiers de leur carburant lors de l'accélération initiale afin de conserver une réserve au cas où. Quelques astuces peuvent être utilisés pour économiser du carburant et augmenter la vitesse, telles que l'utilisation de l'effet de fronde des puits gravitationnels des plus grosses planètes ou l'aérofreinage dans l'atmosphère haute des planètes. Les temps de voyage entre les lieux changent constamment, les différents corps planétaires se déplaçant sur leurs orbites autour du système solaire. À l'intérieur d'un groupement ou d'un système planétaire, le voyage est une histoire d'heures. À l'intérieur du système solaire, le voyage peut prendre plusieurs jours, voire semaines. Le voyage vers, depuis ou à l'intérieur du système extérieur peut prendre bien plus de temps, et est généralement l'affaire de quelques mois.

La plupart des vaisseaux fonctionnent en gravité zéro, à l'exception des quelques vaisseaux les plus gros et qui sont capables de faire tourner les modules d'habitations pour entretenir une gravité faible. Les périodes d'accélération fournissent également une gravité temporaire vers le bas, en direction de la combustion.

L'espace est un luxe à bord des vaisseaux, les pièces sont donc souvent étroites. Les dortoirs et quartiers personnels sont rarement plus gros que de grands placards, avec juste suffisamment de place pour un sac de couchage et quelques effets personnels. En fonction de la taille du vaisseau, il pourrait y avoir une zone commune de divertissement. L'équipage a tendance à être les seuls actifs au début et à la fin du voyage, lorsqu'ils doivent s'occuper de l'accélération/décélération et pour les manœuvres dans le trafic spatial. Ils passent le reste du voyage à s'occuper des réparations ou en tuant le temps d'une manière ou d'une autre, souvent en se connectant à des simulations XP ou RV ou en jouant à des jeux RA. Bien que les vaisseaux spatiaux aient généralement leur propre réseau meshé, ils sont généralement trop éloignés des réseaux meshés d'autres habitats pour interagir sans un décalage significatif, ils doivent donc embarquer leurs propres archives d'options de divertissement. Beaucoup de vaisseaux long-courrier sont pilotés par des morphs hibernoïdes, qui se renferment pour de longues siestes.

Combat Spatial

Le combat spatial a tendance à se prendre place sur de longues distances, en utilisant des armes à rayons massives, des armes à rail et des missiles. Il a aussi tendance à être vicieux, brutal et rapide. Des dégâts significatifs à un vaisseau peuvent causer une décompression atmosphérique, tuant toutes les biomorphes qui ne sont pas équipés et attachés.

Pour l'essentiel, il est recommandé de traiter le combat spatial comme un outil scénaristique, un élément de l'histoire qui aide à créer du drame et de la tension plutôt que comme un événement auquel les personnages participent activement. Cela ne veut pas dire que les personnages n'ont aucun rôle à jouer dans le combat, ni que leurs actions n'auront aucun effet sur l'issue du combat. Ils peuvent être impliqués dans le contrôle des dégâts, dans la négociation avec les forces hostiles, faire partie des équipes d'abordages, utiliser les armements avec la compétence Artillerie, démarrer une mutinerie, tenter de pirater les réseaux des vaisseaux approchant, s'échapper par le sas, se cacher pendant que les pirates pillent le vaisseau ou toute autre problématique similaire. Il est cependant recommandé au maître de jeu d'éviter les situations de combat dans l'espace

profond qui pourraient rapidement mener à la disparition de toute l'équipe à cause de quelques mauvais jets de dés.

10.8 Nanofabrication

Afin de créer un objet dans un nanofabreur (qu'il s'agisse d'une machine d'abondance, d'un fabreur ou d'un faiseur; voir p. 327), trois choses sont nécessaires: des matériau bruts, des plans et du temps.

10.8.1 Matériaux Bruts

Les matériau bruts sont généralement facile à acquérir, la plupart des nanofabreurs sont équipés d'unité de désassemblage qui sont capable de réduire à peu près tout en molécules consistantes. Des cartouches peuvent aussi être achetée (à un prix Trivial). beaucoup d'habitat rediregent leur système de gestion des déchets et de recyclage directement dans les désassembleurs.

10.8.2 Plans

La plupart des nanofabreur sont pré-chargés avec des plans d'usage général: nourriture, vêtements de base, outils basique, etc. Les plans pour d'autres biens peuvent être acquis de différentes manière:

- Ils peuvent être achetés en ligne (légalement ou via le marché noir).
- Ils peuvent être trouvés gratuitement en ligne (voir plus bas).
- Ils peuvent être récupéré par dela Rep, en suivant les règles habituelles des réseaux sociaux (p. 285).
- Ils peuvent être volés (généralement en piratant un site mesh ou un naofabreur contenant de tels plans).
- Ils peuvent être auto-programmés (voir plus bas).

Une fois que le plan a été récupéré, ils peuvent être simplement chargés dans le nanofabreur.

Plans Open Source

Les plans de nombreux bien peuvent être trouvé librement en ligne, disséminés par un mouvement open source dynamique. La disponibilité de tels plans dépend généralement du mesh local. Dans les habitats autonomistes, un simple Test de Recherche est suffisant pour trouver les plans open source dont vous avez besoin (en appliquant des modificateurs pour les objets inhabituels). Dans les habitats plus restrictifs, les plans open source peuvent être plsu difficile à trouver, puisque qu'ils seront cachés et tenues à l'écart des yeux des autorités. Dans ce cas, le personnage devra utiliser sa Rep, payer un groupe de hacker locaux ou quelque chose de similaire pour pouvoir accéder aux plans.

Notez que les nanofabreurs restreint peuvent ne pas accepter les plans open source (voir *Restrictions des Plans*).

Restrictions des Plans

Certains nanofabreur sont équipés de restrictions pré-programmés pour ne pas accepter de plans pour des objets restreints (tels que les armes) ou des objets sans licence (tels que les plans issus du marché noir ou open source). Ces restrictions peuvent être contournés en piratant le nanofabreurs et en le re-programmant, en suivant les règles de piratage normale (p. 254).

Programmation de Plans

Un personnage motivé peut simplement décider de programmer ses propres plan, bien que c'est une activité consommatrice de temps. Pour y parvenir, le personnage doit faire un Test de Programmer (Nanofabrication) avec un intervalle d'une semaine par niveau de prix de l'objet. Par exemple, un objet de prix Trivial nécessite 1 semaine, un objet à prix Bas nécessite 2 semaines, un prix modéré en nécessite 3, et ainsi de suite. Une compétence Académique: Nanotechnology ou une autre appropriée à la conception de l'objet peut-être utilisée comme compétence complémentaire (voir p. 173) pour ce test. Un fork ou une muse peut également être assigné à une telle tâche de programmation.

10.8.3 Temps

Une fois que les matériaux bruts et les schémas sont prêts, la plupart des nanofabrics n'ont besoin que de temps. L'intervalle exact pour créer un objet varie, mais est grosso modo équivalent à 1 heure par catégorie de prix de l'objet (1 heure pour Trivial, 2 pour Bas, 3 pour Modéré, etc.). Le maître de jeu doit se sentir libre de modifier cette période de manière appropriée à l'objet créé.

10.8.4 Le Test de Programmation

La nanofabrication est généralement gérée par un Test de Programmer: Nanofabrication. Généralement, il s'agit d'un Test de Réussite Simple (p. 118), un jet raté indiquant simplement que l'objet à quelques imperfections mineures, ou prend plus de temps à faire.

Dans certains cas, le maître de jeu peut demander un Test de réussite standard, indiquant que l'échec est plus qu'une possibilité. Cela ne devrait être fait que pour les objets exotique, extrêmement complexes ou pour ceux dont les plans sont incomplets ou suspects. Ce test peut aussi être fait si les matériaux de bruts sont limités.

Le personnage manipulant le nanofabrics peut faire ce test ou il peut être laissé à la charge de l'IA intégrée au nanofabrics. De tels IA ont une compétence de Programmer (Nanofabrication) de 30 (voir *IA et Muses*, p. 331).

10.9 Réputation et Réseaux Sociaux

"Il était une fois, il y avait une planète tellement primitive que ses habitants utilisaient encore de l'argent. Cette planète s'appelait 'Mars'."

— Professeur Magnus Ming, Université Autonome de Titan

Le conflit entre l'économie de marché et d'autres formes d'économie est l'une des plus grande guerre culturelle de la transhumanité, et elle n'est toujours pas terminée. L'expansion transhumaine à travers le système solaire a créé une myriade d'opportunités pour expérimenter de nouveaux systèmes économiques. beaucoup ont échoués, mais l'économie réputationnelle du système extérieur s'est montrée à la fois utilisable et robuste d'une manière qu'aucun adversaire de l'économie de marché n'avait atteinte.

L'économie réputationnelle, parfois appelée économie du don ou économie ouverte, est l'une dans laquelle l'abondance créée par la nanofabrication et la longévité accordée par l'upload et la sauvegarde ont permis de supprimer les considérations d'approvisionnement contre rareté de l'équation économique - détruisant l'économie classique dans le procédé.

Les sociétés régulées du système intérieur et la Junte Jovienne ont utilisé un contrôle sociétal et une régulation attentive des technologies d'abondance dans leur population, les maintenant dans une économie transitionnelle qui est largement une extension des économies classiques. Personne ne pourrait s'en tirer avec un tel système dans le système extérieur. Dans les Troyens et les Grecs, l'essentiel de la ceinture, la partie libre de Jupiter, et partout à partir de SSaturne, l'économie réputationnelle domine.

Comment cela est arrivé? D'une part, la monnaie est une nuisance lorsque vous êtes un membre autonome d'un collectif autonome dont le voisin le plus proche (à au moins 100 000 kilomètres de là) est également un

collectif autonome. Vous êtes tous complètement auto-suffisant d'un point de vue des ressources matérielles. Vous avez une flotte de robot qui moissonne l'eau, les composés organiques volatiles, les masses réactives, les métaux et les silicates. Vous avez un nanofabreur pour fabriquer tous les petits objets, une usine communautaire pour les plus gros et un atelier automatisé où vous pouvez fabriquer tout le reste - avec l'aide et les conseils d'une IA ayant l'expérience et les compétences combinées d'une équipe de conception de haut-vol, si jamais vous en avez besoin. Vous faites pousser votre propre nourriture.

L'argent est pour les personnes qui ne savent pas prendre soin d'eux-mêmes. La transhumanité n'est qu'à quelques décennies d'être une civilisation Kardashev mature de Type I, ayant largement maîtrisé les ressources matérielles de son propre système solaire. Un personnage du système extérieur trouvera probablement le concept de monnaie comme gênant.

Cependant, l'abondance matérielle n'a pas éliminé la valeur de certains biens et services. Le repas d'un transhumain est peut-être gratuit, mais des idées innovantes, une nouvelle conception, les soins médicaux, le sexe et le sale boulot ne poussent pas dans les fabriques. Que se passe-t-il si vous avez besoin d'une thérapie génique pour vous faire pousser des cellules sensibles aux infrarouges sur votre visage? Et si vous voulez assassiner votre fork bêta renégat après qu'elle ait balancé une grenade hallucinogène lors du vernissage de votre galerie et qu'elle ait kidnappé votre petit copain? Et si vous avez réellement besoin d'une fessée? Vous faites appel à votre réseau social. Si votre réseau est suffisamment densément peuplé et que votre réputation est suffisamment bonne, vous trouverez quelqu'un pour vous aider.

Dans le système intérieur, l'économie de réputation ne remplace pas la monnaie pour l'échange de biens et de services, mais elle règne sur un réseau de faveurs et d'influence. Appeler vos contacts, obtenir de l'information et s'assurer que vous êtes au meilleur endroit pour voir et être vu, tout cela implique de faire appel à votre réseau social.

10.9.1 Réseaux Sociaux

Les réseaux sociaux représentent les personnes que vous connaissez, ceux qu'ils connaissent et ainsi de suite. Il commence avec vos amis et votre famille, se propage à vos collègues, voisins et co-travailleurs et s'étend jusqu'à vos connaissances, de la serveuse néo-hominidé de votre café préféré à la sylph avec qui vous avez flirté en boîte. Dans l'univers perpétuellement en ligne et entièrement meshé d'*Eclipse Phase*, cela va encore plus loin, englobant toutes les personnes avec qui vous vous êtes liés via les réseaux sociaux sur le mesh, quiconque suit votre blog/lifelog/mises à jour, et tout ceux qui interagissent avec vous sur différents forums du mesh. Ajoutez-y maintenant les amis d'amis et tout ceux qui ont l'impressionnante capacité à atteindre les personnes qu'ils connaissent, ceux qu'ils connaissent de vue et ceux que vous ne connaissez pas mais qui vous sont connectés d'une manière ou d'une autre.

Bien entendu, les réseaux sociaux ne sont pas homogènes. Parmi les rangs évoluant constamment de la transhumanité, il y a une tendance à se regrouper autour de différentes caractéristiques communes, qu'il s'agisse d'un historique culturel, d'intérêts personnels, de liens professionnels, de connexion locale, d'affiliations politiques, d'obsessions sous-culturelles ou simplement d'intérêts communs tels que faire partie de la même clique. Le réseau social d'un hacker info-anarchiste n'aura que peu de point commun avec celui d'une célébrité hypercorporatiste ou de celui d'un bordé isolé. Néanmoins, les réseaux sociaux se recoupent relativement fréquemment, souvent de manière inattendue et intéressante. La plupart des personnes peuvent être considérées comme membres de différents types de réseaux sociaux. Cette superposition est ce qui connecte ensemble des groupes disparates de transhumains.

Réseau

Être simplement connecté ne signifie bien entendu pas que vous avez plusieurs milliers de personnes disponibles à la demande. Si vous espérez rassembler les dernières rumeurs, obtenir des conseils d'un expert, trouver quelqu'un qui peut résoudre votre problème, acquérir de la technologie du marché gris ou propager un message, vous avez besoin de savoir à la fois *à qui* parler dans ce réseau social et *comment* obtenir ce dont vous avez besoin, particulièrement si vous espérez garder le tout discret sans attirer l'attention.

C'est là que votre compétence Réseau: [Domaine] entre en jeu (p. 182). Réseau représente votre capacité à manœuvrer dans cette toile de connexions personnelle et impersonnelles pour trouver ce dont vous avez besoin. Cela peut se faire par le bouche à oreille, en postant les bonnes requêtes aux bons endroits sur le mesh, en supervisant les bons profils personnels et forums, et utilisant la puissance de la foule par le crowdsourcing, ou par n'importe quel autre tactique créative similaire.

Chaque domaine que vous possédez avec la compétence Réseau représente un sous-réseau particulier, un intérêt commun qui lie les personnes ensemble. La plupart de ces domaines sont basés sur des factions (Autonomistes, Hypercorporatistes, etc.) et se connecte sur un réseau réputationnel dédié (voir table des Réseaux Réputationnels, p. 287). À la discrétion du maître de jeu, d'autre groupement de personnes peuvent être connectés grâce à ces compétences et des systèmes de rep. Par exemple, les artistes et les journalistes de tout bords peuvent être regroupés sous la compétence Réseau:Média et le f-rep, peu importe qu'ils soient autonomistes ou hypercorporatistes. De manière similaire, étant un groupe diversifié, les bordés ne tombent pas universellement dans l'une des catégories, et sont plutôt répartis entre elles. Si le maître de jeu et les joueurs se mettent d'accord, d'autre domaine de Réseau peuvent être ajoutés, représentants d'autres sphères d'intérêts, tels que Jeux RA, Sports, Fiction Gore, etc.

La façon exacte d'exploiter vos réseaux sociaux sont notés ci-dessous. Dans certains cas les éléments clef sont qui vous connaissez et à quel point vous êtes bon pour les atteindre, dans d'autres ce sont comment *vous* êtes connus. Vous pourriez être connectés à des milliers de personnes, mais si vous n'avez aucun poids, vos efforts pour utiliser ces connexions seront limités. C'est ici que la Réputation entre en jeu.

10.9.2 Réputation

La réputation est une estimation de votre valeur sociale. Dans l'économie de don du système extérieur, la réputation sociale a remplacé efficacement la monnaie. La réputation est cependant bien plus stable que le crédit.

Dans *Eclipse Phase*, les scores de réputation sont facilités par les réseaux sociaux en-ligne. Presque tout le monde est membre d'au moins l'un de ces réseaux réputationnels. C'est une tâche triviale d'obtenir le score actuel et l'historique de la Rep de quelqu'un avec qui vous faites affaire - votre muse le fait souvent automatiquement, affichant un badge entoptique de score de Rep à tous ceux avec qui vous interagissez, mis à jour en temps réel, vous verrez donc si ils s'effondrent d'un coup ou si ils deviennent populaire. Les 7 réseaux les plus communs sont notés sur la table des Réseaux

Réputationnels. Les maîtres de jeu et les personnages peuvent décider d'en ajouter d'autres appropriés à leur partie. Vous achetez un score de Rep dans un ou plus de ces réseaux lors de la création de personnage. Les scores de Rep sont compris entre 0 et 99, comme les compétences. Ce score représente votre capacité à acquérir des biens, des services, des informations et des faveurs, comme noté ci-dessous. Ces scores peuvent fluctuer pendant la session de jeu, en fonction des actions de votre personnage.

10.9.3 Utilisation des Réseaux et de la Rep

En terme de jeu, vous bénéficiez de vos connexions et de votre crédit personnel à chaque fois que vous avez besoin d'une *faveur*. Une faveur est en gros tout ce que vous pouvez essayer d'obtenir par votre réseau social, qu'il s'agisse d'information, d'assistance, de marchandises et ainsi de suite. Différents type de services sont décrit à *Faveurs*, p. 289.

Le Test de Réseau

Pour obtenir une faveur, il faut commencer par demander. Cela nécessite un Test de Réseau pour déterminer si vous pouvez trouver la/les personnes/informations dont vous avez besoins. Cela représentent le fait de parler aux personnes que vous connaissez, de faire passer le mot aux personnes qu'ils connaissent, d'envoyer des demandes sur les réseaux sociaux, de creuser différents profils et salles de discussion, etc. pour trouver quelqu'un qui pourrait vous aider. Les Test de Réseau sont soumis à des modificateurs en fonction du niveau de la faveur (voir plus bas), le niveau de discrétion voulu par le personnage (voir plus bas) et tous

Table 10.7: Réseaux Réputationnels

Nom du réseau	Nom de la rep	Domaine de Réseau	Factions et autres
La Liste Cercle-A	@-Rep	Autonomistes	Anarchistes, Barsoomiens, Ex-tropiens, Titaniens et racaille
CivicNet	c-Rep	Hypercorporations	Hypercorporatistes, Joviens, Lunaires, Martiens, Vénusiens
EcoWave	$e - Rep$	Ecologistes	Nano-écologistes, préervationnistes et réclamationnistes
Notoriété	f-Rep	Média	célébrités (ainsi que les artistes, l'élite et les médias)
Guanxi	g-Rep	Criminels	Criminels
The Eye	i-Rep	Firewall	Firewall
Research Network Associates	r-Rep	Scientifiques	argonautes (ainsi que les technologistes, les chercheurs et les scientifiques)

Table 10.8: Modificateurs de réseau

SITUATION	MODIFICATEUR
Le niveau de Faveur dépasse le niveau de Rep	-10 par niveau
Le niveau de Rep dépasse le niveau de Faveur	+10 par niveau
Rester discret	- Variable (voir p. 288)
Brûler de la Rep	+quantité de Rep brûlée
Payer plus cher	+10 par niveau

les autres facteurs noté sur la table des Modificateurs de Réseau ou déterminés apr le maître de jeu. Les Test de Réseau sont des Actiosn de Tâches - cela nécessite du temps de demander des faveurs ou de recouper des informations. L'intervalle dépend du niveau de la faveur, comme noté sur la table des faveurs, p. 289.

Niveau de faveur et Modificateurs

Les scores de Rep sont divisés en cinq niveaux, reflétant votre attitude au sein de cette communauté. Chaque tranche de 20 points de Rep équivaut à un niveau. Voir la table des Niveaux de Réputation pour la répartition.

De manière similaire, les faveurs sont également réparties en cinq niveaux, de Triviale à Rare (voir *Faveurs*, p. 289, pour des exemples spécifiques). Le niveau standard de faveur auquel vous pouvez vous attendre sur un réseau social est basé sur votere niveau de Rep dans ce réseau. Si vous cherchez à obtenir une faveur au-delà de votre niveau, cla reste possible, mais vous subirez un modificateur négatif sur votre Test de Réseau. Cela reflète le fait que quelqu'un ayant un niveau assez bas peut trouver difficile d'atteindre certaines personnes pour les aider. De manière similaire, si vous cherchez à obtenir une faveur d'un niveau inférieur au votre, vous recevrez un modificateur positif à votre Test de Réseau, reflétant le fait que le prestige facilite l'acquisition des petites choses dont vous pourriez avoir besoin. Pour cahque niveau de faveur au-dessus ou au-dessous de votre score de Rep, appliquez un modificateur de + ou -10 respectivement.

Jacqui est sur une barge racaille et elle a besoin de mettre rapidement la main sur des armes. Elle a une arme particulière en tête, mais elle est chère - son prix est Élevé. Elle décide que sa meilleure approche est de aprler à la racaille à bord du vaisseau et de trouver quelqu'un qui pourra lui fournir ou lui vendre cette arme, en utilisant son @-rep et sa compétence Réseau: Autonomiste de 50. Acuérir un objet de prix Élevé compte comme une faveur Élevée de niveau 4 (voir Acquérir/Fourguer des Marchandises, p. 289). La @-rep de jacqui est de 53, ce qui n'est que de Niveau 3. Puisque la faveur est d'un level plus élevé que son niveau de rep, elle souffre

Table 10.9: Niveaux de Réputations

SCORE DE REPUTATION	NIVEAU DE REPUTATION
0-19	Niveau 1
20-39	Niveau 2
40-59	Niveau 3
60-79	Niveau 4
80-99	Niveau 5

d'un modificateur de -10 à son Test de Réseau. Jacqui doit donc obtenir 40 ou moins (50 - 10) pour trouver un fournisseur d'arme.

Payer/Troquer pour des Faveurs

Les faveurs ne sont pas forcément gratuites. En fonction de ce que vous recherchez, vous pourriez devoir faire des échanges pour l'obtenir.

Dans les économies capitalistes et transitionnelles du système intérieur et de la Junte Jovienne, vous pouvez devoir acheter les biens et services que vous recherchez en utilisant des crédits. On peut même payer pour avoir des informations en arrosant la bonne personne. Une fois qu'il est dépensé, ces crédits disparaissent jusqu'à ce que vous en regagniez.

Dans l'économie réputationnelle anarchiste du système extérieur, vous pouvez avoir ce que vous voulez gratuitement. Dans ce cas, vous récupérez les marchandises et les services en fonction de la force de votre réputation.

Jacqui obtiens un 39 - elle réussit! Après avoir publié quelques demandes sur le réseau social de la racaille (ellene s'inquiète pas vraiment de la légalité ou de dissimuler ce qu'elle fait - c'est un vaisseau racaille après tout), elle est orientée vers un vendeur d'arme ayant une bonne Rep. Bien qu'un marchand d'arme racaille vend normalement du matériel contre des crédits, Jacqui est elle-même une racaille et elle est donc capable d'utiliser son attitude communautaire pour obtenir gratuitement l'arme. Cela utilise cependant une faveur Élevée.

Les Limites de la Réputation

Même dans l'économie du don, la réputation a ses limites. Il y a des limites à la fréquence à laquelle vous pouvez demander de l'aide avant que l'on commence à vous considérer comme insistant ou comme un parasite. En terme de jeu, cela est exprimé avec un *délai de rafraîchissement* - la quantité de temps que vous devez attendre avant de chercher de nouveau une faveur de cette importance sans paraître exigeant. Les délais de rafraîchissement sont notés sur la table de Faveur (p. 289).

Si vous devez obtenir une autre faveur avant que le délai de rafraîchissement soit expiré, vous avez deux choix. Vous pouvez dépenser une faveur de niveau plus élevé, en gardant en tête que les faveurs de plus haut niveau se rafraîchissent plus lentement. Vous pouvez aussi brûler de la réputation (voir plus bas).

Maintenant que Jacqui a récupéré son arme, elle a besoin d'une autre faveur - elle doit trouver quelqu'un qui ne veut pas être trouvé. La personne qu'elle recherche est une racaille, elle décide donc de refaire appel à la racaille pour l'aider. Le maître de jeu décide que c'est une autre faveur de Niveau 4 (voir Acquérir des informations, p. 291). Encore une fois, avec sa compétence Réseau: Autonomiste de 50 et sa rep de Niveau 3, elle doit obtenir 40 ou moins. Elle obtient un 21 et trouve quelqu'un qui a l'information dont elle a besoin. Elle a maintenant un choix à faire. Pour obtenir cette information, elle doit soit payer la personne en crédit (un prix Élevé) ou dépenser une autre faveur de Niveau 4. Elle est un à sec, elle décide donc d'utiliser de nouveau sa réputation. Les faveurs de Niveau 4 ne se rafraîchissent qu'une fois par mois et elle a utilisé sa dernière il y a quelques heures. Son seul choix est de dépenser une faveur plus élevée, elle l'étend donc au Niveau 5 pour avoir les infos dont elle a besoin.

Brûler de la Réputation

Dans certains cas, obtenir ce que vous voulez peut-être plus important que de ne pas marcher sur les tentacules de quelqu'un. Dans les situations urgente, vous pouvez *brûler* une partie de votre score de Rep pour réussir à terminer le boulot, ce qui signifie que vous échangez une perte de Rep pour obtenir une faveur. Cela reflète le fait que vous dépassez les limites pour forcer la main des personnes qui veulent vous aider. Bien que vous pourriez bien obtenir ce que vous voudriez, votre réputation en-ligne encaisse une baisse, les gens vous étiquetant comme étant toujours dans le besoin.

Il y a deux raisons pour brûler un score de Rep. La première est d'obtenir un bonus à votre Test de Réseau. Cela indique que vous tirez des ficelles et que vous insistez auprès des gens pour obtenir la faveur que vous recherchez. Cela est particulièrement utile lorsque vous essayez d'obtenir des faveurs d'un niveau supérieur à votre Rep, mais usez en trop et vous n'aurez bientôt plus de statut social. Chaque point de Rep que vous brûlez vous donne un modificateur positif équivalent sur le test de Réseau, jusqu'à un maximum de +30.

La deuxième option est de brûler de la Rep pour obtenir une faveur qui n'est pas encore rafraîchie. Cela reflète le fait de demander trop de choses pendant une période trop courte. La quantité de Rep que vous devez brûler dans ce cas dépend du niveau de faveur que vous cherchez, tel que noté sur la table des faveurs (p. 289).

Jaqui a son arme et la localisation de sa cible, mais elle a encore besoin de quelque chose d'autre: un hackeur. Elle a besoin de quelqu'un qui peut ouvrir quelques portes et défaire la sécurité système pour qu'elle puisse atteindre sa cible dans sa planque. Comme elle est sur une barge racaille, Jaqui pense que, encore une fois, sa meilleure option est de travailler sur ses contacts racailles. Le maître de jeu détermine qu'il s'agit d'une autre faveur de Niveau 4. Elle réussit encore une fois son Test de Réseau avec un 13 pour une difficulté de 40 - sa chance ne semble pas l'abandonner. Elle trouve un hackeur, mais elle doit maintenant faire un échange pour obtenir ses services. Elle décide encore une fois de ne pas dépenser de crédit et d'utiliser son @-rep. Elle a déjà utilisé ses faveurs de Niveau 4 et 5 sur son @-rep, elle n'a donc pas d'autre choix que de brûler de la réputation. Une faveur de Niveau 4 coûte 10 points de Rep. Jaqui les dépense, descendant son @-rep de 53 à 43 - elle a demandé beaucoup de faveurs en très peu de temps, et ses amis et connaissances lui font comprendre leur désagrément en réduisant son niveau social.

Rester discret

Le problème avec l'utilisation des réseaux sociaux pour obtenir des faveurs est que vous finissez par laisser beaucoup de personnes savorir ce que vous magouillez. Lorsque vous êtes impliqués dans des opérations clandestines, cela est exactement ce dont vous ne voulez *pas*. La seule façon de diminuer cela est de ne transmettre votre requête qu'à des amis de confiance et de leur demander de faire profil bas, mais cela réduit la quantité de personnes qui peuvent vous aider.

En terme de jeu, vous pouvez essayer de rester discret par rapport à ce que vous faites, mais cela augmente la difficulté pour trouver ce que vous cherchez. Pour chaque modificateur négatif que vous appliquez à votre Test de Réseau, le même modificateur négatif s'applique aux Tests de réseau de tout ceux qui veulent savoir ce que vous fabriquez.

En revisitant l'un des exemples précédents, nous revenons au moment où Jaqui essayait de valider la localisation de la planque de sa cible. Comme sa cible est une racaille, qu'elle est sur un vaisseau racaille et que Jaqui utilise sa compétence Réseau: Autonomiste pour la trouver, il y a une bonne chance que si Jaqui commence à poser trop de questions, sa cible pourrait finir par l'apprendre. Jaqui ne veut pas que sa cible sache qu'elle est sur ses traces, elle décide donc de demander plus discrètement. Elle applique un modificateur de -20 à son Test de Réseau, passant le seuil de 40 à 20. Comme noté plus haut, elle obtient un 21 et échoue donc. Elle dépense un point de Moxie pour inverser le jet, le transformant en 12 - une réussite. Comme Jaqui a pris cette

Table 10.10: Faveurs

NIVEAU DE FAVEUR	INTERVALLE	COÛT EN REP BRÛLÉE	TEMPS DE RAFRAÎCHISSEMENT
1 (Trivial)	1 minute	0	1 heure
2 (Bas)	30 minutes	1	1 jour
3 (Modérée)	1 heure	5	1 semaine
4 (Élevée)	1 jour	10	1 mois
5 (Rare)	3 jours	20	3 mois

Table 10.11: Acquérir/Fourguer des Biens

NIVEAU	SERVICE
1	Acquérir/fourguer un objet ayant un prix Trivial.
2	Acquérir/fourguer un objet ayant un prix Bas.
3	Acquérir/fourguer un objet ayant un prix Modéré.
4	Acquérir/fourguer un objet ayant un prix Élevé.
5	Acquérir/fourguer un objet ayant un prix Cher.

pénalité de -20, représentant le fait qu'elle garde un profil bas, sa cible subit un modificateur de -20 lorsqu'elle doit faire son Test de Réseau pour voir si elle entend parler de quelqu'un posant des questions à son sujet.

10.9.4 Faveurs

Les joueurs créatifs peuvent sans aucun doute trouver de nombreuses utilisations pour leur réseaux sociaux, mais quelques uns des plus communs sont détaillés ici. Les maîtres de jeu devraient utiliser leur discrétion quand au niveau d'interprétation des interactions et des Tests de Réseau sont inclus dans l'utilisation d'un réseau social. Pour les biens normaux, les demandes d'informations basiques ou les faveurs les plus petites, ni le lancement de dé ni l'interprétation pourraient n'être nécessaires. Pour les requêtes importantes, les interactions avec les contacts et l'assistance en mission, les jets de dés et/ou l'interprétation des interactions avec les contacts du réseau social devraient généralement être faits. Les maîtres de jeu peuvent souhaiter suivre les contacts des PNJ dans chaque réseau social des personnages et les transformer en personnages récurrents.

Acquérir/Fourguer des Biens

Les réseaux sociaux sont un bon moyen de trouver des objets que vous ne pouvez légalement acheter ou fabriquer chez vous. En fonction de la personne auprès de qui vous aller obtenir les biens, cela vous coûtera des crédits ou nécessitera un socle de Rep approprié. Cette faveur peut aussi être utilisée pour vendre ou donner de tels objets, en récupérant quelques crédits ou même un peu de Rep dans l'opération.

Obtenir des Services

Lorsque vous manquez des compétences ou des connaissances nécessaires, ou que vous avez juste besoin d'une paire de bras supplémentaire, vous pouvez faire appel à votre réseau social pour trouver quelqu'un pour vous aider. Si vous recherchez quelqu'un ayant une compétence particulière, le résultat de votre Test de Réseau réussi est le niveau de compétence de la personne que vous trouvez. Plus votre compétence Réseau est élevée, plus vous êtes capable de trouver des professionnels hautement-compétents.

Cole doit trouver un astrobiologiste qui peut l'aider à identifier une menace étrangère. Il lance sa compétence Réseau: Scientifique de 50 et obtient 43 - une réussite. Il trouve quelqu'un avec la compétence Académique: Astrobiologie de 43 (son résultat) qui est prêt à l'aider. Lorsque l'astrobiologiste examine la créature, le maître de jeu fait un jet pour le PNJ en utilisant cette compétence de 43.

Table 10.12: Obtenir des Services

NIVEAU	SERVICE
1	Faveur Triviale: Demander à quelqu'un de rendre un service pendant 15 minutes. Bouger une chaise. Intimider quelqu'un. Trouver un véhicule. Rechercher quelqu'un en ligne. Emprunter 50 crédits. D'autres services de prix Trivial.
2	Faveur Mineure: Demander à quelqu'un de rendre un service pendant une heure. Déménager. Tabasser quelqu'un. Louer un véhicule. Obtenir un alibi. Location de cuve de soin. Aide pour un piratage mineur. Aide légale ou policière basique. Emprunter 250 crédits. D'autres services de prix Bas.
3	Faveur Modérée: Demander à quelqu'un de rendre un service pendant une journée. Déménager dans un habitat du même groupe. Tabasser violemment quelqu'un. Surveillance. Egocast court-courrier. Petit voyage en navette (moins de 50 000 km). Psychochirurgie mineure. Upload. Réservation dans le meilleur restaurant du monde. Faveur policière ou représentation légale importante. Emprunter 1 000 crédits. D'autres services de prix Modéré.
4	Faveur Importante: Demander à quelqu'un de rendre un service pendant un mois. Déplacer un corps. Meurtre. Navette sans pilote. Sabotage industriel. Contact d'expédition de gros-volume sur un cargo. Egocast moyen-courrier. Voyage en navette sur une distance moyenne (50 000 - 150 000 km). Psychochirurgie modérée. Réincarnation. Carte "sortie de prison". Emprunter 5 000 crédits. D'autres services de prix Élevé.
5	Partenariat: Demander à quelqu'un de rendre un service pendant un an. Déplacer un corps démembré. Meurtre de masse. Détournement massif de fond. Acte de terrorisme. Relocaliser un astéroïde de taille moyenne. Egocast long-courrier. Voyage en navette sur une longue distance (150 000 km et plus). Emprunter 20 000 crédits. D'autres services de prix Cher.

Obtenir de l'Information

Lorsque vous devez trouver de l'information en ligne ou que vous n'avez ni le temps ni la capacité à le faire, vous pouvez vous tourner vers les personnes dans votre réseau social et faire appel à leur base de connaissance accumulée.

10.9.5 Identité et Réputation

Il est important de noter que la réputation est intimement liée à l'identité. Si vous êtes sous couverture en utilisant une fausse identité, vous ne pouvez pas réellement faire appel à votre score de Rep sans faire sauter votre couverture. En conséquence, beaucoup de personnes utilisant de fausses identités finissent par construire des jeux de Rep spécifiques à leurs alter ego. Comme de nombreuses interactions sociales se passent en ligne, il est possible que quelqu'un utilise secrètement son identité réelle tout en se faisant passer pour quelqu'un d'autre, tant qu'ils sont attentifs à ce qu'ils font. Si par hasard quelqu'un espionne son activité par le mesh, il y a une chance que le mensonge soit mis à jour.

10.10 Sécurité

Les sentinelles de Firewall ont pour habitude d'être dans des endroits où ils ne sont pas censés être et d'emmener avec eux des choses que d'autres auraient préféré ne pas avoir. La sécurité post-Chute a un caractère bien différent de celle du 21^e siècle. En raison de la sur-abondance, les mesures de sécurité physique telles que les verrous, les portes et les murs sont bien moins importantes que dans le passé. Les personnes ne se préoccupent plus autant du vol que dans le passé car la plupart des objets peuvent être remplacés par un nanofacteur. Les objets qui ont tendance à engendrer ce type de sécurité sont ceux qui sont irremplaçables ou rares, telles que les artefacts de la Terre.

La sécurité physique post-Chute se concentre fortement sur la surveillance - identifier les intrus et les pister pour qu'ils puissent être arrêtés par des défenseurs transhumains ou robotiques. La surveillance est bien

Table 10.13: Obtenir des Services

NIVEAU	SERVICE
1	Information courante: Où manger. Dans quelles affaires traîne telle hyeprcorporation. Qui est le chef.
2	Information publique: Obtenir des connexions sur le marché gris. Où est le "mauvais voisinage". Des informations issues de bases de données publique obscure. Qui est le syndicat du crime local. Information hypercorporatistes publique.
3	Information privée: Obtenir des connexions sur le marché noir. Où se trouve une installation hypercoporatiste non-officielle. Qui est un flic. QUI est membre d'un syndicat du crime. Où traîne quelqu'un. Information hypercorporatistes interne. Qui couche avec qui.
4	Information secrète: Obtenir des connexions exotiques sur le marché noir. Où se trouve une installation hypercoporatiste secrète. Où se cache quelqu'un. Projets hypercorporatistes secret. Qui trompe qui.
5	Information Top Secrète: Où se situe un laboratoire top-secret financé par une caisse noire. Projets hypercorporatistes illégaux. Données scandaleuses. Matériel de chantage.

plus efficace que dans les sociétés pré-Chute car les IA avec des facultés presque humaines de reconnaissance de motifs et des infomorphs contractés peuvent être embauchées pour superviser les données de surveillance.

L'emphase sur la surveillance a été renforcée par la facilité avec laquelle la plupart des barrières matérielles on pu être abattues par des armes personnelles à haut-epusissance et des appareils comme les outils d'opération clandestine (p. 315). Cependant, les barrières physiques activement conçue pour résister aux intrus en s'auto-réparant ou en attaquant les outils utilisés pour les endommager sont utilisées aux endroits clés des installations sécurisées. De telles barrières sont généralement extrêmement chère et ne sont donc que rarement utilisées.

Les défenseurs transhumains, animaux et informatiques sont la clef de voutes de la plupart des systèmes de sécurité. La disponibilité d'une large réserve de travailleur infomorph pour garder les installations signifie qu'il y a toujours quelqu'un de service, soit en tant qu'élément du système de surveillance, soit dans une coque robotique.

10.10.1 Contrôle d'Accès

La première étape dans tous les systèmes de sécurité est de pouvoir maintenir les indésriables à l'extérieur. À un niveau basique, cela implique des murs, des verrous, des clotûres, l'aménagement de l'espace, de l'éclairage de sécurité et des avertissements entoptiques.

Des barrières de différents type présentent un obstacle qui doit être percé ou explosé afin de pouvoir être franchie. les barrières sont considérées comem tous les autres objets inanimés dans le cadre des attaques et des dégâts; voir *Objets et Structures*, p. 202.

Bug Zappers

Les bugs zappers créent de petites EMP qui sotn sans danger pour la plupart des équipements électronique et les implants mais qui sème la destruction dans les nuées de nanites, les microbugs et les poussières. Les bug zappers sont géénralement appliquées sur des surfaces et, en tant que tels, ne font que détruire les essaims flottant/volant ou les poussières si ils se posent. Dans les zones où l'électronique est lourdement blindées, ils peuvent être installés pour détruire toute les cibles dans une pièce complète. Un zapper détruit instantanément tout les nanobots et poussière volant ou rampant librement dans une pièce lorsqu'il s'éteint, mais la chair transhumaine fournit sudffisament de protection pour l'empêcher de détruire les méchidaments ou les autres nanobots implantés. Les infiltrateurs essayant d'accéder à des zones protégées par des zappers se reposent généralement sur leur contournement ou sur l'instalaltion d'appareil macroscopique.

Verrous Électroniques

Les verrous électroniques sont couramment utilisés comme un moyen de conserver un peu d'intimité. Ils sont cependant facile à casser et ne sont donc que rarement utilisés dans les zones très sécurisées. Les verrous électroniques ont différents avantages sur les bon vieux verrous mécanique. Différents utilisateurs peuvent avoir différentes méthodes d'identification, ils peuvent enregistrer tout type d'événements (entrées, sortie, échec d'identification) et ils peuvent être connectés (généralement pas un lien filaire mais parfois par une connexion chiffrée sans-fil) à des systèmes de sécurité pour le contrôle distant et le déclenchement d'alarme.

Les verrous électronique utilisent différents système d'identification, ou une combinaison de ces systèmes:

Biométrie: Le verrou analyse une ou plusieurs empreinte biométrique de l'utilisateur. Les mesures biométriques classiques incluent les empreintes ADN, de thermographie faciale, digitales, de démarche, des veines de la main, de l'iris, de la frappe clavier, d'odeur, palmaire et vocale.

Clavier: Il s'agit d'un clavier alphanumérique sur lequel els utilisateurs doivent saisir un code spécifique. Différents utilisateurs peuvent avoir différents codes.

Jeton: Les utilisateurs autorisés peuvent porter un type de jeton physique qui interagit avec le verrou pour ouvrir la porte, tel qu'une carte magnétique, une clef électronique, etc.

Code Sans fil: Les utilisateurs peuvent émettre un code cryptographique par un signal radio à courte portée.

Bien que différentes technologies existent pour défaire chacun de ces systèmes, il y a trois méthodes qui marchent contre presque tous les verrous électronique. La première est l'utilisation d'outil d'opération clandestines (p. 315), qui infiltre un verrou avec des nanomachines qui essaime et attaque le mécanisme électronique. L'inconvénient de l'utilisation des OOC et que l'usage est immédiatement enregistré par le verrou et que l'alarme est déclenchée. Certains verrous électroniques sont même équipés d'essaim de nanites gardien (p. 329) pour contrer les OOC, mais les nanomachines des OOC s'arrangent généralement pour ouvrir le verrou avec que les gaurdiens ne les mange.

La deuxième méthode est de pirater le verrou électronique. La plupart d'entre eux sont asservis à un système de sécurtié, ce qui implique qu'il faut d'abord s'introduire dans le système de sécurité puis ouvrir le verrou de l'intérieur. Cela peut être difficile, en particulier si le système de sécurité est isolé du réseau sans-fil ou s'il est filaire. L'avantage est que, si 'est fait proprement, toutes les preuves de l'ouverture du verrou peuvent être effacées. La troisième méthode est d'ouvrir et de manipuler le verrou physiquement. Cela nécessite d'ouvrir le boîtier du verrou puis de déclencher le mécanisme du verrou pour ouvrir la porte. Ces deux actions sont gérées par des Action de Tâches de Matériel: Électronique avec un intervalle d'1 minute chacune. De plus, la pluaprt des verrous électroniques ont des circuits anti-piratage qui déclencheront une alarme si l'attaquant n'obtiens pas une Réussite Exceptionnelle en ouvrant le boîtier.

Autoverrou

Le 21^e siècle à vu une transition des verrous mécanique vers les verrous électroniques et d'autres méchinsmes de verrouillage électronique. Ces appareils ont bien fonctionns apendant 50 ans, jusqu'à ce que les capacités d'infiltrations électronique les redent largement inutiles. Le développement récent des autoverrous a bien plus en commun avec leurs cousins éloignés mécanique que leurf frères électornique. Ce sont des objets d'artisanat unique et cher.

Un autoverrou typique est largement intégré avec le portail et la barrière qu'il protège. Les autoverrous incluent géénralement une IA ou une infomorph contracté, des matériaux d'auto-réparation (traiter les comme des barrière auto-réparante) et une nuée de nanomachines gardienne (p. 329). Un autoverrou surveille sont environnement et possède des logiciels de reconnaissance qui sait à quoi ressemblent ses utilisateurs et ses clefs (compétence de Perception à 40). Corcheter un autoverrou est donc incroyablement difficile, car il fermera ses orifices et n'acceptera aucune clef qui n'as pas l'air correcte ou venant d'un utilisateur inconnu. Les nanomachines étrangères essayant de pénétrer l'orifice seront ciblées et détruites par les nanomachines gardiennes. Enfin, les outils extérieurs utilisés pour attaquer le portail ou le verrou seront également attaqué par des appendices fractals formés sur la surface du portail ou par le verrou lui-même. Ces appendices ont une portée d'1 mètre, attaquent avec une compétence de 40 et infligent 1d10 + 2 de VD.

Les autobots sont généralement immunisés au piratage car, pour des raisons de sécurité, ils ne sont pas connectés au mesh. Si ils sont attaqués, les autoverrous sont cependant programmés pour envoyer un signal d'alarme par le mesh.

Il y a plusieurs manières de battre un autoverrou. L'une est d'obtenir une copie ou une image de la clef puis d'en forger une copie (en utilisant la nanofabrication). Une autre est d'attaquer l'autoverrou ou le porail qu'il protège avec suffisamment de force pour que l'autoverrou soit incapable de se réparer (généralement en utilisant des armes à distances, tout ce qui se trouve à un mètre de l'autoverrou pouvant être contre-attaqué). Un troisième est de prendre une image des cavités internes de l'orifice de l'autoverrou sans que l'appareil d'imagerie ne soit détruit puis de forger une clef. Toutes ces méthodes sont extrêmement difficiles et consommatrices de temps.

Certains autoverrous ont la capacité à détruire ce qu'ils protègent. Par exemple, les autoverrous sont une forme de protection commune pour les interfaces physiques des réseaux filaires. Si l'autoverrou est compromis, il peut, en dernier recours, détruire l'interface qu'il protégeait.

Système de Déni de Portail

Installé dans les couloirs ou les vestibules, il s'agit grosso modo d'un piège laser. Lorsqu'une personne non autorisée entre dans la zone du système de déni de portail, le système utilise des lasers pour créer une grille de plasma qui sont utilisés pour infliger une grosse décharge électrique à la cible. Ce système possède à la fois des réglages létaux et non-létaux.

Non-létal: 1d10 VD + étourdi (p. 204)

Létal: 2d10 + 5 VD

Barrière Auto-Réparatrice

Les murs et les portes qui sont capables de se réparer rapidement sont parfois trouvés dans des installations de haute sécurité. Ces barrières sont faites de matériau qui s'étendent automatiquement pour 'réparer' de petits trous et sont équipées de nanosystèmes qui réparent lentement des dégâts plus importants. Les meilleures de ces barrières ne font pas que ralentir l'assaillant le plus déterminé, mais combinées à des systèmes de surveillance, elles deviennent des nuisances pour les envahisseurs et peuvent ralentir les tentatives de s'échapper des lieux.

Les barrières auto-réparatrices soignent une seule zone de dégâts ayant subi moins de 5 points de dégâts presque instantanément, rebouchant le trou en 1 Tour d'Action. Elles reboucheront aussi les trous créés par des outils d'opérations clandestines (p. 315) dans le même intervalle de temps. De plus, ces barrières se reparent elles-mêmes au rythme de 1d10 points de dégâts toutes les 2 heures; une fois que tous les dégâts ont été réparés, les blessures seront réparées au rythme de 1 par jour. Les dégâts ayant infligés 3 blessures ou plus ne peuvent être auto-réparés.

Murs Glissants

À la surface des planètes, des murs et des clôtures élevées sont relativement fréquentes en tant que première ligne de défense contre les trus. Les murs glissants sont des murs traités avec un produit chimique glissant (p. 323), créant une surface virtuellement sans-friction et qui est exceptionnellement difficile à escalader.

Inhibiteurs Sans Fil

Les inhibiteurs sans fil sont de simples peintures ou matériaux de constructions qui bloquent les ondes radio. Ils sont utilisés pour créer une zone fermée à l'intérieur de laquelle un réseau sans-fil peut fonctionner librement sans s'inquiéter du fait que le signal sorte du lieu et puisse être intercepté. Les inhibiteurs sans fil permettent d'utiliser les liens sans-fil très pratiques à l'intérieur d'une zone sécurisée plutôt que de passer par les connexions filaires contraignantes. Si un intrus parvient à accéder à la zone interne, ils peuvent toujours intercepter, écouter et pirater les appareils sans fils comme d'habitude.

10.10.2 Détection Et Surveillance

Si les mesures de sécurité ne parviennent pas à maintenir un intrus à l'extérieur, l'étape suivante est de le détecter et de suivre son activité.

Nanomarquage

De nombreux systèmes de sécurité post-Chute ne se concentrent pas sur le fait de maintenir les personnes hors des zones privatives, mais préfèrent les pister après qu'ils soient rentrés. Les transhumains chérissent le peu d'intimité qu'il leur reste. L'effraction est souvent considérée comme bien pire que le vol dans de nombreux endroits.

Une salle protégée par un essaim de naniotes marqueurs (p. 329) possède généralement deux ruches ou plus, une au niveau du sol, l'autre au niveau du plafond (en cas de gravité; sur des faces opposées de la pièce en microgravité) qui génèrent et recyclent des nanomachines. Les marqueurs émergent d'une ruche, flottent à travers la pièce puis retournent à l'autre pour se recharger et être réutilisés. Une boucle de retour connectent généralement les

ruches pour qu'elles puissent partager ressource et énergie.

Quiconque passe à travers la pièce sera très probablement aspergé de nanomachines marquantes. Une fois qu'ils sont éloignés du reste de la ruche, ils se cachent et envoient périodiquement des impulsions radio ayant pour but de donner leur position aux poursuivants ou enquêteurs. Certains peuvent tomber en grappe pour former un fil d'arianne permettant de pister l'intrus.

Capteurs

Toutes les variations de capteurs décrites dans le chapitre *Équipement* (p. 294) peuvent être déployées dans une installation pour superviser et enregistrer le passage du personnel, autorisé ou non. Ces capteurs sont typiquement asservis au réseau de sécurité de l'installation et supervisés attentivement par les IA de sécurité, car ils sont vulnérables au piratage et à l'interception. Quelques autres types de capteurs méritent d'être mentionnés ici:

Renifleurs Chimiques: Le renifleur décrit p. 311 peut également être configuré pour détecter le dioxyde de carbone exhalé par les transhumains. Cet appareil est utile pour détecter les biomorphs s'introduisant dans des zones abandonnées/hors-limite.

Capteurs Électriques: Les capteurs électriques peuvent être installés dans les portails pour détecter le champ électromagnétique d'un biomorph ainsi que les champs électriques des synthmorphs.

Capteurs Cardio: Ces capteurs sensibles détectent les vibrations causées par le battement d'un cœur transhumain. Ils peuvent même être utilisés pour détecter les battements cardiaques des passagers d'un véhicule.

Capteurs Sismiques: Embarqués dans les sols, ces capteurs détectent la pression et la vibration d'un poids en mouvement.

Scanners d'Armes

Les scanners d'arme existent sous différentes formes, incluant ceux qui cherchent des éléments rares utilisés dans les armes extrêmement destructives telles que les têtes nucléaires, ceux qui essaient de localiser les armes personnelles et ceux qui recherchent des marqueurs de détection.

Les détecteurs d'éléments rares sont quasiment infaillibles et omniprésents dans les spatiports et les douanes des habitats. La seule façon de les contourner est de trouver une route alternative vers la zone protégée.

Les scanners d'armes personnelles peuvent superviser une zone spécifique, telles qu'une petite pièce ou un vestibule. Ils peuvent utiliser beaucoup de systèmes de détection pour trouver et identifier les armes et autres objets dangereux, incluant les renifleurs chimiques et les systèmes d'imagerie radar/micrométrique/infrarouge/à rayon-x/ultrasonique. Ils peuvent détecter les objets et substances suivantes:

- Les métaux utilisés dans les armes cinétiques, les armes chercheuses et les armes à fléchettes

- Les appareils ayant des ruches de nanobots métalliques (par, ex: les outils d'opération clandestines, les chargeurs)
- Les éléments magnétiques des fusils à plasma et des armes à rails
- Le carburant des munitions d'armes à feu et d'armes à tête chercheuse (-30 pour les dissimuler)
- Les produits chimiques utilisés dans les torches des armes à spray (-30 pour les dissimuler)
- Tous les explosifs et les grenades grâce à leur émissions de particules chimiques (-30 à dissimuler)
- Les poisons et agent biologiques dans les armes à fléchettes
- Toute arme ou appareil plus grand que la main (en utilisant des ondes sonores et de la détection de forme).

Les personnages essayant de faire passer des armes et du matériel à travers des scanners d'armes doivent faire un Test de Manipulation (si ils essayent de dissimuler l'objet) ou un Test d'infiltration (si ils essayent de manœuvrer sans se faire remarquer). Cela est opposé à un Test de Perception fait par le personnage ou l'IA manipulant le système de capteur.

Analyse Sans-fil

Certaines zones de haute-sécurité peuvent superviser intentionnellement les réseaux sans-fil qui ont pour origine leur zone comme moyen de détecter les intrus grâce à leurs émissions de communications. Ces signaux peuvent même être utilisés pour pister la localisation de l'intrus via la triangulation et d'autres moyens (voir *Pistage Physique*, p. 251). Pour contourner les systèmes de détection sans-fil, les agents clandestins peuvent utiliser des liens lasers (p. 313) ou des interfaces épidermiques (p. 309) pour communiquer.

10.10.3 Contremesures Actives

Lorsque tout le reste a échoué, des contremesures actives peuvent être déployées contre les intrus. Même si des gardes transhumains sont quelquefois utilisés, les sentinelles robotiques sont bien plus communes, généralement sous la forme de synthmorphs comme les synths, les slithéroïdes, les arachnoïdes ou les reapers pilotées par des IA avec des anges gardiens (p. 346) pour fournir le support aérien. De temps en temps, des emplacements d'artillerie manœuvrés par des IA - des tourelles blindées qui sortent des murs et des plafonds - sont également utilisés. Dans certaines circonstances, ces coques sont manipulées à distance ou même interceptées par la sécurité transhumaine.

Les contremesures additionnelles mises en place dépendront des installations en question. Certains sites se livreront à de l'interception active, pour bloquer les communications des intrus. D'autres déploieront des nuées de nanomachines et même des armes chimiques.

Chapter 11

Équipement

Les niveaux de technologie de *Eclipse Phase* permettent d'utiliser de nombreux appareils pour l'amélioration personnelle, la survie ou d'autres choses.

11.1 Règles d'équipement

Les règles suivantes s'appliquent à tous les objets technologiques dans *Eclipse Phase*.

11.1.1 Acquérir du matériel

Pendant la création de personnage, les joueurs achètent le matériel de leur personnage en utilisant les crédits acquis pendant le processus de la création de personnage. Cependant, une fois que le jeu commence, les personnages doivent obtenir tout l'équipement dont ils ont besoin en utilisant les méthodes classiques: acheter, emprunter, fabriquer ou voler.

Dans le système intérieur, dans les abris hypercorporatiste et de la République Jovienne ... et dans les autres endroits où règne le capitalisme ... il s'agit simplement de trouver un vendeur et de lui acheter le matériel recherché. Chaque objet à un prix, de Trivial à Cher, comme noté sur la table de Prix du Matériel. En raison de la disponibilité des ressources locales, de l'offre et de la demande ainsi que des lois, ces prix sont approximatifs. Lorsqu'aucun autre facteur ne s'applique, le Prix Moyen indiqué pour la catégorie peut-être utilisé. Le maître de jeu devrait modifier la valeur de l'objet de manière appropriée à la situation, en prenant en compte les facteurs économiques locaux, tout en gardant le prix dans les limites de la catégorie de l'objet. La table des Modificateurs de Prix liste suggère quelques éléments pouvant changer le prix d'un objet, mais il s'agit de simples recommandations et ils peuvent être ignorés ou suivis selon la volonté du maître de jeu. Les conditions locales exactes sont entièrement laissées à l'appréciation du maître de jeu.

Dans certaines circonstances, les personnages peuvent essayer de marchander le prix du matériel. Cela est généralement géré par l'interprétation, mais le maître de jeu peut aussi demander un Test en Opposition de Persuasion (ou éventuellement un Test d'Intimidation). Le personnage qui l'emporte peut faire varier le prix de 10% par tranche de 10 points de MdR.

Dans le système extérieur, les habitats anarchistes, Titaniens, de la racaille et les autres endroits qui utilisent une économie réputationnelle, les personnages doivent se reposer sur leur scores de rep pour acquérir les biens et services dont ils ont besoin. Le fonctionnement de ce système est décrit au chapitre *Réputation et Réseaux Sociaux*, p. 285.

Bien entendu, les personnages sont libres d'utiliser d'autres moyens pour mettre la main sur du matériel tel que les arnaques, l'emprunt à un ami et le vol, avec toutes les conséquences et tests appropriés. Dans certains cas, l'acquisition de matériel peut être une aventure en soi.

Coût de l'équipement		
Catégorie	Gamme (en crédits)	Moyenne (en crédits)
Trivial	1-99	50
Bas	100-499	250
Modéré	500-1499	1000
Élevé	1500-9999	5000
Cher	10000+	20000

Modificateur du prix de l'équipement	
Facteur Économique	Modificateur de prix suggéré
Objet Volé	-50%
Objet d'occasion	-25%
Objet Réglementé	+25%
Objet Illégal	+50%
Objet Rare	+25%
Objet Extrêmement Rare	+50%
Objet Commun	-25%

Fabriquer l'équipement

Grâce à la technologie de nanofabrication, les personnages peuvent également créer leur propre équipement en utilisant des machines d'abondances et autres appareils de nanofabrication similaire (p. 327). Le personnage doit avoir le plan approprié, qu'il vienne du faber, qu'il soit acheté légalement ou sur le marché noir. Les personnages peuvent aussi coder les plans qu'ils désirent en utilisant la compétence Programmer: Nanofabrication.

11.1.2 Modificateurs d'équipement

Dans le futur technologique, l'équipement est une nécessité. Dans de nombreux cas, l'utilisation d'équipement ne fournit aucun bonus, il permet simplement au personnage d'effectuer une tâche qu'il n'aurait pas pu accomplir sinon. Par exemple, il est impossible de crocheter une serrure mécanique sans un crocheteur ou un minimum d'outil.

Dans d'autres situations, l'équipement fournit un bonus à la tâche en cours. Escalader un mur est possible sans outils, mais si vous avez des gants adhésifs ou du matériel d'escalade, cela sera bien plus facile. Le modificateur spécifiquement appliqué est généralement noté dans la description du matériel, et est généralement compris entre +10 et +30.

Qualité de l'équipement

Dans les deux situations décrites ci-dessus, il est possible d'avoir des objets qui sont de qualité exceptionnelle ou de qualité inférieure, ayant des modificateurs correspondant. Le matériel peut-être extrêmement bien fabriqué, à la pointe de la technologie, un prototype expérimental ou simplement haut-de-gamme, fournissant un modificateur supplémentaire de +10 à +30. Inversement, l'objet peut-être dépassé, vieillot ou non-entretenu, infligeant un modificateur de -10 à -30 (et annulant le bonus de base dans certains cas).

Taille du matériel

À l'occasion, vous pourriez avoir besoin de connaître la taille d'un élément d'équipement particulier. Bien que ce soit quelque chose que le maître de jeu peut généralement improviser en utilisant le sens commun, nous avons inclus la taille de nombreux éléments qui sont inhabituels ou tellement futuristes que le joueur moyen aurait du mal à appréhender. Les catégories de tailles sont listées dans la table de Taille de l'Équipement (p. 297). Ces tailles sont des approximations, et doivent être ajustées en fonction du fabricant et de la façon de

Tailles d'équipement	
Catégorie de taille	Dimensions générales et remarques
Nano	Tellement petit que l'objet ne peut pas être vu sans l'aide d'un microscope ou de vision nanoscopique (p. 311), et qu'il ne peut être manipulé sans doigts fractals (p. 311) ou autre outil similaire.
Micro	Tout ce qui va de la taille d'un point à peine visible à un insecte moyen.
Mini	Les objets mini peuvent être dissimulés dans la main de quelqu'un ou dans une petite poche.
Petit	Les petits objets peuvent être tenus dans une main, et cachés dans les poches standard.
Moyenne	Les objets de taille moyenne sont difficile à tenir à unemain, allant de la taille d'une bouteille de 2 litres à celle d'un chien de taille moyenne. Ils ne tiennent pas dans lespoches, mais ils peuvent être dissimulés par des couverts plus gros.
Grand	De la taille d'un humain.
Gros	Les véhicules et tous les autres objets massifs.

les fabriquer, certains objets pouvant être plusgros ou plus petit que les objets similaires. Il est également important de garder en tête que au fur et àmeusre que la technologie progresse, la taille et les composants de difféents objets réduisent, donc lorsque vous hésitez sural taille d'unobjet,choisissez la plus petite.

Masse et encombrement

Un personnage qui transporte trop d'équipement devrait être ralenti, subissant des modificateurs négatifs à leur allure de déplacement et à leurs tests decompétences. Plutôt que de microgérer le poid de chaque pièce d'équipement, cela reste essentiellement à la discrétion du maître de jeu qui doit utiliser son sens commun. Si un personnage s'équipe au-delà de la raison, appliquez les modificateurs qui semblent appropriés. Le maître de jeu devrait cependant garder en tête que la plupart des matériau de fabrication utilisé dans *Eclipse Phase* rendant les objets bienplus léger que les standards actuel et sans perte de solidité ou de fonctionnamité (voir *Matériau du Futur*, p. 298). De la même manière, les personnages dans des environnements en faible ou en micro-gravité peuvent porter bien plus de charge.

Dissimuler du matériel

Les personnages peuvent essayer de dissimuler desobjets sur eux,spérant au moins les soustraire à l'attention des passants voire d'une fouille intense. Pour déterminer l'efficacité avec laquelle le personnage dissimule l'équipement, faites un Test de Manipulation et notez la MdR (le maître de jeu peut vouloir faire ce jet en secret). Lorsqu'un autre personnage a une chance de remarquer l'objet dissimulé, ils doivent réussir un Test de Perception et obtenir une MdR supérieure à celle du Test de Manipulation. Le maître de jeu devrait appliquer des modificateurs aux deux tests de manière appropriée. Par exemple, dissimuler un gros objet tel qu'une épée sera difficile (-30), alors que porter des vêtements facilitant la dissimulation comme un manteau long ou une combinaison de saut avec beaucoup de poche aidera (+20). De manière identique, un personnage qui ne cherche pas activement aura moins de chance de remarquer du matériel caché (-30) alors que quelqu'un faisant une fouille physique (+30) ou ayant une vision améliorée permettant de percer les couches de protection s'en sortira bien mieux.

11.1.3 Conception et mode

De nombreux objets de *Eclipse Phase* ressemble beaucoup à leurs équivalent du début du 21^e siècle ... une bouteille de soda est toujoursun container transparent renfermant un liquide coloré, les habits sont bien entendus des choses que vous portez,et un couteau est toujourscomposé d'une lame et d'une poignée. Les matériaux, procédés et état d'esprits qui entrent en compte dans leurfabrication sont cependant relativement différents. Pour commencer, très peu d'objet ont une apparence uniforme et de production de masse, même

si ils ont été effectivement été produits en quantité. Les opérations de minifabrication et de nanofabrication permettent à chaque objet d'être fabriqué avec une apparence unique (ou au moins sensiblement différente). Dans les zones anarchistes/d'économie réputationnelles, où les possessions personnelles sont très peu de valeur intrinsèque, l'expression et la créativité sont encouragées, et énormément d'objets sont personnalisés artistiquement (et les objets fabriqués à la main sont rare et précieux). De la même façon, presque tous les équipements sont conçus en priorisant la simplicité d'utilisation et l'ergonomie, le matériel avec des courbes douces, des couleurs plaisantes et des formes ergonomiques est fréquent. Beaucoup d'objets personnels technologiques, tels que les lampes torche ou les petits outils, ont une forme ovoïde qui tiens confortablement dans la main de l'utilisateur ou une forme similaire permettant de l'attacher facilement aux habits. Pour quelqu'un du 20^e siècle, de nombreux appareils courants ressemblent à d'étrange rochers colorés ou à des éléments de décorations en plastique ou en céramique (en fait, de tels objets sont appelés "blobjets" par les plus vieux transhumains).

Les matériaux utilisés pour créer les objets du quotidiens sont également évolués, allant de l'aérogel et du graphène aux matériaux intelligents (p. 298) en passant par les métamatériaux exotiques aux propriétés physiques inhabituelles. En pratique, cela signifie que la plupart des objets sont légers, solide (avec à la fois une résistance à la traction et/ou de la flexibilité en fonction des besoins), résistants à l'eau, résistants à la poussière et auto-nettoyant. La plupart du matériel est également conçu pour fonctionner en microgravité ou en zéro-G, et ils peuvent facilement clipsés, attachés ou collés à une surface ayant des coussinets adhésifs.

Pratiquement tout le matériel disponible dans *Eclipse Phase* est également disponible dans des formes utilisables par les animaux élevés et les morphs non-humanoïdes telle que les novacrabs, les slithéroïdes et les autres. Même si ce type de matériel adapté n'est pas immédiatement disponible, il n'est pas dur à nanofabriquer. Les matériaux intelligents (p. 298) facilitent également l'interopérabilité entre différents morphs.

Interface

Il n'est pas rare que les appareils du quotidien n'aient pas de contrôles visibles car ils sont conçus pour être opérés par des émissions radios en provenance de l'ecto ou de l'insert de mesh de l'utilisateur. Tout objet fabriqué pour être utilisé dans des conditions d'urgence, de combat, de survie ou d'explorations auront généralement des contrôles de base, juste au cas où. Les interfaces physiques sont typiquement contrôlées par des zones tactiles qui ne sont rien de plus que des zones de couleurs à la surface de l'appareil, bien que certains peuvent également projeter des affichages holographiques. La plupart des équipements de ce type peuvent également être activés et contrôlés par la voix.

Quasiment tous les appareils sont fournis avec une documentation complète et des guides d'utilisation. La plupart des objets électroniques sont également capables de se connecter au mesh et sont équipés d'IA spécialisées (voir *Équipement Meshé*, page suivante).

Matériaux intelligents

Beaucoup d'objets technologiques courants sont composés de matériaux dits intelligents. Ces appareils contiennent - ou sont parfois entièrement composés de - nombreuses nanomachines qui peuvent à la fois se déplacer et se réorganiser afin de modifier la forme, la couleur et la texture du matériau. Par exemple, des vêtements intelligents peuvent transformer une combinaison adaptée au froid polaire des pôles Martiens à une tenue à la dernière mode en raison des centaines de milliers de petites nanomachines dans les habits qui permettent et se déplacent pour réorganiser la garde robe. De la même manière, un outil fait de matériau intelligent peut basculer d'un tournevis de puissance en une pince ou un marteau, grâce aux mouvements des nanomachines qui restructurent complètement l'outil. Les matériaux intelligents contiennent tous des générateurs de nanomachines spécialisées et avancées (p. 328) qui les maintiennent en parfait état tant qu'ils sont régulièrement rechargés.

11.1.4 Matériau futuristes

Beaucoup de matériau disponible et couramment utilisés dans *Eclipse Phae* sont encore rare, théorique ou inconnus de nos jours. Les entrées suivantes notent ceux qui sont les plus intéressants.

Aérogel

La "fumée gelée" solide et à faible densité est faite en faisant prudemment mousser différents matériaux, généralement du verre ou des céramiques, à un état de densité extrêmement faible. L'aérogel est semi-transparent et extrêmement léger, un peu comme le polystyrène expansé, mais est un excellent isolant thermique. Il est fréquemment utilisé dans les habitats.

Diamant

Le diamant artificiel est léger et extrêmement solide, a un point de fusion très élevé et à une conductivité thermique presque parfaite. Cela en fait la substance idéale pour renforcer les surfaces traitées (armure) et créer une machinerie en diamant extrêmement solide.

Fullerènes/Fullerites

Les fullerènes sont des structures d'atomes de carbone (appelées buckyballs, nanotubes de carbone et graphènes) qui sont extrêmement solides (bien plus solide à poids égal que l'acier), thermo-résistante et qui peuvent être soit isolantes soit supraconductrices. Ces propriétés les rendent extrêmement utiles dans des équipements aussi variés que les armures, l'électronique, les systèmes de capteur ou les câbles des ascenseurs spatiaux.

Mousse métallique

La mousse métallique est obtenue en ajoutant des agents moussants à des métaux liquides, ce qui permet d'avoir des structures métalliques extrêmement légères - suffisamment légères pour flotter sur l'eau. Elle est idéale pour la construction d'habitat et les cités flottantes.

Verre métallique

Les verres métalliques sont des alliages métalliques conçus pour avoir une structure atomique désordonnée (au lieu d'une structure cristalline) possédant une combinaison unique de souplesse et de force, en faisant une bonne surface de revêtement et une alternative à la céramique pour les armures. Ils sont également utilisés pour leur résistivité inhabituellement élevée (pour des métaux).

Métamatériaux

Les métamatériaux ont des propriétés physiques inhabituelles (généralement électromagnétique) en raison de leur structure, telle que le fait d'avoir un indice de réfraction négatif. Les métamatériaux sont utilisés pour créer des manteaux d'invisibilité (p. 316), des superlentilles, des grilles optiques phasiques et des hologrammes 2D impressionnants.

Métaux refactorés

Ces alliages métalliques ont des points de fusion extrêmement élevés, en faisant les matériaux idéaux pour les moteurs extrêmement chauds, les véhicules d'entrée atmosphérique et les avions hypersoniques.

Portée de signal et de capteur			
Catégorie de taille	Portée urbaine	Portée urbaine	Exemples
Nano	20 mètres	100 mètres	Poussière Intelligente, Essaim de nanobots/microbots
Micro	50 mètres	500 mètres	Micro-espions
Mini	1 kilomètre	20 kilomètres	Inserts de Mesh
Petit	5 kilomètres	50 kilomètres	Ectos, Farcasteurs Radio Miniature, Capteurs Portables
Moyenne	25 kilomètres	250 kilomètres	Boosters de Signaux, Capteurs de Véhicules
Grand	500 kilomètres	5000 kilomètres	

Alumine transparente

Sous forme transparente, cette céramique est souvent appelée saphir. L'alumine transparente étant plus dure que l'acier et les techniques de jetté en zéro-G permettent la réalisation d'intrigantes constructions transparentes, tant que la faible résistance à la traction de ce matériau est respectée.

11.2 Équipement meshé

Tous les objets technologiques de *Eclipse Phase* ou presque sont conçus pour être manipulés via des signaux radio venant de l'insert de mesh de l'utilisateur, même si des modèles utilisables par les personnages dépourvus d'implants sont également disponibles. De plus, tous les appareils contiennent un ordinateur microscopique et un lien radio (appelé la "voix") qui permet à l'utilisateur de localiser facilement l'objet et d'obtenir un état de l'objet ou de l'appareil, de savoir comment l'utiliser et l'entretenir correctement, ainsi que de savoir quand l'appareil doit être réparé et comment. La plupart des voix sont discrètes et extrêmement utiles, mais les objets de mauvaise qualité ont des voix particulièrement ennuyeuses.

Cela signifie qu'il est possible d'accéder à presque tout les appareils par le mesh ou directement si ils sont à portée de signal radio. Cela les rend vulnérables au piratage et aux tentatives d'intrusions (p. 254) ainsi qu'à l'interception radio (p. 262). Cependant, de nombreux appareils sont publiquement accessibles (voir *Spimes*, p. 238). L'équipement meshé peut également être pisté par le mesh (p. 251). D'un point de vue sécurité et intimité, ces appareils sont souvent asservis à d'autres systèmes (voir *Asservir des Appareils*, p. 248); les appareils portés par un personnage sont généralement intégrés à son réseau personnel et asservis à son insert de mesh ou son ecto. Pour plus d'informations sur les appareils meshés, voir le chapitre sur le *Mesh*, p. 234.

Beaucoup d'appareils sont fournis avec une IA, qui est équipée de logiciels de compétences qui lui permet d'utiliser elle-même l'appareil, en fonction des instructions vocales et des commandes reçues par réseau. Les IA sont décrites aux p. 264 et p. 331.

11.2.1 Portée de signal et de capteur

Dans *Eclipse Phase*, quasiment tous les appareils sont équipés de petites radios leur permettant d'être meshés. De nombreuses pièces d'équipement sont également équipées de capteurs tels que caméras, micros ou autres détecteurs. La table de Portée de Signal et de Capteur note la portée à laquelle opèrent ces appareils.

11.2.2 Énergie

Tous les appareils à énergie de *Eclipse Phase* ont besoin d'électricité pour fonctionner. À de rares exceptions, la plupart d'entre eux dépendent soit de panneaux solaires, soit de batteries. Ces batteries sont des supraconducteurs à température ambiante à haute densité et avec 25 fois plus de capacité que les meilleures batteries d'utilisation courante au début du 21^e siècle. De telles batteries peuvent également être construites pour être

souple, imprimée sur les appareils ou tissés dans le tissu. Elles permettent 100 à 500 heures d'utilisation, et préviennent l'utilisateur lorsqu'elles commencent à s'épuiser. Des batteries nucléaire à isotopes radioactifs plus puissantes sont également disponibles, lourdement blindées pour qu'elles n'émettent aucune radiation et sont fonctionnelles pendant 3 ans ou plus.

En résumé, l'énergie ne devrait être que rarement un problème lors des parties d'*Eclipse Phase*, sauf si cela sert l'histoire. Les pannes de courant peuvent aussi être la conséquence d'un échec critique.

11.3 Augmentation Personnelle

Presque tous les citoyens du système solaire, qu'ils soient humains, IA ou élevés, utilisent différentes formes d'augmentation biologique, cybernétique ou nanotechnologique. La liste suivante décrit les augmentations les plus communes.

Sauf mention contraire, tous les bonus tirés d'augmentation personnelle sont compatibles et cumulatifs avec les bonus fournis par d'autres améliorations.

11.3.1 Augmentations standard

La plupart des morphs produites dans le système solaire incluent les augmentations suivantes.

Biomods de base

Quasiment universellement installés dans les biomorphs, de nombreux habitats n'autoriseront pas les individus à visiter/immigrer l'habitat si leur biomorph ne possède pas ces biomodifications dans un but de préservation de la santé publique. Les biomods de base consistent en une série de bidouille génétique, de virus adaptés et de bactéries qui accélèrent la guérison, augmentant grandement la résistance aux maladies et ralentissant le vieillissement. Une morph équipée des biomods de base guérit deux fois plus vite qu'un humain du début du 21^e siècle, fait graduellement repousser les zones corporelles perdues, est immunisé à toutes les maladies normales (du cancer à la grippe, en passant par le SIDA), et est essentiellement immunisé au vieillissement. De plus, la morph ne nécessite pas plus de 3-4 heures de sommeil par nuit, est immunisé aux effets secondaires liés à une exposition prolongée à une gravité faible ou nulle et ne souffre pas naturellement de problèmes biologiques tels que la dépression, les états de chocs suite aux blessures ou les allergies.

Modérées, mais incluses gratuitement dans la plupart des biomorphs

Inserts de mesh basique

Les inserts de mesh sont omniprésents parmi les morphs modernes. Ce réseau de cerveaux cybernétiques implantés est un équipement essentiel pour tous ceux qui veulent rester connectés et utiliser pleinement le mesh sans-fil. Les composants interconnectés de ce système incluent:

- **Ordinateur crânien:** Cet ordinateur sert de point central au réseau personnel du personnage et héberge sa muse (p. 264). Il a toutes les fonctionnalités d'un smartphone ou d'un PDA, se comportant comme un lecteur multimédia, un navigateur de mesh, un réveil/calendrier, un système de positionnement et de cartographie, une calculatrice avancée, un système de stockage de fichiers, un moteur de recherche, un client de réseau social, un programme de messagerie et un bloc note. Il gère les entrées de réalité augmentée et peut faire tourner tous les logiciels voulus par l'utilisateur (voir *Logiciel*, p. 331). Il gère également les données XP, permettant à l'utilisateur de vivre les souvenirs enregistrés par une autre personne et de partager en temps réel ses propres entrées XP avec les autres. Des logiciels de reconnaissance faciale/d'image et de chiffrement (p. 331) sont inclus par défaut.
- **Transmetteur radio:** Ce transmetteur connecte l'utilisateur au mesh et à d'autres personnages/appareils à portée. Il a une portée effective de 20 kilomètres dans l'espace ou à d'autres endroits éloignés des interférences radio, et de 1 kilomètre dans les habitats bondés.

- **Capteurs médicaux:** Cet ensemble d'implants supervise le statut médical de l'utilisateur, et notamment son pouls, sa respiration, sa pression sanguine, sa température et son activité cérébrale. Un système de diagnostic médical sophistiqué interprète les données et prévient l'utilisateur de tous les problèmes ou dangers.

Utiliser n'importe laquelle de ces fonction est aussi simple que de penser. **Modéré, mais inclus gratuitement dans la plupart des morphs**

Pile corticale

Une pile corticale est une petite unité de stockage cybernétique et protégée par un étui en synthdiamant de la taille d'un grain de raisin, implantée à la base du crâne là où le cerveau et la moëlle épinière se connectent. Elle contient une sauvegarde numérique de l'ego du personnage. Partiellement nanoware, l'implant maintient un réseau de nanomachines qui supervisent les connexions synaptiques et l'architecture cérébrale, notant tous les changements et mettant à jour la sauvegarde de l'ego en temps réel, jusqu'au moment de la mort. Si le personnage meurt et que la pile corticale peut être récupérée, il peut être restauré depuis la sauvegarde (voir Réincarnation, p. 271). *tr Stack*, p. Les piles corticales n'ont pas d'accès externe ou sans-fil (par sécurité), elles doivent être supprimées chirurgicalement (voir Récupérer une Pile Corticale, p. 268). Les piles corticales sont extrêmement solides, nécessitant un effort particulier pour être abîmées ou détruites. Elles sont fréquemment récupérées sur des corps qui ont été démembrés ou réduits en bouillie. Les piles corticales sont intentionnellement isolées des inserts de mesh et des autres implants, comme mesure de sécurité pour prévenir le piratage ou la falsification externe. **Modéré, mais inclus gratuitement dans la plupart des morphs**

Cybercerveau

Les cerveaux cybernétiques sont le lieu de résidence de l'ego (ou de l'IA résidente) dans les synthmorphs et les pods. Imitant les cerveaux biologiques, les cybercerveaux ont une architecture holistique et servent de nœud de commande et de centre de traitement central pour gérer les entrées sensorielles et le système de prise de décision. Un seul ego ou IA ne peut "habiter" un cybercerveau à la fois; pour en héberger plus, des inserts de mesh (p. 300) ou un module *ghostrider* (p. 307) doivent être utilisés. Puisque les cybercerveaux stockent les souvenirs numériquement, ils ont l'équivalent d'une augmentation mnémonique (p. 307). Ils ont aussi un port de marionettiste inclus (p. 307) et qui peut-être contrôlé à distance, bien que cette option peut-être désactivée par ceux qui attachent de l'importance à leur sécurité. Les cybercerveaux sont vulnérables au piratage de cerveau (p. 261) et à d'autres formes d'infiltration/attaque électronique. Les cybercerveaux sont fournis équipés avec deux (ou plus) paires de port d'accès externe (p. 306), généralement localisés à la base du crâne et qui permettent une connexion filaire directe. **Modéré, mais inclus gratuitement dans la plupart des morphs synthétique ou des pods**

11.3.2 Bioware

Les augmentations bioware peuvent être obtenues comme une modification génétique lors de la conception de la morph et de sa croissance ou comme une modification tardive apportée à une morph existante soit grâce à des nanomachines qui vont modifier les tissus de la morph, soit grâce à des organes cultivés puis implantés. Le bioware peut être utilisé pour améliorer les biomorphs (y compris les pods et les élevés), mais pas les synthmorphs. Le bioware peut être utilisé pour améliorer les biomorphs (y compris les pods et les élevés), mais pas les synthmorphs (voir Synthmorphs et Bioware, p. 306).

Sens augmentés

La liste suivante est une liste des sens les plus couramment augmentés. Chacun d'entre eux est également disponible sous forme d'implant cybernétique, mais le bioware est bien plus courant

Sens Directionnel: Le personnage a un sens inné de la direction et de la distance grâce à un système de navigation inertiel avancé. Le personnage peut définir arbitrairement n'importe quel point comme étant le "nord" et il peut garder une trace de la direction de ce dernier, ainsi que de savoir approximativement à quelle distance ce point se situe. Les personnages avec cette augmentation peuvent toujours retrouver n'importe quelle route qu'ils ont prit, ne rencontrant des difficultés que dans les routes tri-dimensionnelles et manquant de marqueurs de navigation (tels que l'espace ou le milieu sous-marin; appliquez un modificateur de -30). Le positionnement à l'intérieur de habitats par quiconque ayant des inserts de mesh de base étant automatique, seuls les personnages s'aventurant dans des lieux éloignés ont besoin de cette augmentation. [Bas]

Écholocalisation: Le personnage possède un sonar similaire à celui d'une chauve-souris ou d'un dauphin. Le personnage envoie des courtes pulsations ultrasonique sur son environnement et s'en sert pour créer une image de cet environnement grâce aux motifs de réflexion de ces impulsions reçus par les oreilles du personnage. Pour plus de détails, voir Utilisation de Sens Augmentés, p. 302. Cette augmentation fonctionne à la fois dans l'air et dans l'eau, et a une portée de 20 mètres dans l'air et de 100 mètres dans l'eau. [Bas]

Ouïe Améliorée: Les oreilles de la morph sont améliorées pour percevoir un spectre de fréquence plus large - la taille du spectre perceptible est le double de celui qu'une oreille normale peut percevoir. (302). De plus, leur ouïe est considérablement plus sensible, leur permettant d'entendre des sons comme si ils étaient cinq fois plus proche qu'ils ne le sont réellement. Un personnage avec cette augmentation peut facilement entendre même une conversation à voix basse à une autre table d'un petit restaurant. Cette augmentation fournit un modificateur de +20 à tous les Tests de Perception impliquant l'audition. [Bas]

Odorat Amélioré: La perception des odeurs de la morph est équivalente à celui d'un chien de chasse. L'utilisateur peut identifier à la fois les produits chimiques et les individus par l'odeur, et ils peuvent également pister des personnes et des produits chimiques par l'odeur du moment que la piste a été faite lors des dernières heures et qu'elle n'a pas été obscurcie. Le personnage peut aussi avoir un sens général des émotions et de la santé de tout personnage dans les 5 mètres (+20 aux Tests de Perception ou de Kinésique dans ce but). [Bas]

Vision Améliorée: Les yeux de la morph ont une vision tétrachromatique capable d'une différenciation chromatique exceptionnelle. Ces yeux sont également capables de percevoir le spectre électromagnétique allant des fréquences terahertz aux rayons gamma, leur permettant de voir un total de plusieurs douzaines de couleurs, au lieu des sept ordinairement perçues par les yeux humains. De plus, ces yeux ont une mise au point variable équivalente à un zoom de puissance 5 ou à des jumelles. Cette augmentation fournit un modificateur de +20 à tous les Tests de Perception basés sur la vue. Pour plus de détail, voir Utilisation de Sens Augmentés, p. 302. [Bas]

Augmentations mentales

Les augmentations mentales sont extrêmement courantes.

Mémoire Éidétique: Le personnage peut se rappeler de tout ce qu'il leur est arrivé, en détail, et sans perte de souvenir. Par exemple, ils peuvent réciter une page qu'ils ont lue dans un livre il y a un mois, se rappeler d'une chaîne de 200 caractères aléatoire qu'ils ont vue il y a un an, ou même vous dire ce qu'ils ont eu au petit-déjeuner un jour précis il y a dix ans. Ils ne peuvent cependant se rappeler que les choses auxquelles ils font attention. Le personnage ne se rappellera pas du contenu d'une note sur le bureau de quelqu'un si il l'a à peine regardée; ils doivent l'avoir lue. Aucun effort n'est nécessaire pour utiliser cette augmentation, le personnage a seulement besoin d'essayer de se souvenir d'un fait spécifique. [Bas]

Hyper Linguiste: Le cerveau de la morph conserve la flexibilité linguistique d'un petit enfant, permettant au personnage d'apprendre de nouvelles langues avec une grande facilité. Cette augmentation fonctionne comme le trait Hyper Linguiste, p. 146. [Bas]

Amélioration Mathématique: Cet implant fonctionne comme le trait Génie des Maths, p. 146. [Bas]

Personnalités Multiple: Le cerveau du personnage est intentionnellement divisé pour s'accommoder d'une personnalité supplémentaire. Cette multiplicité n'est pas vue comme un désordre, mais comme un outil cognitif servant à aider les personnes à gérer leurs environnements hypercomplexes. Cette personnalité supplémentaire peut-être un PNJ joué par le maître de jeu, un personnage distinct (sous forme d'ego uniquement) créé par le personnage, ou un fork d'un autre personnage. De tous les points de vue, cette personnalité

supplémentaire doit être considérés comme un ego séparé (i.e., elle doit forker séparément), excepté que les deux personnalités sont sauvegardées dans la même pile corticale et que si elles sont téléchargées, elles doivent être placée dans des morphs séparées ou dans une autre morph avec le même implant.

Un seul ego peut contrôler la morph à la fois. L'autre réside en arrière-plan, toujours actif, mais pas à la surface. Chaque ego est complètement conscient de ce que fait l'autre, de ses pensées, etc. Si, pour une raison quelconque, la personnalité à l'arrière plan désire prendre le contrôle, et que l'autre personnalité n'abandonnera pas le contrôle, faites un Test en Opposition de VOL \times 3. Chaque ego a sa propre Lucidité et son Seuil de Trauma, et ils gardent une trace distincte de leur stress et de leur trauma. Les attaques psi et les influences social/mentales n'affectent que la personnalité au premier plan. Avoir un ego de plus dans votre tête, travaillant en tâche de fond, est utile pour faire du multi-tâche. Le personnage reçoit une Action Complexe supplémentaire à chaque tour et qui ne peut être utilisée que pour les actions mentales ou de mesh. [Élevé]

Augmentations physique

La plupart des augmentations physique en bioware sont dérivées des possibilités des animaux.

Augmentation Adrénale: Cette amélioration de la glande adrénale exagère la réponse adrénale du personnage lors des situations impliquant le stress, la douleur ou des émotions fortes (peur, colère, désir, haine). Lorsqu'elle est activée, la décharge concentrée de norépinéphrine accélère le rythme cardiaque et le flux sanguin et brûle les glucides. En terme de jeu, cela permet au personnage d'ignorer le modificateur de -10 d'1 blessure et d'augmenter temporairement ses REF de +10 (améliorant aussi les compétences liées aux REF). Ces modificateurs s'appliquent jusqu'à ce que le personnage se calme (si il a aussi le contrôle endocrinien, p. 304, l'amélioration d'adrénaline peut alors être activée ou désactivée à volonté, et les blessures annulées sont cumulative). [Élevé]

Armure Biotissée (Légère): L'armure biotissée implique le tissage de la peau de la morph avec des fibres de soie d'araignée renforcée. Cela fournit un score d'Armure de 2/3 sans modifier l'apparence, la texture ou la sensibilité de la peau de la morph. Cette armure est cumulative avec l'armure portée. [Bas]

Armure Biotissée (Lourde): L'armure biotissée lourde nécessite de tisser la peau de la morph avec un réseau plus épais et plus dense des mêmes fibres. La peau de la morph s'épaissit et devient relativement moins souple, sauf aux articulations. La peau a également une apparence inhabituellement lisse, et une texture paraissant distinctement dure et lisse. L'armure fournit un score d'Armure de 3/4 sans réduire la mobilité de la morph. Le sens du toucher du personnage est significativement réduit (modificateur de -20) sauf sur leur mains, pieds et visages. Cette armure est cumulative avec l'armure portée. [Modéré]

Armure Carapace: Les armures carapaces combinent des armures biotissées avec des plaques de dure mais flexible d'un matériau hybride chitine-céramique modélisé d'après les structures microscopique et les textures des exosquelettes des arthropodes. Cette armure est visible et à une apparence quelque peu saurienne ou insectoïde (au choix du personnage). La morph ne possède également aucune pilosité. Cela fournit une Armure de 11/11. Cette armure n'est pas cumulative avec l'armure portée. [Modéré]

Peau Caméléon: Des chromatophores complexes sont ajoutés à la peau de la morph pour qu'elle puisse changer de couleur comme la peau d'un caméléon ou d'une pieuvre. La morph peut prendre l'apparence de presque toutes les couleurs et de beaucoup de motifs. Cela fournit un modificateur de +20 aux Tests d'Infiltration pour éviter d'être vu ou remarqué, tant que le personnage est stationnaire ou qu'il ne se déplace pas à une allure supérieure à une marche lente. Le personnage doit être nu ou porter des vêtements intelligents (p. 325) de même couleur/motif. Si le personnage n'est pas complètement camouflé ou si il se déplace trop vite, réduisez le modificateur à +10. En plus de se fondre dans le décor, le personnage peut également changer consciemment la couleur et les motifs de sa peau pour se faire remarquer délibérément (+20 aux Tests de Perception pour remarquer) ou simplement pour produire des couleurs et motifs attractifs ou intéressants. [Bas]

Régulation Circadienne: La morph n'a besoin que de 2 heures de sommeil pour se maintenir en forme et pour fonctionner à capacités maximales. Le personnage rêve constamment lorsqu'il dort et peut s'endormir et se réveiller presque instantanément. De plus, le personnage peut facilement et sans effet secondaire passer sur un cycle de 2 jour, restant éveillé 44 heures et dormant pendant 4. [Modéré]

Griffes: La morph a des griffes rétractiles comme celles des chats. Ces griffes ne gênent pas la dextérité manuelle du personnage et sont affûtées comme des rasoirs. Elles restent cependant relativement petites et ne font que $1d10 + 1 + (SOM \div 10)$ dégâts avec une PA de -1. Elles sont donc légales dans la plupart des habitats et sont plutôt considérées comme des outils que comme des armes. [Bas]

Métabolisme Propre: Les bactéries symbiotiques de la morph, sa flore intestinale et ses glandes ont été génétiquement modifiée pour garder la morph "propre." La morph produit également des antibiotiques intelligents qui empêchent le développement de toute bactérie ou germe sur ou dans la peau. En conséquence, la morph est complètement immunisée aux infections, aux caries dentaires et à la mauvaise haleine, sa sueur n'a aucune odeur et l'efficacité digestive de la morph produit beaucoup moins de déchets solide et de composés chimiques odorants. [Modéré]

Glandes à Drogues: La morph a des glandes spécifiquement conçues pour produire des hormones spécifiques ou des produits chimiques et les libérer dans le corps. Le personnage a le contrôle de ces glandes et peut libérer les composés chimiques à volonté. Chaque type de glandes à drogues est considérées comme une amélioration distincte. Pour les drogues et composés chimiques potentiels, voir p. 317. **Une Catégorie de Prix Au-Dessus de Celle de la Drogue**

Implant Anguille: Dérivés des gènes des anguilles électriques, un personnage peut avoir un implant d'anguille pour qu'il se connecte à un réseau de bioconducteur dans les mains et les pieds (ou d'autres membres), permettant au personnage de générer des chocs étourdissant au toucher. Les implants d'anguille inflige des dégâts étourdissant (p. 204) exactement de la même façon qu'une paire de gants à chocs. Les implants d'anguilles peuvent être utilisés pour alimenter les implants et les périphériques portables spécialement étudiés pour au simple toucher. [Bas]

Amortisseur Émotionnels: Cette alternative bon marché au contrôle endocrinien (p. 304) permet à l'utilisateur de volontairement amortir les réponses émotionnelles de la morph ainsi que divers indices non-verbaux tels que la dilatation des pupilles, les mouvements oculaires ou l'intonation vocale. L'utilisation de cette augmentation permet à l'utilisateur de mentir et de dissimuler ses émotions de telle manière qu'ils peuvent tromper même l'observateur le plus attentifs; appliquez un modificateur de +30 aux Tests de Supercherie et d'Imposture. Cette modification n'affecte pas les méthodes de détection des mensonges et des émotions qui impliquent la lecture de l'état neuronal du personnage, notamment les exploits gamma psi. Cette augmentation réduit cependant toutes les réponses émotionnelles et réduit la capacité du personnage à convaincre lors d'une interaction en temps-réel, imposant un modificateur de -10 aux autres Tests de compétences Sociales comme Persuasion. Les personnages peuvent activer et désactiver cette augmentation à volonté. [Bas]

Contrôle Endocrinien: Cette augmentation modifie le système endocrinien de la morph, donnant au personnage un contrôle précis de ses sorties hormonales. Cela permet au personnage de contrôler entièrement son appétit et émotions et de réguler la douleur. Ils reçoivent un modificateur de +30 contre les effets de la faim, de la peur et contre toute forme de manipulation émotionnelle, telle que l'exploit Déclencher une Émotion. Cette augmentation permet également à un personnage de mentir avec une conviction et de tromper complètement toutes les méthodes de détection de mensonges qui ne reposent que sur l'état neuronal du personnage; appliquez un mensonge de +20 aux Tests de Supercherie. Elle permet également au personnage de rester éveillé pendant 48 heures sans pénalité, mais passé cette période, le personnage commence à subir une fatigue normale. Enfin, la capacité à réguler la perception de la douleur permet au personnage d'ignorer le modificateur de -10 lié à 1 blessure. [Élevé]

Phéromones Améliorées: La biochimie de la morph a été modifiée pour pouvoir produire des signaux de phéromones améliorés qui affectent de manière subconsciente le comportement des autres humains dans le voisinage. Ces phéromones rendent le personnage plus attirant et digne de confiance pour la cible; appliquez un modificateur de +10 aux Tests de compétence Social appropriés, tels que Persuasion. Cette augmentation n'affecte que les personnages qui peuvent sentir les phéromones, et elle n'affecte ni les élevés, ni les xénomorphs. [Bas] **Respiration Améliorée:** En amplifiant à la fois l'efficacité des poumons et la capacité de transport de l'oxygène des globules rouges, le personnage peut vivre confortablement dans des environnements de haute ou basse pression, allant de 0,2 à 5 atmosphères, sans vertiges ni besoin de pallier de décompression. De plus, le personnage peut garder sa respiration pendant 30 minutes en effectuant une activité minimale ou pour 10 minutes en effectuant une activité extrêmement fatigante. [Bas]

Branchies: Les tissus alvéolaires de la morph ont été adaptés pour fonctionner comme des branchies, permettant à la morph de respirer à la fois l'eau et l'air, tant que l'eau n'est ni dangereuse ni trop stagnante. Les personnages ayant cette augmentation respirent dans l'eau puis expulse l'eau par des ouïes situées juste sous leur plus petite paire de côtes qui se ferment lorsque le personnage n'est pas sous l'eau. [Bas]

Coussinets Antidérapants: La morph possède des coussinets spécialisés sur la paume, les bras, les jambes et sous les pieds. Conçus pour imiter les coussinets des pieds des geckos, les personnages peuvent se maintenir sur un mur ou un plafond en plaçant deux de ces pads contre toute surface composée de matériau qui n'ont pas été spécialement conçus pour résister à cette augmentation. Les personnages peuvent escalader n'importe quelle surface et se déplacer facilement à travers un plafond qui supporte leur poids. Appliquez un modificateur de +30 aux Tests d'Escalade. Les coussinets doivent être en contact direct avec la surface qu'escalade le personnage (pas de gants, pas de chaussures). La nature de ces coussinets est évidente pour tous ceux qui les regardent, mais ils ne gênent pas le sens du toucher du personnage ni sa dextérité. Si ces coussinets sont combinées avec l'augmentation d'étanchéité au vide, le personnage peut même coller aux surfaces dans le vide spatial. [Bas]

Hibernation: Le personnage peut volontairement réduire le métabolisme de la morph au point où elle ne nécessite que 5% de la quantité normale de nourriture, d'eau et d'air. Le personnage paraît sombrer dans un état de sommeil profond, mais il peut maintenir un état de conscience faible, tactile et auditive, et peut donc être facilement réveillé. Entrer ou quitter cet état nécessite 3 minutes pendant lesquelles le personnage est relativement impuissant. Avec suffisamment d'oxygène, un personnage peut hiberner sans danger pendant 40 jours sans manger ni boire. [Bas]

Augmentation Musculaire: La masse musculaire de la morph a été augmentée et tonifiée et les myofibrilles ont été renforcées. Appliquez un modificateur de +5 à la SOM. [High]

Neurachem: Cette modification de bioware améliore la chimie des synapses du personnage et surcharge ses neurotransmetteurs, accélérant drastiquement ses connexions neurales. Les neurachems peuvent être activés mentalement ou déclenchés par une émotion forte. Les neurachems de niveau 1 augmentent la stat Vitesse du personnage de +1, sans effet secondaire. Le niveau 2 augmente la stat Vitesse de +2, mais à chaque utilisation, le personnage subit une redescende de 1 heure après que l'amélioration se termine et qui se traduit par une fatigue du système nerveux (appliquez un modificateur de -20 à toutes les actions). **Élevé (Niveau 1), Cher (Niveau 2)**

Glande à Poison: Similaire aux glandes à drogue, cette morph possède des glandes spéciales qui produisent des toxines, un peu comme les glandes à venin des serpents. La morph a des glandes à poisons dans ses doigts et dans la bouche, pour qu'elle puisse libérer le poison en griffant quelqu'un avec un ongle, en le mordant jusqu'au sang ou même en partageant une boisson ou en crachant dans le verre d'une personne. La morph est immunisée au poison qu'elle produit. Ces glandes ne peuvent produire de nanotoxines. [Bas]

Pied Préhensile: Les articulations des jambes et les pieds de la morph sont modifiées pour que ses orteils soient plus longs et plus agiles et le gros orteil est transformé en pouce opposable. Le pied de la morph ressemble à une main allongée et courte ou à un pied humain avec des orteils ressemblants à des doigts (et à un pouce). Le personnage peut marcher normalement mais doit porter des chaussures spécialement adaptées. Cette morph court cependant moins vite qu'une morph ayant des pieds non modifiés (-1 mètre par Tour d'Action). De plus, les hanches de la morph ont été légèrement modifiées pour augmenter la mobilité. Dans un fauteuil adapté, ou en flottant en zéro-G, le personnage peut utiliser à la fois ses mains et ses pieds pour manipuler le même objet. La plupart des morphs utilisées par les personnages vivant en zéro-G possèdent cette augmentation. [Bas]

Queue Préhensile: Une longue (1,5 mètres) préhensile a été ajoutée dans le dos de la morph, s'étendant depuis le coccyx. Cette queue est préhensile et peut être utilisée pour attraper, tenir et même manipuler des objets. Le personnage peut contrôler les mouvements de sa queue en se concentrant, mais le reste du temps elle a tendance à bouger d'elle-même. Cette queue améliore également l'équilibre du personnage; appliquez un bonus de +10 à toute compétence Physique pour laquelle l'équilibre joue un rôle. [Bas]

Changeur de Sexe: Un ensemble complexe de modifications permet au personnage de changer leur sexe physique vers mâle, femelle, hermaphrodite ou neutre. Ce changement est déclenché mentalement mais prends une semaine pour se terminer. [Modéré]

Poche de Peau: Cette morph a une poche capable de tenir et de cacher (+30) les petits objets situés

dans son épiderme. [Trivial]

Tolérance à la Température : La régulation de la température de la morph et son système circulatoire ont été substantiellement amélioré, permettant au personnage de survivre à des températures allant de -30 degrés Celsius à 60 ° Celsius sans inconfort ou effets secondaires. [Bas]

Filtres à Toxine: La morph possède un foie et des reins améliorés ainsi que des filtres biologiques dans ses poumons. Les personnages avec cette augmentation sont immunisés à toutes les toxines chimiques oubiologique, incluant tout ce qui va des drogues récréatives aux agents neurochimiques ou à la nourriture avariée. De plus, le personnage peut respirer de la fumée et boire de l'eau salée sans aucune gêne ni aucun danger. Contrairement aux machinements, l'immunité aux toxines empêche le personnage de faire l'expérience des plus petites blessures et inconforts générés par les toxines (les machinements réparant rapidement les dégâts causés par la toxine puis les suppriment de la morph). Cette augmentation ne fournit aucune résistance aux acides concentrés, aux attaques nanotechnologiques ou aux agents similairement destructifs. Certains personnages avec cette augmentation apprennent à apprécier le goût de différentes toxines chimiques telles que le cyanure ou l'arsenic. [Modéré]

Étanchéité au Vide: Pour posséder cette augmentation, le personnage doit également posséder une forme d'armure bioware ou d'armure carapace. La morph a été spécialement conçue pour survivre aux effets du vide. La peau du personnage résiste au vide et protège le porteur des températures allant de -75 à 100[°] C. La bouche, le nez et les autres orifices peuvent également se verrouiller de manière suffisamment étanche pour résister au vide, et la est dotée d'une membrane spéciale qui s'étend au-dessus des yeux, permettant au personnage de voir dans le vide sans risquer de dégâts aux yeux. Cette augmentation est généralement combinée avec la respiration améliorée ou une augmentation du stockage d'oxygène, ou les deux. [Élevé]

Synthmorphs et bioware

Même si le bioware est préféré et plus courant, de nombreux éléments de bioware peuvent être imités par de la cybernétique. Cela est particulièrement vrai pour les synthmorphs/robots qui ne peuvent être améliorés avec du bioware. Les pièces de bioware suivantes peuvent être répliquées en cybernétique pour les synthmorphs et les robots:

- Peau Caméléon
- Glandes à Drogues
- Matériel d'Anguille
- Amortisseurs Émotionnels
- Sens Améliorés (Tous)
- Coussinets Adhésifs
- Augmentations Mentales (Toutes)
- Augmentation Musculaire
- Drogue Neuronale
- Glande à Poison
- Pieds Préhensile
- Queue Préhensile

11.3.3 Cyberware

Très peu de cyberware est implanté physiquement. La morph est en fait mise dans une cuve de soin (p. 326) et les nanites de celle-ci construisent le cyberware à l'intérieur du corps de la biomorphs. Le cyberware est rarement utilisé pourquoi que ce soit qui peut déjà être fait par du bioware.

Les synthmorphs et les bots peuvent également utiliser du cyberware.

Sens augmentés

En plus d'être capable de dupliquer les effets de tous les sens améliorés bioware, il y a quelques sens améliorés qui ne peuvent être produits que par le cyberware.

Anti-Flash: Cette modification visuelle élimine les pénalités d'éblouissement. [Bas]

Sens Électrique: Le personnage peut percevoir les champs électriques. Sur un rayon de 5 mètre, le personnage peut déterminer instantanément si un appareil électrique est allumé ou éteint et il peut voir la localisation d'un cabalge électrique derrière un mur ou dans un appareil. Ce sens donne au personnage unmodificateur de +10 à tous les tests impliquant l'analyse, la réparation ou la modification d'équipements électrique. [Bas]

Sens Radiocatif: Le personnage peut percevoir la présence et la source approximative de toutes les formes de radiations dangereuses, incluant les neutrons, les particules chargées et les rayons cosmiques. [Bas]

Émetteur de Rayons-T: Installé sous la peau du front de l'utilisateur, cet implant génère des radiations de térahertz (rayons T) de faible intensité permettant au personnage de voir en utilisant la réflexion de ces rayons T. Comme expliqué dans Utilisation des Sens Améliorés, p. 302, cet implant combiné avec l'amélioration de la vision (ou un capteur térahertz) permet à l'utilisateur de voir à travers le tissu, le plastique, le bois, les murs, les composites et les céramiques ainsi que de déterminer la composition de divers matériaux. Cet implant permet à l'utilisateur de voir en utilisant les rayons-T sur 20 mètres en atmosphère normale et sur 100 mètres dans le vide. [Bas]

Augmentations mentales

Ces augmentations cybernétiques améliorent le cerveau et les fonctions cognitives.

Prise d'Accès: Généralement situé à la base du crâne ou sur la nuque, cet implant est un connecteur externe doté d'une interface neurale directe. Cela permet au personnage d'établir une connexion filaire directe en utilisant un câble en fibre optique vers des appareils externes ou d'autres personnages, qui peuvent être utilisés dans des endroits où les liens sans-fil ne sont pas fiables ou lorsqu'une intimité totale est nécessaire. Deux personnages connectés par des prises d'accès peuvent "parler" d'esprit à esprit et transférer des informations entre leurs inserts de mesh et d'autres implants. Toutes les synthmorphs en sont équipées par défaut. [Bas]

Coupe Mort: Cet accessoire de pile corticale (p. 300) est conçu pour empêcher la pile de tomber entre de mauvaises mains. Si la morph est tuée, le coupe mort efface et détruit complètement la pile corticale, empêchant ainsi la récupération de l'ego. Cette option n'est généralement utilisée que par les agents clandestins ayant des sauvegardes récentes. [Bas]

Farcast d'Urgence: Seuls les personnages ayant une pile corticale peuvent avoir cette augmentation. La morph possède un farcast quantique implanté (p. 314) relié à une installation de stockage de haute sécurité. Le prix élevé de cet implant couvre également le prix de ce stockage. En utilisant des radios standard et du chiffrement quantique, le farcast émet une sauvegarde complète de l'ego du personnage (extrait de la pile corticale) une fois toutes les 48 heures. À la discrétion du maître de jeu, l'intervalle de sauvegarde peut être planifié de manière plus ou moins fréquente, en gardant à l'esprit que l'envoi d'ego est généralement limité pour des raisons de sécurité et parce qu'il consomme beaucoup de bande passante. Ces émissions ne fonctionnent que lorsque le personnage est en contact radio avec l'installation de stockage et n'est généralement utilisé qu'à l'intérieur d'un habitat pour envoyer des sauvegardes vers un vaisseau spatial à proximité. Si les émissions radios sont bloquées ou interceptées, cet appareil ne peut pas faire de sauvegarde.

En cas d'échec du farcast, cette augmentation inclut également un émetteur à neutrino d'urgence utilisable une fois (p. 314). Cet émetteur contient approximativement 10 nanogrammes d'antimatière stockés dans un conteneur à triple redondance magnétique de la taille d'une orange. Si le personnage meurt ou souhaite abandonner la morph en urgence, la petite quantité d'antimatière est mise en contact avec une quantité de matière équivalente de manière contrôlée générant une seule impulsions de neutrinos soigneusement codées contenant la sauvegarde la plus récente. La chaleur générée par l'opération cuit littéralement la morph, la tuant et détruisant tous les implants et l'électronique interne et externe.

Le processus entier prend moins de 0,1 seconde et l'émission peut-être reçue tant que le récepteur à neutrinos est situé dans les 100 unités astronomiques du personnage. À l'intérieur du système solaire, cet implant garantit une sauvegarde effective du personnage. Il est beaucoup moins utile sur les exoplanètes où le personnage est hors de portée de son installation de sauvegarde. La quantité d'antimatière véhiculée par cet implant est suffisamment petite pour qu'elle ne produise pas d'explosion et elle n'endommagera aucun objet alentour. La plupart des habitats scannent attentivement tous les visiteurs pour déterminer si ils ont cet implant et si la quantité d'antimatière impliquée est suffisamment basse pour ne pas mettre en danger l'habitat et ses habitants, certains vont jusqu'à bannir complètement cet implant. [Cher]

Module Ghost rider: Cet implant permet au personnage d'embarquer une autre infomorph dans leur tête. Cette infomorph peut-être une autre muse, une IA, un ego sauvegardé ou un fork. Le module est connecté aux inserts de mesh du personnage, permettant au passager d'accéder au mesh. Le personnage peut limiter l'accès du passager ou l'autoriser à accéder directement à ses informations sensorielles, pensées, communications et à ses autres implants. [Bas]

Augmentation Mnémonique: Un personnage doté de cette augmentation et une pile corticale peut accéder aux enregistrements numériques de toutes les données sensorielles dont ils ont fait l'expérience au format XP (et ils peuvent partager ces enregistrements avec d'autres). L'augmentation mnémonique diffère du bioware mémoire eidétique car elle permet aux personnages de partager numériquement toutes leurs données sensorielles avec les autres. Elle permet également d'examiner précisément les données sensorielles auxquelles un personnage n'avait pas forcément fait attention. Par exemple, si le personnage a jeté un oeil à une note mais ne l'a pas lue, il peut utiliser plus tard des logiciels de traitements d'image pour améliorer cette image et réellement lire ce que dit la note. L'augmentation mnémonique permet aux personnages de percevoir clairement tous les bruits de fonds, comme une conversation à la table d'à côté dont le personnage n'a initialement entendus que quelques mots. Utiliser l'augmentation mnémonique pour retrouver une information spécifique est relativement facile, mais requiert généralement entre 2 et 20 minutes de concentration. [Bas]

Multi Tâche: Seuls les personnages ayant une pile corticale peuvent avoir cette augmentation. Le personnage possède un ordinateur avancé installé dans leur cerveau qui utilise les données dans la pile corticale pour créer simultanément différents forks à court-terme pour gérer diverses tâches mentales. Par conception, cet ordinateur réintègrera automatiquement tout ces forks dans la personnalité principale du personnage après un maximum de 4 heures, plus tôt si désiré. Cette augmentation permet au personnage de préparer un discours tout en se livrant à une exploration intense du mesh et en participant simultanément à un échange de tir ou en étant poursuivi, chaque fork opérant indépendamment. Cependant, ces forks ne peuvent être utilisés que pour effectuer des tâches uniquement mentales ou en-ligne. Cette augmentation peut produire un maximum de deux forks à la fois, donnant au personnage deux Actions Complexes supplémentaire à chaque Phase d'Action pour des actions mentales ou en-ligne. Cet implant ne peut-être utilisé simultanément avec d'autres augmentations autorisant des actions supplémentaire, ou avec l'augmentation de voies mentales (p. 308). [Élevé]

Port Marionette: Cet ordinateur implanté permet au corps de la biomorph (la "marionette") d'être contrôlée par un autre personnage (le "marionettiste"). Lorsque le port est actif, la marionette n'a aucun contrôle sur son corps et est simplement un passager (à la discrétion du maître de jeu, les marionettes qui sont tourmentées par des pertes de contrôle répétées ou prolongées peuvent subir du stress mental). Le marionettiste peut directement "intercepter" la marionette ou la contrôler à distance de la même manière que les robots et les pods sont téléopérés (p. 196). Le marionettiste doit soit être passager de la marionette (voir le Module Ghost rider, p. 307) ou avoir un lien de communication direct (via le mesh, la radio, le laser, etc.). [Modéré]

Augmentations physique

Ces implants améliorent le physique de la morph

Cybergrippes: Des griffes en matériaux intelligents sont attachées aux os du dos des mains de la morph. Ces griffes peuvent s'étendre à travers des ports dissimulés dans la peau de la morph et ont une longueur de 15 cm au-delà des phalanges. Ces armes aiguisées comme des rasoirs infligent $1d10 + 3 + (SOM \div 10)$ points de dégâts et ont une PA de -2. Si elles sont combinées avec le matériel d'anguille (p. 304), elles peuvent aussi infliger des chocs électriques. De manière similaire, elles peuvent injecter poisons et nanotoxines secrétés par une glande à poison (p. 305) ou des nanotoxines implantées. [Bas]

Cybermembre: À une époque où les bras et les jambes peuvent repousser facilement, beaucoup de personnes considèrent les prothèses cybernétiques comme vulgaire et disgracieuses. La Racaille et d'autres les considèrent cependant comme des symboles iconiques d'auto-expression. Des remplacement standards de cybermembre fonctionne de la même manière que leurs équivalents biologiques, bien que ces membres particuliers reçoivent un bonus d'Armure de $+3/+3$ lorsqu'ils sont ciblés spécifiquement (ce bonus ne s'applique pas aux synthmorphs). Les cybermembres peuvent être masqués pour paraître réel (voir Masque Synthétique, p. 311), et peuvent aussi avoir de petits compartiments pour cacher/stocker de petits objets. [Modéré]

Cybermembre Plus: Des modèles de cybermembres plus extravagants sont également disponible, bien qu'ils nécessitent des modifications corporelles plus importantes pour s'adapter. Ces membres fournissent un bonus de $+5$ à la SOM par membre (maximum $+10$). Il peut s'agir de membre de remplacement ou de membres "supplémentaire" accrochés sur la structure squelettique du corps. Ces cybermembres ne peuvent être masqués. [Élevé]

Main Laser: Cette morph possède un laser de grade militaire implanté dans son avant-bras, équipé d'une guide souple conduisant la lumière à une lentille située entre les deux premières phalanges de la main dominante de la morph. Le laser tire à travers ce guide, infligeant $2d10$ points de dégâts avec 0 de PA. Le laser est alimenté par une petite batterie nucléaire située dans le torse de la morph, permettant 50 tirs avant de devoir être rechargés comme les autres batteries d'armes à rayons (p. 338). [Modéré]

Squelette Renforcé: Le squelette de la morph a été tissé avec des matériaux renforcés. Appliquez un bonus de $+5$ en SOL et $+5$ en SOM. [Élevé]

Réserve d'Oxygène: La morph a un réservoir d'oxygène miniature et un recycleur d'air installé dans son torse. Cet implant fournit l'équivalent du système de survie dans une exocombi légère (p. 333), permettant au personnage de respirer confortablement pendant 3 heures. Il alimente directement en oxygène le flux sanguin de la morph, permettant d'éviter les problèmes de changement de pression. Des capteurs implantés permettent au personnage d'automatiquement utiliser l'oxygène stocké si ils détectent une atmosphère toxique ou insuffisante. Sans étanchéité au vide, le personnage ne peut survivre que 5 minutes dans le vide, mais il reste conscient et actif pendant tout ce temps, lui donnant beaucoup plus de temps pour trouver un abri ou une exocombi que les personnages ne disposant pas de cet implant. Chaque heure passée dans une atmosphère respirable permet à cet implant de récupérer une heure d'oxygène. L'implant peut-être complètement rechargé en 15 minutes si le personnage est dans une atmosphère à haute-pression composée essentiellement d'oxygène. [Bas]

Amplificateurs de Réflexes: La moëlle épinière et le système nerveux de la morph sont recablés avec des matériaux supraconducteur, amplifiant la vitesse de transmission. Cela augmente les REF du personnage de $+10$ et améliore sa Vitesse de $+1$. [Cher]

11.3.4 Utiliser les sens augmentés

Les augmentations personnelles et les aides technologiques ont drastiquement amélioré les capacités sensorielles de la plupart des transhumains. Les notes suivantes fournissent certains détails sur les possibilités de ces fonctions sensorielles. Les possibilités sont généralement les mêmes qu'ils s'agisse de sens biologique ou de capteur technologique, bien que les capteurs technologiques peuvent "éteindre" certaines longueurs d'ondes et ne perçoivent que certaines fréquences spécifiques, alors que les sens biologiques perçoivent l'ensemble du spectre sans pouvoir le filtrer.

Bases de données sensorielle

Les capteurs technologiques et les sens biologiques améliorés ont une base de données d'images "analysées" qui facilitent l'identification de tout ce que l'utilisateur perçoit (dans le cas du bio-ware, ces bases de données sont stockées et accessibles via l'insert de mesh du personnage). Par exemple, les capteurs infrarouges possèdent des bases de données listant les signatures thermiques de différents animaux et objets, facilitant l'identification de telles choses. Dans les situations appropriées, appliquez un modificateur de +20 pour identifier les cibles perçues de cette façon.

Actif contre passif

Un scanner actif doit en fait émettre une fréquence particulière puis en mesurer le reflet; cela signifie qu'un capteur similaire peut détecter et localiser la source d'émission. Par exemple, un personnage avec une vision améliorée peut voir les radiations térahertz émises par quelqu'un utilisant un capteur térahertz actif, un peu comme quelqu'un avec une vision normale peut voir la lumière émise par une lampe torche.

Un scanner passif ne fait qu'analyser les fréquences émises naturellement - il n'y a rien qui signale l'existence du capteur.

Spectre électromagnétique

Dans le cadre des règles de *Eclipse Phase*, le spectre électromagnétique est divisé en longueur d'onde et fréquence selon ces différentes catégories: radio, micro-onde, térahertz, infrarouge, lumière visible, ultraviolet, rayons X et rayons gamma.

Radar (Radio/Micro-onde): Les capteurs Radar fonctionnent en émettant activement des ondes et micro-onde radio et en mesurant leur rebond sur la cible. Les radars fonctionnent au mieux pour détecter des objets métalliques et est beaucoup moins efficace (modificateur de -20) contre les biomorphs et les petits objets. La résolution n'est cependant pas très élevée, il peut donc voir des formes mais ni les couleurs, ni les détails. Le radar peut être utilisé pour détecter à la fois la vitesse et leur mouvement, peut "voir" à travers les murs (jusqu'à un score d'Armure + Solidité cumulé de 100) et peut détecter les implants cybernétiques ou les objets dissimulés. À courte portée (1 à 2 mètres), il peut détecter le rythme cardiaque et la respiration en mesurant le mouvement des cavitations thoraciques.

Térahertz: Les capteurs térahertz émettent des rayons T, mesure leur réfléchissement et les comparent à une base de données de signature térahertz que possèdent les différents objets/matériaux. La résolution est plus élevée que le radar, mais avec sensiblement moins de détails que la vision normale. De manière similaire au radar, les capteurs térahertz peuvent voir à travers les murs et d'autres matériaux, mais de manière moins intrusive (jusqu'à une Armure + Solidité cumulées de 50). Les rayons T existent à l'état naturel, mais les capteurs térahertz ont généralement besoin d'un émetteur car ces rayons sont absorbés par l'atmosphère (ainsi que par l'eau et les métaux). Dans le vide spatial, un émetteur n'est cependant pas nécessaire. De manière similaire, des analyses térahertz passives en atmosphère ont une portée effective de 25 mètres. Les rayons T ne pénètrent pas la peau et sont donc inefficaces pour localiser des implants.

Infrarouge: Des longueurs d'ondes proches infrarouges sont utilisés pour la vision nocturne, fournissant une résolution et un niveau de détail équivalent à la vision normale sous faible lumière. Les infrarouges de longueur moyenne sont excellents pour détecter les sources de chaleurs (non obstruées par le brouillard ou la fumée) et les différences de températures (aussi petite que 0,1°C), et une imagerie thermique de ce type percevra les traces de dissipation thermique laissée par une source chaude sur une plus froide, permettant à l'utilisateur de voir où s'est assis quelqu'un, de pister les empreintes de pas se dissipant ou de voir sur quels boutons on a appuyé, si l'utilisateur est suffisamment rapide. Les infrarouges détectent la circulation du sang dans le visage d'un biomorph, ce qui peut-être utile pour évaluer les états émotionnels (modificateur de +20 aux Tests de Kinésiques), et peuvent détecter les implants sous-cutanés. Certaines surfaces normalement blanches sont réfléchissantes (elles agissent comme des miroirs) en infrarouge, et peuvent permettre à un observateur de regarder autour d'angles ou derrière eux. D'un autre côté, certains verres sont opaques à la lumière infrarouge. Les infrarouges sont également utiles pour déterminer la composition chimique (permettant de faire un Test de Chimie par observation visuelle pure). Les capteurs infrarouges sont des capteurs passifs.

Lidar (Lumière Visible): Similaire au radar, mais avec une bien meilleure résolution, le lidar envoie activement de la lumière allant des infrarouge à l'ultraviolet sur une cible et en mesure la dispersion, la fluorescence et d'autres propriétés. Le lidar est extrêmement utile pour détecter les propriétés chimiques de l'atmosphère ainsi que la météo. Comme le radar, il peut-être utilisé pour mesurer la distance et la vitesse d'une cible, ou développer une image tri-dimensionnelle. Une utilisation intelligente du lidar est de "cartographie" précisément la position de tout ce qu'il y a dans une pièce (nécessitant plusieurs tours d'analyse) puis de vérifier le positionnement plus tard pour voir si quelque chose a été déplacé.

Ultraviolet: Certains objets sont fluorescents dans la lumière ultraviolette, incluant certains animaux, fleurs, insectes, urines et minéraux (qui se voient nettement mieux en ultraviolet qu'en lumière normale). Certaines plantes et animaux ont des motifs qui ne peuvent être vus qu'en ultraviolet. De manière identique, des teintures chimiques qui ne se voient que grâce aux ultraviolets ou qui peuvent rendre certaines substances (comme le sang) fluorescentes sous lumière ultraviolette, ont de nombreuses applications en sécurité. Certains verres sont opaques aux longueurs d'ondes ultraviolettes.

Rayons X/Rayons Gamma: Les systèmes d'imagerie par dispersion qui utilisent les fréquences des rayons X et gamma, produisent des images tri-dimensionnelles à haute résolution et sont très utiles pour détecter des armes dissimulées et des implants. De tels systèmes d'imagerie sont très bons pour pénétrer les murs et les métaux (jusqu'à un score d'Armure + Solidité cumulé de 200, du moins à des niveaux de rayonnements sûrs pour les transhumains). Ces capteurs peuvent, bien entendu, également détecter la présence de radiations dangereuses.

Ondes sonores

La transmission de vibrations ou de sons à travers un médium est divisée entre les infrasons (les fréquences inférieures à l'ouïe humaine normale), la gamme acoustique normale, et les ultrasons (fréquences supérieures à l'ouïe humaine normale). Les ondes sonores ne se propagent pas dans le vide.

Ultrasons: Les sonars à ultrasons fonctionnent un peu comme les radars, envoyant des ondes rebondir sur une cible et en mesurant l'écho renvoyé. Les systèmes d'imagerie à ultrasons sont également en basse résolution, affichant les formes et les mouvements, mais aucune couleur et très peu de détails, à moins d'être très près (1 à 2 mètres). Les ultrasons restent très bons pour identifier la densité d'un matériau et peut détecter des matériaux plus denses cachés derrière d'autres moins denses. Beaucoup d'appareils médicaux utilisent les ultrasons et les capteurs à ultrasons peuvent également détecter les fuites de gaz, les bruits de frictions de moteur et d'autres émissions mécaniques similaires. Les capteurs à ultrasons ne sont généralement pas affectés par les générateurs de bruits provenant de fréquences acoustiques standard.

Infrasons: Les infrasons voyagent bien plus loin que les fréquences sonores classiques (sur des centaines de kilomètres). Les machineries mécaniques, les perturbations sismiques, les tornades, explosions, chutes d'eau et certains phénomènes météorologiques créent des infrasons. Les grands animaux tels que les éléphants et les baleines utilisent les infrasons pour communiquer par le sol sur de grandes distances, bien que le transfert de données par infrasons soit trop lent pour des communications complexes.

Systèmes de capteurs combinés

Lorsqu'ils sont combinés, ces technologies de capteurs peuvent être très puissantes. Par exemple, l'utilisation du lidar, d'imagerie thermographique et du radar peut fournir une carte tri-dimensionnelle d'un bâtiment et de tous les objets et personnes présents à l'intérieur.

11.3.5 Nanoware

Toutes les augmentations de nanoware sont des éléments de technologie avancée (p. 328), composés de générateurs de nanomachines de la taille d'une noix qui produisent des nanomachines spécialisées. Le nanoware est disponible pour les synthmorphs et les bots en plus d'être disponible pour les biomorphs.

Nanotoxine Implantée: La morph a une ruche de nanomachine implantée qui produit des nanotoxines (p. 324). Cet implant est conçu pour que le personnage puisse déployer ces nanomachines instantanément en griffant, en crachant ou simplement en maintenant un contact direct sur la peau. Les personnages peuvent

choisir de déployer ou non ces nanomachines. Chaque générateur de nanotoxine ne peut produire qu'une variété de nanomachine, les types les plus courants étant ceux pouvant tuer ou incapaciter presque toutes les cibles vivantes ou ceux conçus pour détruire les machineries délicates. Les personnages sont immunisés à leurs propres nanotoxines. Les nanotoxines sont hautement restreintes et de nombreux habitats n'autoriseront personne à entrer avec cet implant. [Modéré]

Machinements: C'est la forme la plus courante de nanoware. Ces nanites supervisent le corps de l'utilisateur à un niveau cellulaire et répare les problèmes détectés. Les machinements éliminent la plupart des maladies, drogues et toxines (mais ni les nanodrogues, ni les nanotoxines) avant qu'elles ne causent plus que des dégâts mineurs pour l'hoïte (voir Effets des Drogues, p. 318). Si désiré, l'utilisateur peut temporairement contourner cette protection pour permettre une intoxication ou d'autres effets, mais à moins que le personnage n'active un second contournement spécifiquement dédié, les machinements empêcheront les toxines de s'accumuler à des niveaux létaux ou de dégâts permanents. Dans ce cas, ils peuvent être également activés un peu plus tard pour réduire la durée d'effet de la drogue ou de la toxine de moitié.

Les machinements permettent au personnage d'ignorer les effets d'une blessure. Elles accélèrent également la récupération naturelle telles que notées sous Guérison des Biomorphs, p. 208. Si l'utilisateur subit 5 blessures ou plus en une fois, ou plus de 6 blessures en une heure, les dégâts ont dépassés la capacité de réparation des machinements. Dans ce cas, les machinements placent le personnage en stase médicale, un état dans lequel l'esprit et le corps sont parfaitement préservés, mais où le personnage ne peut pas agir. Dans ces circonstances les machinements envoient un appel à destination des services d'urgences via les inserts de mesh du personnage. Les machinements pour les bots et synthmorphs sont composés de nanites qui supervisent et réparent l'intégrité de la coque et le fonctionnement des systèmes internes. Notez que la version des machinements pour synthmorphs leur permettent de s'auto-réparer de la même manière que les biomorphs avec des machinements se soignent naturellement (p. 208). [Bas]

Speed: Avec ce système nanoware, les nanites modifient l'architecture neuronale du personnage et améliorent le fonctionnement de ses neurones. Le personnage peut accélérer délibérément son esprit pour penser mais aussi pour recevoir et traiter les informations sensorielles bien plus rapidement qu'un humain ordinaire. Le temps subjectif semble ralentir pour le personnage, lui permettant de planifier minutieusement sa prochaine action, même si ils n'ont qu'une fraction de seconde pour le faire. Lorsque ce système est actif, le personnage peut discerner des choses qui se produisent trop rapidement pour qu'un humain normal le perçoive, comme la distinction de chaque image d'un vieux film analogique ou la compréhension de son qui ont été accélérés à une vitesse bien plus élevée que la normale. Le personnage peut également lire 10 fois plus vite que la normale et peut suivre la trajectoire des balls et d'autres objets se déplaçant à une vitesse similaire en réussissant un Test de Perception.

En utilisant cette augmentation, le personnage gagne deux Actions Complexes supplémentaires par Phase d'Action, mais elles ne peuvent être utilisées que pour des actions mentales. Le personnage reçoit également un bonus d'Initiative de +30. Le personnage pense à vitesse normale lorsque ce nanoware est inactif. Ce nanoware est incompatible avec tous les autres types d'augmentations qui fournissent une forme d'actions supplémentaires tels que le multi-tâche. Cette augmentation peut-être utilisée aussi souvent que désiré, mais l'utiliser activement rend les conversations et les interactions sociales ordinaires difficiles et nécessite un effort de concentration supplémentaire. [Élevé]

Nanophages: Ces nanomachines patrouillent le corps, déclenchant des alertes lors de signes de nanodrogues ou nanotoxines intrusives et en les détruisant avant qu'elles aient plus qu'un effet mineur. Les nanophages fournissent une immunité automatique contre les nanodrogues et les nanotoxines sauf si elles ont été spécifiquement instruites de se tenir en retrait par l'utilisateur, via ses implants de mesh. [Modéré]

Oracles: Ces nanomachines neuronales macrocapteurs font attention aux entrées sensorielles sur lesquelles le personnage ne se concentre pas, le prévenant des choses importantes qui pourraient échapper au personnage. Les oracles agissent également comme une sorte de zone tampon de souvenirs et d'aide à la recherche, aidant le personnage à se rappeler de souvenirs et des détails, et en les vérifiant vis à vis d'autres souvenirs. Les oracles annulent les modificateurs de Perception liés à la distraction, appliquent un modificateur de +10 aux Tests d'Investigation et ajoutent un bonus de +30 aux tests liés à la mémoire. [Modéré]

Respirocytes: Ces nanomachines se comportent comme des globules rouges artificiels et extrêmement

efficace, augmentant les propriétés de transfert de l'oxygène et du dioxyde de carbone. Cela augmente la capacité de la morph a pouvoir garder sa respiration pendant 4 heures et augmente sa SOL de +5. [Modéré]

Skillware: Le cerveau de la morph est parcouru par un réseau de neurones artificiels pouvant être formaté par de l'information téléchargée. Cela permet à l'utilisateur de télécharger des logiciels de compétences (p. 332) directement dans le cerveau, permettant d'utiliser la compétence logicielle jusqu'à ce que le logiciel soit effacé ou remplacé. Les systèmes skillware ne sont capable de gérer que l'équivalent de 100 points de compétence en logiciel de compétence à la fois. [Élevé]

Peau changeante: Cet implant de déguisement permet à l'utilisateur de restructurer ses caractéristiques faciales et musculaire et de modifier son teint de peau et sa couleur de cheveux. Le processus complet prend 20 grosses minutes. La peau changeante ajoute +30 aux Tests de Déguisements. [Modéré]

Lien Épidermique: Les nanites d'un lien épidermique vivent sur l'épiderme externe de la morph ou de la coque, grouillant et créant une connexion physique avec tout appareil électronique touchés par l'utilisateur. Ils exploitent également le champ électrique de la peau d'une biomorph pour pouvoir communiquer. Elle permet à l'utilisateur de communiquer et de mesher avec tous les appareils simplement en les touchants. Cela est considéré comme un lien filaire, et n'est donc pas sujet à l'interception ou aux interférences sans-fil. Deux personnes connectées par lien épidermique peuvent également communiquer et se mesher par simple contact. [Modéré]

Outils de Poignet: La morph possède des bandes métalliques de 6 centimètres de large implantées autour de chaque poignet et contenant des générateurs de nanomachines. Ces nanomachine se connectent ensemble pour dupliquer les fonction d'un outillitaire (p. 326) en créant de petits bras flexibles se terminant chacun en un outil spécialisé. Ces nanomachines peuvent également produire de toute petite fibres optiques permettant au personnage de voir à travers de petites ouvertures, ainsi que d'être capable de créer de petites armes assimilables aux griffes bio-ware. Le fait que ces outils soient mentalement contrôlés donne au personnage un modificateur de +20 aux compétences impliquant la réparation ou la modification d'appareils ayant des parties mécaniques, l'ouverture de serrure ou la désactivation des systèmes d'alarmes, ainsi que l'exécution des gestes de premier secours. [Modéré]

11.3.6 Modifications cosmétiques

À une ère de beauté universelle, les modifications artistiques corporelles sont couramment effectuées par de nombreux transhumains. Les modificateurs corporelles autrefois considérées comme dangereuses ou excentrique sont maintenant sûres et courantes, en particulier parmi les factions telles que les anarchistes, la racaille ou les bordés.

Sculpture corporelle: Si l'apparence améliorée de votre morph n'est pas suffisante, vous pouvez aller un cran plus loin avec la sculpture corporelle personnalisée permettant d'avoir des oreilles ou des doigts allongés, des modifications nasales, l'ajout ou la suppression de poil, de plumes, d'œil exotiques ou de peau de serpent, des appareils génitaux exacerbés ainsi que toute autre altération non usuelle. [Bas]

Nanotats: Les tatouages créés par des nanites peuvent se déplacer sur le corps, changer de forme, de couleur, de luminosité ou de texture, alterner texte et images et/ou même créer des effets holographiques mineurs à la surface de la peau, le tout étant contrôlable par les inserts de mesh. [Bas]

Piercings: Nommez n'importe quelle partie du corps et quelqu'un a forcément trouvé un moyen de la percer, probablement de nombreuses manières différentes. Anneaux, piques, plugs et chaînes sont extrêmement courants, souvent fait à partir de matériaux intelligents changeants de forme. [Trivial]

Scarification: Étant donné les capacités médicales modernes, les cicatrices de toutes sortes sont purement cosmétiques et à peine une gêne. [Trivial]

Modification Odorante: Des changements mineurs apportés à la biochimie corporelle peuvent modifier l'odeur naturelle d'un personnage ou le parfumer constamment. [Bas]

Teinture Épidermique: Des teintures de toutes formes et de toutes couleurs sont disponibles. [Trivial]

Implants Subdermiques: Ajouter de petits implants sous la peau peut créer des bosses, des crêtes, des attaches pour piercings et des altérations et textures similaires. [Trivial]

11.3.7 Amélioration Robotique

Les modifications suivantes ne sont disponibles que pour les synthmorphs/robots.

Armure

Ces modifications d'armures remplacent les valeurs d'Armure incluent dans les synthmorphs.

Armure de Combat Lourde: Le châssis de la synthmorph est rempli de blindage qui offre une protection contre les armes lourdes pour les opérations de combat critiques. La modification est lourde et visible; la structure du bot est enchassé dans une carapace épaisse. Elle augmente l'Armure incluse dans le bot à 16/16. Les systèmes de mobilité et la puissance délivrée par la coque sont également amélioré pour pouvoir gérer la charge supplémentaire. [Élevé]

Armure Industrielle: La coque est équipée avec des protections contre les collisions, la météo extrême, les accidents industriels et tout accident de même type. Cela élève l'Armure incluse dans le bot à 10/10. [Modérée] **Armure de Combat Légère:** La structure de la synthmorph est protégées par une armure conçue pour les fonctions de police et de sécurité. Cela élève l'Armure incluse dans le bot à 14/12. [Modéré]

Systèmes de mobilité

Les coques sont conçues avec une large gamme de système de propulsion, et sont parfois construites pour un environnement ou une gravité spécifique. Certaines synthmorphs peuvent avoir de nombreux systèmes de mobilité. De tels systèmes sont rétractables, ils peuvent être repliés dans la structure de la coque.

Sauteur: Lessauteurs ont deux jambes ou plus conçues pour propulser la morph en avant ou vers le haut, un peu comme les grenouilles ou lessauterelles. [Modéré]

Aéroglesseur: La coque utilise un ventilateur pour envoyer un coussin d'air à haute pression vers le sol, propulsant la structure au-dessus du sol (les aéroglesseurs modernes n'utilisent plus de jupe en caoutchouc) Laplupart des aéroglesseurs voyagent à environ un mètre du sol, mais ils peuvent temporairement léviter plus haut pendant de courtes périodes. [Bas]

Ioniseur: La coque utilise les principes de la magnétohydrodynamique pour léviter et voler, en ionisant l'air alentour en plasma pour créer propulsion et moment. La coque tourne sur elle-même pour améliorer la stabilité. Ce système ne fonctionne pas dans le vide, mais une version sous-marine utilise les mêmes mécanismes pour la propulsion en environnement liquide. [Élevé]

Ultra Léger: Populaire dans les environnements en faible ou en micro gravité, les ultra léger regroupent différents types de systèmes ultra léger ou plus léger que l'air, telles que les parapentes propulsés, les autogyres, les ballons, les aérostats et les dirigeables. Ces systèmes ne fonctionnent pas dans le vide. [Bas] **Rouleur:** Ce système, disponible uniquement pour les coques circulaires, permettent à la synthmorphs de rouler comme une balle. La coque roule autour d'un axe interne et est propulsée par un pendule motorisé. [Modéré]

Rotor: Des hélices rotatives créent une traction, permettant à la coque de se déplacer comme un hélicoptère. La plupart des modèles utilisent des rotors ou des ailes basculables pour que les hélices puissent être inclinées vers l'avant (pour une propulsion plus rapide) et pour une meilleure manœuvrabilité en zéro-G. Ce système ne fonctionne pas dans le vide. [Bas]

Serpent: Couramment utilisés par les lithéroïdes, ces coques utilisent l'ondulation latérale, la flexion de leur corps de gauche à droite et l'ondulation de leur structure vers l'avant. Ces coques peuvent également utiliser un balayage latéral ou un mouvement en accordéon (s'étendre vers l'avant puis rétracter l'arrière) pour se déplacer. Elles ont aussi des stabilisateurs gyroscopiques pour qu'elles puissent s'enrouler en une boucle et rouler comme une roue. [Modéré] **Sous-marin:** Conçu pour la mobilité sub-aquatique, les coques sous-marines utilisent des turbines ou des jets d'eau compressée pour se déplacer dans l'eau. [Modéré]

Tenseurs: Les coques avec des tenseurs utilisent des treuils intelligents pour se déplacer à travers des surfaces qui gêneraient les autres véhicules terrestres. Elles peuvent se propulser vers le haut afin de franchir de plus grands obstacles ou s'allonger pour créer un pont au-dessus d'un gouffre ou d'une crevasse. [Bas]

Poussée Vectorielle: Ces coques utilisent des turbines pour créer une poussée atmosphérique et sont équipées d'un ensemble d'ailes. Les moteurs peuvent être manœuvrés pour orienter et générer une poussée

dans différentes directions afin de permettre l'atterrissage et le décollage vertical et pour améliorer la maniabilité en zéro-G. [Modéré]

Marcheur: Les marcheurs utilisent deux jambes ou plus pour marcher ou ramper à travers une surface. Beaucoup d'entre eux utilisent des coussinets adhésifs (p. 305) ou des systèmes magnétiques (p. 310) pour coller aux surfaces. [Bas]

Roues: Laplupart des coques à roues possèdent des essieux intelligents permettant aux roues d'adapter leur formes aux obstacles et même de pouvoir grimper des escaliers. Certaines coques pour faible gravité possèdent des pneus à air comprimé résistant à la crevaisson et autoréparants. [Bas]

Ailé: Principalement utilisés par de plus petites coques, ce système de quatre ailes indépendamment contrôlées permettent à la coque de voler ou de se déplacer rapidement dans toutes les directions. [Bas]

Modifications physique

Ces modifications sont appliqués à la structure physique de la coque.

Membres Supplémentaire: La coque est équipée de membres supplémentaires. Un personnage utilisant ces membres souffrent du malus de mauvaise main (p. 193). Ces membres peuvent être des bras (avec des mains, des griffes ou autres), des jambes, des tentacules ou d'autres membres articulés et/ou préhensile. Certaines coques ont des structures rotatives qui leur permettent de déplacer leurs membres autour de leur corps. [Bas]

Doigts Fractals: La synthmorph a des doigts en "buissons robotisés" qui sont capable de se diviser en plusieurs doigts plus petits, et ces petits doigts peuvent se diviser en micro doigts, et ainsi de suite jusqu'à une échelle micrométrique, permettant des manipulations ultrafine. Appliquez un modificateur de +20 en COO lorsqu'une fine manipulation est un facteur (tels que du travail de réparation de précision). Le bot doit avoir une vision nanoscopique fonctionnelle (p. 311) pour obtenir ce bonus. [Modéré]

Compartment Caché: La coque possède une ouverture dissimulé vers un compartiment blindé interne, idéal pour stocker des valeurs ou pour faire passer en contrebande des objets. Appliquez un modificateur de -30 pour détecter ce compartiment manuellement ou par capteurs. [Bas]

Système Magnétique: Un système magnétique permet à la coque de s'accrocher à la plupart des matériau ferreux. Cela permet au personnage de marcher en situations zéro-G en adhérant magnétiquement aux surfaces, à s'accrocher la tête en bas, et à garder des appareils sans les laisser tomber ou dériver au loin. La coque reçoit un modificateur de +30 lorsqu'il maintient une prise magnétique sur quelque chose. [Bas]

Conception Modulaire: Cette coque est conçue pour s'accrocher avec d'autres morphs modulaires dans différents motifs architecturaux et pour créer un ensemble plus gros. Lorsqu'unie avec d'autres module, le groupe est considéré comme une seule unité/morph, avec des capacités partagées. Si elle est endommagée puis séparées, les dégâts et les blessures sont distribuées équitablement entre tous les modules; les restes sont alloués aléatoirement. Les possibilités exactes des différentes formes dépendent de sa composition, et sont largement laissées entre les mains du maître de jeu. [Élevé]

Membres Pneumatiques: Les membres sont équipés avec des systèmes pneumatiques cylindriques qui peuvent générer jusqu'à 750 kilos de poussée. Cela permet à la coque de se propulser et de faire des sauts impressionnants (une synth de taille et de poids humain peut franchir 2 mètres de hauteurs). Appliquez un modificateur de +20 aux Tests de Parkour. Un membre pneumatique utilisé pour frapper un adversaire en combat à mains nues inflige 1d10 de dégâts supplémentaire. [Bas]

Membres Rétractable/Télescopique: Les membres de la coque peuvent soit être complètement rétractés à l'intérieur de la structure, soit être étendus au-delà de leur longueur normale (généralement pour 1 ou 2 mètres de plus). Les membres télescopiques peuvent donner à la coque l'avantage de l'allonge en combat de mêlée (p. 204). [Bas]

Changement de Forme: Cette coque est construite dans des matériaux intelligents qui lui permettent de modifier sa forme, altérant sa taille, sa largeur, sa circonférence et ses caractéristiques extérieures, tout en conservant la même masse. Cette modification est typiquement employée pour changer la forme de la morph dans des configurations particulières, adaptées à des tâches spécifiques (par exemple, s'allonger pour ramper dans un tunnel, élargir sa base pour se stabiliser, s'étendre pour atteindre et s'attacher à de multiples points

d'accès, et ainsi de suite). Cette modification permet à la morph de changer ses caractéristiques dans un but de déguisement; appliquez un modificateur de +30 aux Tests de Déguisements. [Élevé]

Structural Enhancement: This modification bolsters the shell's structural integrity, boosting its ability to take damage. Augmentez la Solidité de 10 et le Seuil de Blessure de 2. [Modéré]

Structure en Essaim: La coque n'est pas une seule unité, mais un essaim de centaines de microdrônes de la taille d'un insecte. Chaque "insecte" individuel est capable de ramper, de rouler, de sauter sur plusieurs mètres ou d'utiliser des pales de nanocoptère pour se propulser dans les airs. Le cybercerveau, les systèmes de capteurs et les implants sont distribués dans l'essaim. Même si l'essaim peut "fusionner" en une forme grossière de la taille d'un enfant, elle est incapable de gérer des tâches physiques telle que attraper, tirer ou tenir un objet en tant qu'unité physique. Chaque insecte est cependant capable de s'interfacer avec des systèmes électroniques. L'essaim ne peut pas porter la plupart du matériel ni porter une armure, et ne peut pas faire de tests de compétences liés à SOM et basés sur la force. Dans une optique de combat, utilisez les mêmes règles que celles des nuées de nanites, p. 328. Les rafales et les tir automatiques sont considérés comme une attaque simple. La nuée peut être "soignée" en fabricant d'autres insectes. [Élevé]

Masque Synthétique: La synthmorph est équipée avec un habillage réaliste de fausse peau et est minutieusement sculptée pour passer pour une biomorph (et éventuellement pour une personne particulière). La morph peut pleurer, cracher, avoir des rapports sexuels et saigner si elle est coupée. Seul un examen physique détaillé ou une analyse par radar, rayons T ou rayons X détectera la nature de la morph, et même ainsi de tels scans subissent un modificateur de -30. [Modéré] **Monture d'Armes:** La coque possède des systèmes d'armes embarqués. Cette monture d'arme peut aussi bien être interne (dissimulée, seules les armes de petites tailles pour la coque peuvent être adaptées, -30 aux Tests de Perception pour les détecter) ou externe (visible). Elle peut être fixe (une seule direction), rotative (champ de tir limité) ou sur une monture articulée (toutes les directions de tir possible). [Bas; Modéré pour les dissimulées/articulées]

Capteurs

Vision à 360°: Les capteurs visuels de la morph sont orientés pour un champ visuel de 360 degrés. [Bas]

Renifleur Chimique: Ce capteur détecte les molécules dans l'air et analyse leur composition chimique. Il permet de faire des Tests de Chimie pour déterminer la présence de gazs, incluant les toxines et autres vapeurs. Il peut également détecter la présence d'explosifs ou d'armes à feu. [Modéré]

Lidar: Ce capteur émet des faisceaux laser et mesure leur réflexion pour évaluer la distance, la vitesse et pour réaliser une image de la cible. Voir Utilisation des Sens Améliorés, p. 302. [Bas]

Vision Nanoscopique: Les senseurs visuels de la coque peuvent faire le point comme un microscope, en utilisant des superlentilles évoluées pour annuler les limites de la diffraction optique et représenter des objets de taille nanométriques. Cela permet au personnage de voir et analyser des objets aussi petits que les cellules sanguines et de distinguer les nanomachines individuels. La synthmorph doit rester relativement stable pour voir les objets de cette taille. [Modéré]

Radar: Ce système de capteurs envoie des ondes radio ou des microondes sur une cible et mesure les ondes réfléchies pour évaluer la taille, la composition et le mouvement de la cible. Voir Utilisation des Sens Améliorés, p. 302. [Bas]

11.3.8 Armure

Les systèmes d'armures personnelles modernes ont évolués à partir des thermoplastiques en polyéthylène à haute modulation et des tissus aramides du début du 21^e siècle. Les armures dans *Eclipse Phase* sont dérivées de la biotechnologie, sous la forme de fibres de tissus organiques et de plaques poussant sur des cristaux, et de la nanotechnologie, sous la forme de fullérène (p. 298) absorbant les chocs. Occasionnellement d'autres matériaux peuvent être

utilisés, comme des plaques de verres métalliques ou des fluides non newtoniens qui se solidifient à l'impact. De telles armures protègent contre les balles (perces armures) et les impacts cinétiques ainsi que contre les armes tranchantes et les objets pointus. Elles incluent également une protection contre la chaleur explosive des armes à énergie et contre les chocs électriques. Alors que de telles armures protègent contre les balles, les couches de matériaux prenant la balle et redistribuant son énergie cinétique sur l'ensemble du corps, qui peut toujours amener à de sérieux ématomes et à des traumatismes.

Les règles pour l'armure en combat peuvent être trouvées p. 194. Les exosquelettes blindés sont listés à la p. 343.

Vêtement Renforcés: Les fibres organiques renforcées et les matériaux fullérènes offrent une protection de base contre les armes cinétiques ou à énergie peuvent être tissées avec des matériaux intelligents standard pour créer une large gamme de vêtements renforcés discrets fournissant un niveau de sécurité correct. De tels ornements de protection ne sont pas distinguables des vêtements normaux et sont disponibles dans de nombreux styles. Les vêtements renforcés fournissent une Valeur d'Armure de 3/4. [Trivial]

Veste Blindée: Les vestes blindées fournissent une protection plus solide à des zones vitales du corps, couvrant entièrement l'abdomen et le torse, protégeant la nuque avec un collier rigide et fournissant même une protection pelvienne. Bien que les vestes blindées ne soient pas anguleuses, elles sont perçues comme des armures. Les vestes blindées peuvent être portées avec des vêtements renforcés sans pénalités. Elles fournissent une valeur d'Armure de 6/6. [Bas]

Armure Corporelle (Légère): Ces combinaisons d'armure à haute performance protègent le porteur des pieds à la tête. Une veste blindée intégrée est suppléée avec une protection améliorée sur les membres et les articulations, tout en parvenant à être flexible et non-contraindant. Les armures corporelles sont généralement portées par les forces de police et de sécurité, et sont associées à un casque. Les vêtements renforcés fournissent une Valeur d'Armure de 10/10. [Bas]

Armure Corporelle (Lourde): Similaire à une armure corporelle légère, mais avec des couches de protection similaire, souvent ergonomiquement assemblées pour se conformer au corps d'un personnage spécifique, et avec une isolation environnementale et d'un contrôleur climatique pour protéger le porteur des environnements hostiles. Les vêtements renforcés fournissent une Valeur d'Armure de 13/13. [Modéré]

Combinaison de Crash: Conçues à la fois pour la sécurité sur les lieux de travail et pour la protection des collisions accidentelles en zéro-G, les combinaisons de crash sont également appréciées des sportifs et des explorateurs. Les combinaisons de sauts de base disposent de protection confortable de ce type. Lorsqu'elles sont activées avec des signaux électroniques, des polymères élastiques à l'intérieur de la combinaison se rigidifient et forment une protection à l'impact des zones vitales. Les combinaisons de crash fournissent une Valeur d'Armure de 3/4 lorsqu'elles sont inactives et de 4/6 lorsqu'elles sont activées. [Bas]

Casque: Cet accessoire d'armure est généralement porté avec une armure corporelle ou une combinaison de bataille. Les casques légers sont ouverts, alors que les casques complets se verrouillent et fournissent un joint environnemental avec une réserve d'air de 12 heures. Les casques légers fournissent un bonus de +2/+2 à la Valeur d'Armure, alors que les casques complets ajoutent un +3/+3. Les casques sont souvent équipés avec un ecto (p. 325), un booster radio (p. 313), et des capteurs équivalents à des specs (see p. 325). [Trivial]

Bouclier Anti-Émeute: Utilisé pour le contrôle de foule, les boucliers anti-émeutes sont légers, solides et peuvent être configurés pour s'électrifier à la demande, étourdissant tout ceux qui sont en contact avec la surface externe (traitez ça comme des effets de gants à chocs, p. 334). Les boucliers anti-émeutes fournissent un bonus de +3/+2 à la Valeur d'Armure. [Bas]

Seconde Peau: Cette combinaison corporelle légère, tissée avec des soies d'araignées et des fullérènes, est généralement portée comme une sous-couche, bien que certains athlètes

l'utilisent comme uniforme. Elle fournit une protection minimale, mais elle ne peut-être portée avec d'autres armure sans pénalité. Elle fournit une Valeur d'Armure de 1/3. [Bas]

Peau Intelligente: La peau intelligente est un nanofluid avancé qui couvre la peau du porteur. Il ressemble à du mercure liquide mais conserve la texture et la souplesse de la peau normale jusqu'à ce qu'elle soit activée, moment où les matériaux deviennent suffisamment rigides pour protéger le porteur et distribuer l'énergie cinétique (bien que toujours suffisamment souple aux articulations pour ne pas gêner le mouvement). Une ruche spécialisée, portée par le personnage, maintient les nanomachines et les stockent lorsqu'ils ne sont pas disponibles. Déployer les nanomachines sur tout le corps prend un Tour d'Action complet. La peau intelligente a une Valeur d'Armure de 3/2 et peut être portée sans pénalité avec d'autres armures. [Bas]

Armure en Spray: Cette application rapide d'armure est fournie sous forme d'aérosol et se disperse comme un polymère chimique intelligent qui se colle à la chair nue (mais n'adhère ni aux yeux, ni aux cheveux). Le polymère se solidifie en une armure corporelle moulante lorsqu'il est exposé à une température corporelle avec l'apparence et la sensation d'une combinaison latex. L'armure en spray ne fonctionne pas sur les morphs synthétiques, ni sur les vêtements ou d'autres armures. La couleur et la sensation de l'armure peuvent être ajustées avec des courants électroniques et des polymères additionnels, la rendant populaire parmi les célébrités et dans le milieu de la scène nocturne. L'armure en spray ne se lave pas, mais se dégrade au rythme d'1 point d'armure (cinétique et énergétique) toutes les 12 heures. Elle peut être enlevée avec un solvant nanotechnologique spécial. L'armure en spray a une Valeur d'Armure de 2/2. [Bas]

11.3.9 Modification d'armure

Les modifications d'armure ajoutent des matériaux ou revêtements supplémentaires qui améliorent la résistance de l'armure à certains dangers ou qui fournissent d'autres effets. Les modifications d'armures peuvent être facilement ajoutées ou supprimées avec l'applicateur de nanomachines adéquat.

Patches Ablatifs: Ces patches autocollants, fins et légers sont conçus pour absorber la chaleur et l'énergie des rayons et explosions, se vaporisant et envoyant les gaz chauds au loin. Les patches ablatifs augmentent la Valeur d'Armure par +4/+2, mais chaque touche réduit la valeur d'armure énergétique et cinétique du patch de 1. [Trivial]

Revêtement Caméléon: Cela fournit à l'armure les mêmes effets qu'une cape caméléon (p. 315). [Trivial]

Traitement Ignifuge: Le traitement ignifuge inclut l'ajout de céramique résistante à la chaleur ou de couches résistants au feu, toutes deux capables de supporter des températures extrêmement élevées. Le traitement ignifuge augmente la Valeur d'Armure de +2/+0 et fournit 10 points d'armure additionnelle contre la chaleur ou le feu. [Trivial]

Système Immunogène: La modification immunogénique ajoute un essaim de nanomachine active, maintenues par une ruche spécialisée, qui recouvre la couche externe de l'armure ainsi que les parties non-armurées de la morph du porteur. Elle agit comme un système immunitaire externe conçu pour neutraliser les agents toxiques et les nanotoxines avec lesquels elle entre en contact. Cela fournit une immunité aux drogues, toxines et nanotoxines devant être appliquées sur la peau, par exemple par un patch ou une éclaboussure. Elle n'a aucun effet sur les drogues inhalés, absorbés ou injectés (y compris les armes enrobées). [Bas]

Revêtement Lotus: L'armure a été imprégnée avec un revêtement superhydrophobe (avec un angle de contact d'approximativement 170°) qui repousse tous les liquides. Si l'armure est éclaboussée par une toxine liquide ou par des produits chimiques, l'effet est réduit puisque les liquides glissent hors de l'armure. Appliquez un modificateur de +30 lors de la défense contre des attaques basées sur des liquides. [Trivial]

Armure Offensive: Lorsqu'activée, la couche externe de cette armure est câblée pour envoyer une décharge électrique à qui ou quoi que ce soit entrant en contact. Considérez sa VD

Valeurs d'armures			
Armure	Énergétique	Cinétique	Page
Vêtement Renforcés	3	4	311
Veste Blindée	6	6	312
Armure de Combat Propulsée par Exosquelette	18	18	344
Armure Biotissée (Légère)	2	3	302
Armure Biotissée (Lourde)	3	4	302
Armure Corporelle (Légère)	10	10	312
Armure Corporelle (Lourde)	13	13	312
Armure Carapace	11	11	303
Combinaison de Crash (Inactive)	3	4	312
Combinaison de Crash (Active)	4	6	312
Exoarmure	2	4	344
Combinaison Renforcée	15	15	334
Casque (Léger)	+2	+2	312
Casque (Complet)	+3	+3	312
Exosquelette Hyperdense	6	12	344
Bouclier Anti-Émeute	+3	+2	312
Seconde Peau	1	3	312
Peau Intelligente	3	2	312
Vêtement de Vide Intelligent	2	4	325
Armure en Spray	2	2	312
Armure Industrielle de Synthmorph	10	10	310
Armure de Combat de Synthmorph (Légère)	14	12	310
Armure de Combat de Synthmorph (Lourde)	16	16	310
Exosquelette de Transport	2	4	344
Exosquelette de Voyage	2	4	344
Exocombinaison (Légère)	5	5	333
Exocombinaison (Standard)	7	7	333

et ses effets comme ceux d'un bâton de chocs (p. 334). [Bas]

Revêtement Réactifs: Une fine couche de nanotechnologie avancée est appliquée à l'armure, la protégeant avec une colonnie de nanomachines conçus pour percevoir les attaques en approche. Lorsqu'une attaque frappe le revêtement, il détonne pour interrompre l'attaque. Les rafales et les tir automatiques sont considérés comme une attaque simple. Un revêtement réactif augmente la Valeur d'Armure de +5/+5, mais chaque détonation inflige automatiquement 1 point de dégâts au porteur. Les armures réactives fonctionnent aussi contre les attaques de mêlée et infligent alors $1d10 \div 2$ (arrondissez au supérieur) points de dégâts par attaque (l'armure protège de ces dégâts) à cause des microexplosions. Le revêtement réactif ne fonctionne que contre 5 attaque, après quoi la ruche de nanomachine spécialisée remplit le revêtement au rythme de 1 utilisation par heure. [Modéré]

Miroirs Réfractifs: Une combinaison de réflecteurs, de métamatériaux réfractifs et d'un système de transfert d'énergie avec des radiateurs thermiques fournit une protection supplémentaire contre les armes à énergie. Augmentez la Valeur d'Armure de +3/+0. [Bas]

AUTO-Réparante: L'armure est équipée avec une ruche de nanites qui agissent comme un spray réparant (p. 333). [Modéré]

Résistance aux Décharges: Les armures résistantes aux décharges sont électriquement isolées aux décharges et réduisent l'effet des armes à chocs. Appliquez un modificateur additionnel de +10 lorsque vous résistez aux VD et aux effets des armes à chocs (p. 204). [Bas]

Amortisseur Thermique: L'amortisseur thermique obscurcit les signatures thermiques en convertissant la chaleur corporelle en énergie électrique. Il rend la cible plus difficile à détecter avec des capteurs thermiques: appliquez un modificateur de -30 aux Tests de Perception. [Modéré]

11.3.10 Communications

La technologie de communication la plus vieille, la plus répandue et la plus régulièrement utilisée est la radio. Chaque habitat et chaque monde habité par les transhumains est baigné dans le trafic radio, chaque humains, chaque machines et chaque élevé communiquant tous constamment l'un avec l'autre. Les plus petits radio ne sont pas plus grosses qu'un grain de poussière et ont une portée inférieure à 20 mètres, alors que les plus grosses sont de la taille d'un camion et ont une portée de plusieurs milliers de kilomètres. Les radios, grandes ou petites, sont omniprésentes et presque tous les appareils ont au moins une radio à courte portée pour pouvoir interagir avec le mesh. La plupart des morphs sont équipées d'insert de mesh basique (p. 300) qui incluent une radio implantée. Pour les portées des radios, voir p. 296.

Câble en Fibre Optique: Les câbles en fibre optique sont utilisés pour établir une connexion filaire entre deux appareils. Étant donné l'omniprésence des radios et le sac de nœud que peuvent rapidement devenir les liaisons cablées, elles ne sont généralement utilisées que dans un but d'intimité (contrairement aux radios, les signaux sur fibre optiques ne peuvent être interceptés) ou dans les zones soumises à de fortes interférences radios. [Trivial]

Lien Laser/Micro Onde: Ces appareils portables sont utilisés pour établir un canal de communication orienté et à ligne de vue avec un autre lien laser ou micro onde. La portée de ces transmetteurs varient grandement en fonction des facteurs environnementaux, mais atteignent approximativement 50 kilomètres dans l'atmosphère et 500 kilomètres dans l'espace (bien que la ligne d'horizon, qui est à 5 kilomètres au niveau du sol Terrestre et plus proche sur les corps plus petits, doit être gardées en tête). Les lasers subissent des interférences du brouillard, de la poussière, de la fumée et des gênes visuelles similaires, alors que les microondes peuvent être gênées par des obstructions métalliques. Ces liens ne peuvent être interceptés qu'en se mettant directement sur le faisceau. Certaines équipes embarquent une version miniature de ce système leur permettant des communications interne à vue et qui ne peut pas être interceptée comme les communications radios. [Modéré]

Amplificateur de Signal: Cet appareil amplifie la portée et la sensibilité des radios à courte portée, comme celles des implants, ectos ou micro-espions. L'amplificateur doit être associé avec l'appareil à courte portée (ou connecté à lui par un câble en fibre optique). Il répètera toute transmission reçue par cet appareil, mais à une portée étendue à 25 kilomètres en zone urbaine (250 kilomètres dans les zones plus éloignées). Les émissions faites par un amplificateur de signal sont faciles à recevoir pour quiconque cherche des émissions (voir Analyse Sans-fil, p. 251), bien que les transmissions peuvent être dissimulées (p. 252). Les amplificateurs sont fréquemment utilisés par les personnages voyageant loin des habitats ou d'autres régions civilisées. [Bas]

11.3.11 Communicateurs à Neutrino

Les neutrinos sont des particules qui peuvent passer facilement à travers n'importe quelle matière solide et sont impossibles à bloquer. Elles sont donc un média de communication idéal. Elles sont malheureusement faciles à intercepter. Même un rayon de neutrinos très étroit envoyé entre deux endroits peut être intercepté simplement en plaçant un autre récepteur derrière la destination de l'émission. Les communicateurs à neutrinos nécessitent une grosse centrale électrique pour alimenter les interactions de particules à haute énergie nécessaires à l'émission de neutrino. Les récepteurs à neutrinos sont également relativement larges, les plus petits occupant 100 mètres cubes. Dans la plupart des cas, les communicateurs à neutrino sont conçus pour envoyer des neutrinos dans toutes les directions, bien que des transmissions par faisceau directionnel soient également possibles. Les communications par neutrino exploitent fréquemment les techniques de farcast quantique pour augmenter leur sécurité.

Transmetteur à Neutrino: Ce transmetteur est capable de générer et de recevoir des signaux de neutrinos à une portée d'au moins 100 UA. Il est relativement gros, avec un volume de 8 mètres cubes (il tient dans un cube de 2 mètres de côté), mais il peut être chargé sur de gros véhicules. Pour fonctionner, il doit être connecté à une centrale électrique conséquente, similaire à celles trouvées dans les habitats ou les gros vaisseaux. Le coût et la taille de cet appareil incluent l'ordinateur nécessaire au farcast quantique. [Cher]

11.3.12 Farcast Quantique

Les farcasts quantiques sont des ordinateurs spécialement conçus pour protéger un canal de communications (tel qu'une connexion par fibre optique, une émission radio, un lien laser/micro-onde ou une émission de neutrino) avec un chiffrement incassable. Pour fonctionner, deux farcast quantique ou plus doivent d'abord être intriqués ensemble (à un niveau quantique) dans le même lieu physique. Les farcast peuvent ensuite être séparés et continuent d'échanger des données chiffrées par téléportation quantique. Cet échange de données nécessite un lien standard de communication (par fibre optique, par radio, par laser/micro-onde ou par émission de neutrino), et est donc limitée par la vitesse de la lumière. Le chiffrement quantique utilisé par ces farcast intriqués est incassable, et toute tentative d'interception est immédiatement détectée et neutralisée. Un farcast quantique ne peut être utilisé pour sécuriser une communication avec un autre farcast que ceux avec lesquels il a été intriqué.

Étant exceptionnellement sécurisé et sûr, le farcast quantique via des communications à neutrinos est le moyen principalement utilisé pour les communications longue-distance entre les habitats et pour l'égocast (p. 276). Le signal de neutrino ne peut pas être bloqué et il ne peut être déchiffré que si un personnage a accès à l'ordinateur qui émet ou qui reçoit le signal.

Farcast Radio Miniature: Les farcasts miniatures communiquent les uns avec les autres en utilisant des transmetteurs radio standard. Comme noté ci-dessus, ils ne peuvent communiquer de façon sécurisée qu'avec les autres farcasts qui ont été intriqués avec lui. La plupart des farcast miniatures sont portés comme des bijoux ou intégrés aux vêtements ou à d'autres pièces d'équipement. [Bas]

11.3.13 Communications quantiquement intriquées

La forme de communication la plus rare est la communication quantiquement intriquée (QI). La communication QI est instantanée et fonctionne sur n'importe quelle distance, mais elle reste extrêmement limitée. La communication QI nécessite des paires de particules intriquées appelées qubits. Pour utiliser la QI, un grand nombre de paires de qubits sont créés puis séparés l'un de l'autre. Des millions de ces paires de particules séparées sont stockées dans des conteneurs spéciaux appelés réservoirs qubit. Si deux communicateurs QI ont chacun un réservoir qubit contenant des qubits qui sont tous intriqués avec les qubits contenus dans le réservoir qubit de l'autre communicateur, alors les personnages peuvent utiliser les deux communicateurs QI pour communiquer avec l'autre instantanément. Les personnages peuvent utiliser la QI pour communiquer instantanément entre deux endroits, même si l'un d'entre eux est dans le système solaire et que l'autre est passé à travers une porte de Pandorre est se situe sur une planète située à 500 années lumière de là.

Chaque bit de donnée transmis entre les deux communicateurs QI utilise un qubit. Une fois que tous les qubits ont été utilisés, les deux communicateurs QI ne peuvent plus communiquer l'un avec l'autre jusqu'à ce qu'ils obtiennent un nouveau lot de qubits intriqués. Les qubits coûtent cher à produire, stocker et transporter, faisant de la QI une forme de communication excessivement coûteuse. En conséquence, les communications nécessitant beaucoup de bande passante comme de la RA complète et l'egocast ne peuvent être effectuée en utilisant la communication QI.

Communicateur QI Portable: C'est un périphérique de communication supra-luminique portable. L'unité de communication peut être aussi petite que désirée mais doit être suffisamment grosse pour se connecter ou abriter un réservoir qubit. Comme les réservoirs qubits sont relativement large et qu'ils doivent être remplacés, ils sont rarement implantés. Certains farcast miniature sont conçus pour que les utilisateurs peuvent y attacher des réservoirs qubit pour leur permettre d'être utilisé à la fois pour des communications à la vitesse de la lumière et pour des communications supraluminique. [Bas]

Petit Réservoir Qubit: Les petits réservoirs qubits peuvent être utilisés pour 10 heures de vidéo conférence en haute définition ou pour explorer le mesh et pour 100 heures de communications purement vocale ou textuelle. [Élevé]

Grand Réservoir Qubit: Les grands réservoir qubits peuvent être utilisés pour 100 heures de vidéo conférence en haute définition ou pour explorer le mesh et pour 1 000 heures de communications purement vocale ou textuelle. [Cher]

11.3.14 Technologies d'opération clandestine et d'espionnage

Ces technologies permettent aux personnages d'acquérir de l'information protégée et d'obtenir l'accès à des endroits dont ils sont maintenus à l'écart. La plupart de ces appareils sont meshées et équipés de radios, voir p. 296 pour les portées des radios.

Manteau Caméléon: Ce manteau ample et proche d'un poncho, contient un réseau de capteurs qui perçoivent les longueurs d'ondes allant des micro-ondes aux ultraviolets. Un réseau similaire d'émetteurs miniature répliquent précisément les informations reçues par ses capteurs, rendant le porteur transparent à ces longueurs d'onde. Un manteau caméléon permet à un personnage de devenir effectivement invisible tant qu'il reste stationnaire ou qu'il se déplace lentement. Lorsqu'il est porté par quelqu'un se déplaçant à un rythme plus élevé qu'une marche lente, le manteau procure quand même un modificateur de +30 aux Tests d'Infiltration pour éviter d'être vus ou remarqués.

Les manteaux caméléons ne sont pas efficace contre les capteurs radars, à rayons-X ou à rayons gamma. Ils dissimulent cependant le personnage aux infrarouges, en absorbant la chaleur corporelle dans leurs revêtement thermique. Le manteau ne peut absorber la chaleur corporelle du personnage que pendant une heure, après quoi il doit émettre de la chaleur. L'émission

de chaleur nécessite également une heure, pendant laquelle le personnage est facilement visible dans le spectre des infrarouges. [Bas]

Outil d'Opérations Clandestines (OOC): Cet appareil portable est le summum de la technologie d'infiltration. Il contient à la fois des micromanipulateurs de matière intelligente, des outils de découpe et un générateur de nanotechnologie avancé capable de produire des nanomachines qui peuvent percer ou couper n'importe quel matériau et désactiver ou ouvrir quasiment tous les verrous électroniques.

Couper une serrure ou percer un trou d'1 millimètre dans un mur avec un OOC nécessite $((\text{Solidité} + \text{Armure}) \div 10)$ secondes. Couper un trou d'1 mètre de diamètre dans un mur nécessite $((\text{Solidité} + \text{Armure}) \div 10)$ minutes. Ces mêmes nanomachines peuvent ensuite être utilisées pour réparer ces dégâts pour qu'ils soient invisibles à moins d'un examen extrêmement attentif et détaillé.

Un OOC peut facilement ouvrir une serrure mécanique à l'ancienne en faisant une analyse de celle-ci puis en prenant la forme de la clef appropriée, bien que cela prenne un Tour d'Action complet. Il peut également ouvrir les verrous électroniques en l'infiltrant avec des nanomachines qui influencent l'électronique du verrou, peu importe le système d'authentification utilisé par le verrou. Ouvrir un verrou électronique prend un Tour d'Action complet, mais le succès est quasiment assuré. Procéder ainsi déclenchera cependant une alarme et/ou sera enregistré dans les journaux de sécurité. Pour plus de détails, voir *Verrous Électroniques*, p. 291. [Élevé]

Menottes: Ces boucles de plastique intelligentes s'enroulent autour des membres d'un prisonnier lorsqu'elles sont activées et restreignent ses mouvements. Si le prisonnier se débat, elles se resserreront encore plus. Les menottes informeront l'utilisateur si elles sont découpées ou abandonnées et sont contrôlées électroniquement, l'utilisateur peut donc libérer le prisonnier à distance. Certaines variantes de menottes incluent un système de chocs électriques (traitez les comme un bâton à choc, p. 334) pour sonner et restreindre les prisonniers récalcitrants. [Bas]

Flasheur: Le flasheur est un petit système laser installé sur une balle rotative. Lorsqu'il est activé, il tourne constamment et émet des impulsions lasers dans toutes les directions. Ces impulsions lasers ne sont pas dangereuses, mais elles détectent les lentilles des systèmes de caméras (y compris ceux des specs, des voyeurs et les capteurs des bot/synthmorphs) and leur envoie des impulsions laser de force diverses de manière répétées pour les surcharger et les éblouir. Tant que le flasheur est actif, tous les systèmes de caméra (visuelle, à infrarouge et à ultraviolet) ayant une ligne de vue et étant située à moins de 200 mètres sont aveuglés. [Modéré]

Coupe circuit: Cet appareil fort pratique émet une charge qui incapacite totalement et désactive un synthmorph ou un pod (tout ce qui possède un cybercerveau) lorsqu'il est connecté sur une prise d'accès et activé. Le cybercerveau sera incapable de fonctionner jusqu'à ce que le signal soit désactivé, éteignant effectivement l'ego (ou l'IA). Afin de pouvoir brancher un coupe circuit sur une cible non volontaire, la cible doit d'abord être attrapée ou une attaque visée doit être réussie en combat de mêlée. Cet appareil ne fonctionne pas sur les plus gros morphs synthétiques (comme les véhicules) ou sur les robots sans cybercerveau. [Élevé]

Endoscope: Il s'agit d'une longueur de fibre optique flexible et contrôlable électroniquement dotée d'une caméra, qui peut se glisser dans les fissures, sous les portes ou autour des angles pour voir sans être vu. [Bas]

Manteau d'Invisibilité: Ce manteau est fait de métamatériau ayant un index de réfraction négatif, la lumière s'enroulant autour de lui, le rendant lui et tout ce qu'il recouvre invisible. Cette invisibilité fonctionne dans tout le spectre allant des micro-ondes aux ultraviolets, mais pas contre les radars ou les rayons-x. L'inconvénient est que tout ce qui est dissimulé par le manteau ne peut voir à l'extérieur. Cela est facilement contourné en utilisant des flux de capteurs externes (sidisponibles) et des entoptiques pour naviguer. Il est également possible d'utiliser un morceau de tissu anti-invisible, qui annule les propriétés d'invisibilité lorsqu'ils

sont mis en contact, afin de créer une petite fenêtre d'observation, bien que cela augmente les chances d'être remarqué. Remarquer une telle ouverture nécessite un Test de Perception avec un modificateur de -30. [Élevé]

Micro-espion: Cet appareil est une petite caméra dotée d'un micro et large d'1 millimètre. Il possède les capacités visuelles d'un tas de poussière (p. 325). Il peut tout entendre dans un rayon de 20 mètres et voir tout ce qui est dans la même portée et qui est dans sa ligne de vue. Un micro-espion peut enregistrer jusqu'à 100 heures d'informations. Ils peuvent être configurés pour émettre en permanence, à intervalle fixe ou seulement lorsqu'ils reçoivent un signal spécifique. Si nécessaire, ils peuvent aussi être configurés pour n'enregistrer que si il y a du mouvement ou des voix dans la pièce où ils ont été placés. Ils sont dotés de dos adhésifs et peuvent coller à pratiquement n'importe quelle surface. Les micro-espions peuvent également déterminer leur localisation par positionnement meshé ou par GPS, et servent donc aussi d'appareils de pistage. Pour éviter d'être détectés par leurs transmissions radios, certains micro-espions sont attachés à des farcast quantiques miniatures (p. 314). Ces micro-espions sont bien plus gros (1 centimètre) et se voient facilement, mais leur transmission ne peuvent être détectées ou bloquées. [Trivial, Bas pour les espions avec farcast quantique]

Masque à Prisonnier: Cette capuche s'enroule autour de la tête d'un prisonnier, bloque toutes les fréquences de visions et effectue des interceptions de bas-niveau afin d'empêcher toute communications sans fil via des inserts de mesh. [Modéré]

Intercepteur Psi: Cette appareil intercepte les fréquences utilisées par les ondes cérébrales dans un rayon de 20 mètre. Cela n'a aucun effet sur les fonctions cérébrales, mais il empêche toute utilisation d'exploit psi distant dans cette zone d'effet. [Modéré]

Ordinateur Quantique: Ces appareils avancés utilisent le calcul quantique, leur permettant de gérer les très grands nombres facilement. Cela les rends particulièrement utiles pour casser des codes, comme noté à la p. 254. [Cher]

Poussière Intelligente: Cet appareil est un générateur de nanomachine de la taille d'une noix et qui crée de tout petits nanocapteurs, d'un diamètre équivalent à celui d'un cheveu humain. Un tas de poussière intelligente est suffisant pour effectuer une surveillance détaillée d'une grande salle, telle qu'un auditorium, un volume d'1 centimètre cube contenant 3 millions de nanomachines. Chaque nanocapteur embarque une caméra, un micro, un ordinateur, une radio et un capteur chimique, ainsi que de petites jambes leur permettant de marcher et d'escalader à la vitesse de 5 cm/s.

Lorsqu'un personnage jette un tas de poussière intelligente dans une pièce, elle va couvrir toutes les surfaces de la pièce en 20 minutes, incluant tous les meubles et l'intérieur de chaque tiroir et tous les autres endroits non étanche. À partir de ce moment, la poussière intelligente a enregistré toutes les informations concernant la pièce qui peuvent être obtenues par une observation excessivement détaillée, incluant l'ADN de tous ceux qui ont visité la pièce lors des deux dernières semaines. La poussière intelligente peut ensuite soit envoyer un signal bref et fortement compressé ou envoyer toutes ses informations à quelques centaines de nanobots qui vont ensuite marcher vers une destination convenues à l'avance pour que leur utilisateur les ramasse et télécharge les données. L'utilisateur n'a besoin que de trouver un seul nanobot avec un détecteur de nanite pour récupérer les informations obtenues par la poussière intelligente. Si elles en ont reçu l'ordre, les nanomachines restantes peuvent soit s'éteindre et attendre d'autres ordres ou s'auto-détruire de manière à les transformer en une petite quantité de poussière de métal et de silicone. [Modéré]

Coussinets de Tractions: Cet ensemble de mitaines, chaussures et genouillères spécialisées est conçu pour émuler les coussinets des pieds de gecko. Les personnages peuvent se maintenir sur un mur ou un plafond en plaçant deux de ces pads contre toute surface composée de matériau qui n'ont pas été spécialement conçus pour résister à ces appareils. Les personnages peuvent escalader n'importe quelle surface et se déplacer facilement à travers un plafond qui supporte leur poids (+30 aux Tests d'Escalade). En plus de pouvoir escalader, ces appareils sont également très populaires dans les environnements en zéro-G. Porter ces objets ne gêne

ni l'agilité ni l'extériorité manuelle de l'utilisateur. [Bas]

Générateur de Bruit Blanc: Ce petit appareil portable génère des bruits masquant qui empêche une conversation d'être enregistrée ou d'être écoutée par tout ceux qui ne sont pas dans le voisinage immédiat. [Trivial]

Émetteur de Rayons-X: Cet appareil est conçu pour être utilisé soit avec la vision augmentée (p. 301) soit avec des specs (p. 325). Il émet un rayon orienté de rayon-X de faible intensité qui permettent à l'utilisateur de l'un des deux appareils de voir et de voir à travers la plupart des objets en utilisant la dispersion des radiations des rayons-X (p. 303). Cela permet au personnage de littéralement voir à travers les murs et dans les conteneurs, y compris ceux qui sont en métal. [Bas]

11.3.15 Espions et surveillance

Bien que les technologies de surveillance soient partout et facile à obtenir à *Eclipse Phase*, obtenir secrètement des informations sur quelqu'un qui veut conserver son intimité peut être relativement difficile. Les micro-espions, la poussière intelligente et les appareils d'enregistrements similaires et qui sont tout sauf invisible peuvent être extrêmement facile à mettre en place, mais lorsqu'ils commencent à transmettre activement, ils sont facile à détecter (voir *Analyse Sans-Fil*, p. 251). Quelqu'un qui écoute peut tenter de dissimuler le signal (voir *Signaux Dissimulés*, p. 252), mais il n'y a aucune garantie de fonctionnement. Une fois que le signal est détecté, localiser l'appareil émetteur est généralement juste une question de temps (voir *Pistage*, p. 251).

Certains appareils d'enregistrements tentent de contourner ce problème en utilisant un farcast quantique miniature (p. 314), mais ils sont bien plus gros et plus difficile à dissimuler. La méthode la plus efficace d'acquérir discrètement une information est d'installer un appareil de surveillance, de le programmer pour enregistrer mais pas pour transmettre, et de le récupérer plus tard. Bien que faire ceci est souvent difficile et risqué, l'appareil d'enregistrement ne révélera jamais sa présence en émettant et est donc plus difficile à détecter.

11.4 Drogues, produits chimiques et toxines

Dans *Eclipse Phase*, les transhumains désirant améliorer leur corps et leurs esprit - en particulier avec des composés chimiques - succombent à l'un des passe-temps les plus populaires de l'humanité: l'usage de substance récréative. Des drogues de toute sortes, qu'elles soient chimiques, basées sur des nanites ou électroniques, sont très largement répandues. Même si les avancées en biotechnologies ont permis d'éliminer les nombreux effets indésirables qui ont autrefois affecté les consommateurs, les corps transhumains restent des environnements complexes et les effets secondaires (en particulier ceux liés à une utilisation sur le long terme) restent un facteur important. De plus, l'addiction est toujours un problème pour ceux qui s'habituent à avaler les mêmes pillules trop souvent, même si il existe évidemment des médicaments pour soigner les addictions.

Les descriptions des drogues incluent les bénéfices, les effets secondaires, les signes distinctifs qui affectent une personne utilisant la drogue, le degré d'addiction et les effets pour les utilisations à long terme. Les descriptions incluent également la Durée de la drogue et son Modificateur d'Addiction (voir *Addiction et Consommation de Substance*).

11.4.1 Règles des substances

Ces règles expliquent comment gérer les drogues et les toxines.

Classification des substances

Chaque substance tombe dans l'une de ces quatre catégories:

Chimique: Il s'agit des petits composés chimiques pharmacologiquement actifs (toxines, médicaments, drogues chimiques) qui ont été produits par synthèse chimique, nanofabrication ou biosynthèse enzymatique dans des organismes (transgéniques). Ils incluent les drogues produites naturellement par les espèces de (exo-)faune et faune connues, les endotoxines produites par les organismes biologiques, les améliorations de substances endogènes (drogues de concepteurs) et les nouveaux développements conçus pour une application médicale ou récréative spécifiques. Les drogues chimiques n'affectent que les morphs biologiques et les pods.

Biologiques: Les drogues biologiques incluent les peptides, les hormones et les substances à base biologiques telles que les biotoxines, les bactéries et les organismes viraux - des drogues conçues ou basées sur des substances biologiques endogènes naturelles. Cette catégorie inclut également les organismes biologiques infectieux qui peuvent produire des effets similaires aux drogues, comme les virus ou les bactéries. Les substances biologiques affectent les biomorphs et les pods mais n'affectent ni les morphs synthétiques ni les infomorphs.

Nanodrogues: Il s'agit de colonies de nanomachines temporaires programmées pour créer certains effets. Même si les nanomachines sont généralement capables de cibler ou d'infecter tous les types de morphs à l'exception des infomorphs, le type exact de morph affecté dépend généralement des effets préprogrammés (selon qu'il s'agit de mécanismes biologiques ou mécaniques).

Électronique: Les drogues électroniques incluent des technologies et des logiciels pouvant affecter directement le cerveau, comme des programmes XP manipulateurs ou des technologies vintage telles que la stimulation magnétique transcrânienne ou l'électrothérapie crânienne. Elles incluent également les narcoalgorithmes - des programmes qui reproduisent les effets des drogues pour les IA, les synthmorphs et les egos résidant dans des cybercerveaux.

Méthode d'application

Il existe de nombreux vecteurs par lesquels une substance peut être appliquée à un morph.

Dermal (D): Cette drogue ou toxine est absorbée par la peau (ou la coque externe pour certaines nanotoxines) sous forme de gaz, de liquide ou de solide (p.ex., des crèmes). Des patchs et des bandages autocollants sont souvent utilisés, chargés avec du DMSO, qui transfère la drogue à travers la peau.

Inhalation (INH): C'est un gaz qui est inhalé dans les poumons ou sniffé par le nez. Il est utilisé pour les inhalateurs, les aérosols, les poudres et les grenades/chercheurs à gaz.

Injecté (INJ): Ce liquide est pris soit par une injection intramusculaire, soit par une injection intraveineuse. Il est utilisé pour les aiguilles et les armes perforantes.

Oral (O): Il s'agit d'un liquide ou d'un solide qui est absorbé par l'estomac ou une cavité orale (en mangeant ou en buvant). Il est utilisé avec les pilules ou les liquides.

Effets des drogues

Si un personnage est exposé à une drogue via son vecteur d'application - par exemple, il avale une pilule, se colle un patch dermal, est éclaboussé par une grenade, respire un gaz ou se fait planter avec une arme imprégnée - il est soumis aux effets de la drogue. Le temps de réaction détermine la durée nécessaire pour que la drogue fasse effet, et la durée détermine la durée de ceux-ci. Même si il n'y a aucun test de résistance pour ignorer les effets d'une drogue ou d'une toxine une fois exposé, dans certains cas (et en particulier, dans le cas des toxines), un test peut-être nécessaire pour déterminer la *sévérité* des effets.

À moins d'être spécifiquement précisé ou d'avoir été surchargées, les machinements (p. 308) protégeront un personnage des effets des drogues et toxines (mais pas des nanodrogues/nanotoxines). Les améliorations telles que les filtres à toxines (p. 305) peuvent également impacter les effets

d'une drogue ou fournir une résistance complète. Si un antidote est pris à l'avance ou juste avant que les effets ne se déclenchent, la drogue n'agira pas.

Addiction et abus de substance

Certaines drogues sont addictives, soit physiquement (affectant la morph) soit mentalement (affectant l'ego) - et parfois les deux. À chaque fois qu'un personnage utilise la drogue (ou après un nombre d'utilisation approprié, déterminé par le maître de jeu), il doit faire un test de Test de $VOL \times 3$ pour éviter l'addiction. Chaque drogue a un Modificateur d'Addiction qui modifie ce test.

L'échec indique que le personnage devient accroc - il acquiert immédiatement le trait négatif Addiction (p. 148). L'addiction est mesurée sur trois niveaux: Mineure, Modérée et Majeure. Cette sévérité détermine la fréquence à laquelle un personnage a besoin de sa drogue ainsi que les effets négatifs lorsque le personnage n'utilise pas la drogue.

Un personnage accroc doit continuer à faire un Tests de $VOL \times 3$ lorsqu'ils utilisent la drogue, comme déterminé par le maître de jeu. L'échec indique que la sévérité de l'addiction du personnage augmente.

Les effets négatifs lié au manque cessent dès que le personnage reprend une dose de drogue. Les pénalités de Solidité et de Lucidité ne sont pas des dégâts, mais elles réduisent temporairement lesvaleursmximales du personnage; il regagne immédiatement la perte de Solidité ou de Lucidité dès qu'il reprend une dose.

L'addiction est de durée infinie. Pour s'en débarrasser, le personnage doit subir un sevrage d'1 semaine par niveau d'addiction. Résister au manque est difficile et devrait nécessiter au moins un autre Test de $VOL \times 3$, modifié par lemodificateur d'Addiction de la drogue. Les joueurs et le maître de jeu sont encouragés à interpréter une tentative de se débarrasser d'une dépendance. Chaque semaine de sevrage réduit l'addiction d'un niveau. Lorsqu'il atteint 0, le personnage est clean - bien qu'il y a toujours un risque de rechute.

Les addictions physiques ne suivent pas sur une nouvelle morph si le personnage se réincarne, mais les addictions mentales suivent. Si le personnage s'uploadet se réincarne, l'addiction mentale persiste et la morph que le personnage abandonne reste physiquement accroc. Cela signifie que les personnage fauchés ou malchanceux peuvent occasionnellement se trouver incarnés dans une morph ayant une addiction physique. Dans ce cas, le personnage est soumis à l'addiction physique de la drogue mais pas aux addictions mentales, bien que si ils s'abandonnent à la drogue, ils peuvent devenit physiquement accrocs.

Les personnages se réincarnant en infomorphs peuvent rester mentalement accroc à une substance même si ils n'ont plus de corps. Le marché est ceendant toujours heureux de fournir; une grande variété de narcoalgrithmes imitant les effets de laplupart desdrogues décrites ci-dessous sont disponibles pour les infomorphs et les IA. Pour la version narcoalgorithmique spécialement portées pour les infomorphs de toutes les drogues addictives seulement physiquement, considérez l'addiction comme étant effectivement physique. Le personnage reste accroc tant qu'il est sous forme d'infomorph,mais il perd son addiction si il s'incarne dans une morph physique.

11.4.2 Drogues

Les drogues décrites ici sont courantes (mais pas forcément bénéfiques), et sont généralement absorbées intentionnllment. Les drogues et produits chimiques utilisés offensivement sont décrit au chapitre Composés Chimiques et Toxines, p. 323. Notez que les drogues ici sont juste un échantillon représentatif. Il existe des milliers, si ce 'nest desmillions, de drogues en circulation dans *Eclipse Phase* - lesmaîtres dejeu sont encouragés à introduire leurs créations, en utilisant celles-ci comme guide.

Drogues cognitives

Les nootropiques et les drogues similaires cherchent à amplifier les facultés mentales de l'utilisateur.

Drive: Ce nootropique accélère les communications entre les deux hémisphères du cerveau, stimulant la production d'idée et augmentant la concentration, généralement sans effets secondaires. L'utilisateur reçoit un bonus de +5 en COG tant que la drogue dure. [Bas]

Klar: Le klar amplifie l'état d'alerte et augmente la clarté et la perception. Les utilisateurs rapportent une sensation "d'élévation" vers un niveau supérieur. L'utilisateur reçoit un bonus de +5 en INT tant que la drogue dure. [Bas]

Neem: La neem est une drogue mnémonique qui fonctionne en "étiquetant" les expériences et les entrées mentales avec un ensemble de sensations uniques qui contribuent à la formation de souvenirs basées sur un état mental. Les gommes de neem existent en diverses saveurs fruitées ayant la forme d'animaux Terrestres disparus. Neem gives characters a +20 bonus on COG Tests to recall information they learned while on Neem (see *Memorizing and Remembering*, p. 176). L'inconvénient de la neem est que les souvenirs qu'ils sont accumulés sous l'influence de la drogue n'ont aucune associations émotionnelle. Par exemple, un personnage qui voit quelque chose d'horrible arriver à un ami ou qui se dispute avec son partenaire tout en étant sous neem ne sentira aucune connexion émotionnelle ou autre à ce qui s'est passé. [Modéré]

Drogues de combat

Les drogues de combat sont un moyen simple d'équilibrer la balance lors d'un combat.

BringIt: Plus une drogue sociale qu'une drogue de combat par certains aspects, le BringIt stimule des émissions massives de phéromones agressives conçues pour faire de l'utilisateur le centre de l'attention en combat. En combat, les adversaires dans les 3 mètres du personnage, et qui ne sont pas déjà en combat de mêlée ou au cros à corps avec un autre personnage, doivent réussir un Test de VOL \times ou attaquer le personnage utilisant du BringIt. La nature imprécise des phéromones aériennes fait que si un personnage utilisant du BringIt se situe à moins d'un mètre d'un autre personnage hostile au personnage affecté par les phéromones, celui-ci peut opter pour l'attaque du personnage à proximité au lieu de l'utilisateur de BringIt. Les personnages utilisant cette drogue subissent un modificateur de -20 à leurs tests de compétences sociales. [Bas]

Grin: Le grin est un opiacé efficace et un antidouleur. Les utilisateurs peuvent ignorer le modificateur de -10 de 2 blessure (non cumulable avec d'autres effets similaires), et peuvent même ignorer qu'ils sont blessés. Les utilisateurs de grin souffrent d'une vision en tunnel et ont donc un modificateur de -10 à leurs Tests de Perception. [Bas]

Kick: Le kick est un stimulant puissant qui augmente la réponse de l'utilisateur et le met à l'affût. Le personnage gagne +10 en REF et +1 en Vitesse pendant la durée des effets de la drogue. Les personnages sous kick sont hyperactifs et réagissent de manière rapide, un peu comme un chat, au stimuli soudain ou inattendus. À la discrétion du maître de jeu, ils peuvent avoir à faire un Test de VOL \times 2 ou réagir sans réfléchir vis à vis des bruits inattendus et des autres surprises. Les utilisations à long-terme provoquent un malus de -5 en COG. [Modéré]

MRDR: La MRDR est une drogue de combat brutale et sans subtilité. Elle augmente la résistance à la douleur, la vitesse et la force. Le personnage reçoit un bonus de +10 en SOM, de +1 en Vitesse, de +10 en Solidité et peut ignorer le modificateur de -10 d'une blessure. Tous les dégâts subis sous l'influence de la drogue sont d'abord otés du bonus de Solidité. Les utilisateurs de MRDR sont facilement identifiables par les vaisseaux sanguins éclatés dans leurs yeux, une posture tendue et une tension visible des muscles du visage, des bras et des jambes. Les utilisateurs à long-terme subissent un malus de -5 en SOM. [Bas]

Phlo: Le phlo augmente l'état d'alerte et la coordination, rendant l'utilisateur plus gracieux et plus perceptif. Le personnage gagne +5 en COO et +10 aux Tests de Perception pendant la

durée des effets de la drogue. Tout paraît possible à un personnage sous phlo, et peuvent donc se lancer dans des actions qui peuvent être stupides ou dangereuses (appliquez un modificateur de -10 aux Tests de Compétences appropriés). [Modéré]

Drogues de Santé

Les pharma-liments qui développent la santé et l'état physique du consommateur sont courants.

Bananas Furiosas: Cette drogue annule une partie des effets des radiations dé-ionisantes sur les cellules du corps. Même si elle existe sous forme de pillule, elle est croisée bien plus fréquemment en grand régime de banane d'un rouge-orangé très vif. Les bananes réduisent la sévérité d'une exposition aux radiations (le maître de jeu détermine les effets). [Bas]

Confort: Ce yogurt goûteux bloque les hormones du stress, stabilise l'état émotionnel et soulage de l'anxiété, permettant d'ignorer les effets d'un trauma et d'amplifier temporairement la Lucidité de +5. Tout stress subit sous l'emprise de la drogue est d'abord retiré du bonus de Lucidité. Le confort procure également un bonus de +10 pour résister aux tentatives de manipulation des émotions de l'utilisateur. Une utilisation excessive de confort peut déclencher des irritations chroniques causées par des libérations d'histamine. [Bas]

Drogues récréatives

Ces drogues sont en concurrence avec les pétales (p. 321) et l'XP du marché noir lorsqu'il s'agit de gaspiller le temps et les vies des personnes.

Buzz: Cette variante génétiquement modifiée du BZ est un hallucinogène extrêmement puissant, invisible et sans odeur. Les utilisateurs ou les personnages affectés ont des hallucinations extrêmement réalistes pendant toute la durée d'action de la drogue, et peuvent même "partager" ces hallucinations avec d'autres personnages affectés. Les personnages souffriront d'un modificateur de -30 à tous les tests pour se remémorer ce qu'il s'est passé sous l'influence de la drogue. [Modéré]

Mono No Aware: Tirant son nom du terme japonais pour la tristesse et le caractère éphémère des choses de ce monde, cette drogue, généralement consommée comme un thé, est un déprimeur qui déclenche un état méditatif. Le mono no aware donne au personnage un bonus de +10 à ses Tests d'Art et de Divination. Lorsqu'il est fréquemment utilisé, le mono no aware réagit avec les pigments de la peau pour créer une pâleur légèrement blutée, même sur les morphs à la peau sombre. [Bas]

Orbital Hash: La bonne vieille beuh - mais cultivée dans l'espace en utilisant des éclairages puissants et des techniques hydroponiques post-singularité. Comme l'espace est une denrée rare dans les habitats et les barges racailles, les barrettes de hashishs sont le mode de livraison et de transport préféré. Cependant, pour les plus riches et sur les planètes, les têtes sous forme de feuilles restent courantes. Le hash permet aux personnages d'ignorer les effets d'un trauma, mais inflige une pénalité de -10 à tous les tests liés à la mémoire et aux Tests de Compétences de Connaissances. Les utilisateurs de hash ont les yeux injectés de sang, des comportements léthargiques et ont la fringale. [Bas]

Drogues sociales

Ces lubrifiants sociaux affectent les interactions de l'utilisateur avec les autres.

Alpha: L'alpha est une version plus subtile du BringIt, populaire chez les cadres hyper-corporatistes, les petites frappes et quiconque veut s'imposer comme le connard dominant. L'ingénieur en médiculture qui l'a inventé avait une sensiblerie rétro (et probablement un sens de l'humour tordu); l'alpha est généralement synthétisée sous la forme de poudre blanche conçue pour être sniffée. L'alpha stimule la production des phéromones de menace, mais moins grossièrement que le BringIt. L'alpha développe la confiance, un sentiment de puissance et la vigilance. L'utilisateur peut tenir 4 jours sans dormir, après quoi ils ont besoin de rattraper

le retard avec au moins 4 heures de sommeil (n'oubliez pas que les morphs avec les biomods basique ont besoin de moins dormir). Les personnages défoncés reçoivent un bonus de +20 à leur Tests d'Intimidation et de +10 aux Tests de Persuasion et de Réseau lorsque l'attitude est un facteur (à la discrétion du maître de jeu). Ces bonus ne s'appliquent qu'aux personnages dans les 2 mètres de l'utilisateur d'Alpha.

Du côté des inconvénients, les utilisateurs d'alpha sont des connards impatients et incapable de se concentrer. À la discrétion du maître de jeu, les modificateurs aux compétences Sociale peuvent être transformés en pénalités contre certaines personnes. De plus, les utilisateurs d'alpha subissent une pénalité de -10 à tous leurs tests de compétences de COG liées à la mémoire et à la réflexion cohérente ou logique. Les utilisateurs à long-termes peuvent subir la pénalité de COG même lorsqu'ils ne sont pas sous l'influence de la drogue; et elle peut s'aggraver lors des prises d'alpha. [Élevé]

Hither: Vous voulez suinter le sexe comme un pod de plaisir sur toit brûlant? Le hither est ce qu'il faut à tous ceux désirant ce séduisant je-ne-sais-quoi. C'est un gel translucide et glissant, parfois doté d'un discret parfum musqué et floral. Il est appliqué sur les parties du corps avec de forte concentration de glandes sudoripare, là où le peau peut l'absorber rapidement. Le hither est un euphorisant léger, donnant un sentiment de confiance et de savoir ce qu'il veut à l'utilisateur. Il stimule également une abondante production de phéromones de désir. Le personnage gagne un bonus de +10 aux Tests de Persuasion contre les cibles qu'il peut séduire. À la discrétion du maître de jeu, cela peut s'étendre aux Tests de Supercherie, d'Imposture et de Réseau. [Bas]

Juice: Cet anti-dépresseur puissant rend quasiment impossible le fait d'être maussade ou d'avoir des pensées négatives. Le personnage est surnaturellement heureux - souvent de manière irritante ou étrange. Le personnage reçoit un bonus de +30 contre la peur ou toutes les tentatives de manipuler ses émotions dans une direction négative, mais il aura tendance à agir de manière inappropriée, en ayant un fou rire devant une gigantesque quantité de sang ou en orientant joyeusement la discussion vers des sujets incohérents alors que quelqu'un d'autre pète les plombs, par exemple. [Bas]

Droque						
	Type	Application	Temps de réaction	Durée	Addiction (mod)	Addiction (type)
<i>Drogues Cognitives</i>						
Drive	Chim	O	20 min	8 heures	—	Mental
Klar	Chim	O	20 min	8 heures	—	Mental
Neem	Chim	O	20 min	12 heures	—	Mental
<i>Drogues de combat</i>						
BringIt	Bio	Inh, Inj, O	1 min	15 min	+10	Physique
Grin	Chim	Inh, Inj, O	3 tours	3 heures	−10	Physique
Kick	Chim	Inh, Inj, O	3 tours	2 heures	−10	Physique
MRDR	Chim	O	20 min	1 heure	−10	Physique
Phlo	Chim	O	20 min	1 heure	−10	Physique
<i>Drogues de santé</i>						
Bananas Furosas	Chim	O	20 min	1 jour	—	—
Comfurt	Bio	O	20 min	12 heures	−10	Mental
<i>Drogues récréatives</i>						
Buzz	Chim	Inh, O	1 heure	36 heures	—	Mental
Mono No Aware	Chim	O	20 min	8 heures	−10	Mental
Orbital Hash	Chim	Inh	3 min	3 heures	—	Mental
<i>Drogues sociales</i>						
Alpha	Bio	Inh	1 minute	2 heures	−10	Mental
Hither	Bio	C	1 minute	6 heures	−10	Physique
Juice	Chim	O, Inh	20 min	8 heures	—	Mental

11.4.3 Nanodrogues

Les nanodrogues sont des infestations temporaires de nanites qui créent des effets spécifiques.

Frequency: La frequency (ou Freeeq) est une nanodroque conçue comme un outil de visualisation scientifique. Elle libère une petite nuée de nanites dans le flux sanguin du personnage qui s'installe dans l'épiderme où ils agissent comme des capteurs de radiation électromagnétique. Ces entrées sensorielles sont ensuite injectées dans la perception sensorielle visuelle et tactile de l'utilisateur, grâce à une séquence de nouveaux stimuli, généralement des jeux de lumières ou des sensations tactiles étranges. En plus de ses usages récréatifs, la Frequency est un bon moyen de trouver un champ radioactif localisé grâce à un Test de Perception standard. Un personnage peut exploiter ces sensations pour trouver des capteurs ou des appareils électroniques dissimulés. De manière proche aux hallucinogènes du 20^e siècle, maintenant obsolètes, tels que le LSD ou les psylos, un trip de Frequency peut être désorientant et troublant (le maître de jeu devrait appliquer tous les modificateurs, stress mental ou traumatismes qu'ils jugent appropriés). Les personnages subissent pendant 1/3 de leur trip des entrées sensorielles extrêmement intenses; pendant cette période, quidure généralement 2 heures, le personnage est incapable de lire. [Modéré]

Gravy: Le gravy aide les personnages à s'acclimater à des environnements à forte gravité. Il existe dans une diversité de saveurs et est souvent ajouté à la nourriture en tant que sauce. Pour que le gravy soit complètement efficace, le personnage doit commencer à s'en servir à l'avance. Réduisez les pénalités pour l'acclimatation à la haute gravité de 20. [Bas]

Schizo: Le schizo est une nanodroque qui copie les effets de la schizophrénie paranoïaque. Elle est populaire dans certains cercles sociaux de l'hyperélite en tant que réel défi et expérience intrigante. Une dose de schizo ressemble à une antique lame de rasoir jetable. Faire une incision dans la peau libère un essaim de nanites qui voyagent jusqu'au système nerveux central et y induit les effets de la drogue. Sous l'emprise de la drogue, le personnage est gravement paranoïaque et entend des voix. Les effets sont à la discrétion du maître de jeu, mais devraient inclure des peurs irrationnelles, des compulsions inhabituelles basées sur les instructions de la ou des voix, et une forte probabilité que le personnage se comporte de manière violente ou destructive. Le personnage peut faire des Tests de Vol $\times 3$ pour éviter d'agir violemment contre les objets ou les étrangers. Les amis et les personnes de confiance auront moins de chances d'être la cible de violence (modificateur de +30 pour éviter de blesser les personnes qui comptent pour le personnage ou de détruire des possessions importantes). Notez que la muse du personnage n'est pas affectée par le schizo et peut essayer de protéger le personnage. Les personnages qui prennent du schizo subissent 1d10 points de stress mental. [Bas]

Pétales

Pétales est un mot utilisé pour décrire un type d'hallucinogène narratif, une nanodroque qui court-circuite la perception et envoie l'utilisateur dans un trip ludique hautement immersif. Connus sous une myriade de noms intrigants - Forgotten Hand, Drakly Selving, Inquisitive Green pour n'en nommer que quelques uns - les pétales est l'héroïne de la société post-Chute - la drogue de choix pour les désespérés et les baisés. Les pétales sont presque toujours sous la forme de fleur nano-pharmacologique, en pots ou avec un pack de nutriment attaché à la racine. Arracher et avaler les pétales de la fleur déclenchent immédiatement les effets. Chaque fleur a entre 5 et 10 pétales. Des utilisateurs multiples peuvent partager leurs expériences si ils prennent les Pétales moins d'une minute après que le premier ait été arraché; passé ce temps tous les pétales restants sur la fleur fanent et deviennent inertes.

Les trips sous pétale ressemblent à des scénarios se déroulant à l'intérieur et à l'extérieur du consommateur. Certains se déroulent entièrement dans l'insert de mesh de l'utilisateur (l'utilisateur doit volontairement abandonner le contrôle de ses implants; si il ne le fait pas, la drogue n'a aucun effet autre que la production de très faibles hallucinations visuelles), prenant le contrôle des affichages entoptiques du personnage, le connectant à des serveurs mesh secrets

et à d'autres voyageurs, et envahissant la perception de l'utilisateur avec des "hallucinations" RA. D'autres mettent le personnage dans un état proche du coma pendant lequel ils font un voyage cérébral. Il y a normalement un thème ou une intrigue bien développée à chaque expérience de pétale, même si dans certains cas ils s'agit juste d'un flot d'images.

Bien que la plupart des sociétés cherchent à supprimer les Pétales, de nouveaux apparaissent constamment, alimentés par une sous-culture persistante d'artisans et d'utilisateurs. Les fabricants de pétales voient leur travail comme une forme d'art (ou au moins comme un très bon divertissement) et les meilleurs pétales sont des expériences à la beauté entêtante et amoureuxment fabriquées - même si elles sont également terrifiantes. La sous-culture des usages de Pétales varie des utilisateurs occasionnels qui vont se prendre de temps en temps une fleur facile et de courte durée, aux accros les plus durs qui passent la plupart du temps où ils ne sont pas sous pétale à chercher les variétés les plus intenses et les plus séotériques. Beaucoup d'informations sur l'apparence et les effets des pétales viennent de cette sous-culture. Comme les pétales combinent des nanites personnalisés combinés avec une charge chimique sur mesure et, parfois, des connexions à des serveurs mesh, il est impossible de les dupliquer avec des nanofabriques, ce qui a permis le développement d'un marché très actif de fabricants, de revendeurs et de courtiers.

Les pétales contiennent parfois des surprises et des récompenses appelées "douceurs" par les utilisateurs de pétales. Obtenir la douceur nécessite généralement de remplir certaines conditions durant le trip, comme répondre correctement à une question ou compléter un objectif. Les douceurs typiques incluent des logiciels de compétences, de nouveaux modèles de vêtements ou de produit, et des incarnations d'infomorph personnalisés.

Du mauvais côté, certains trips de pétale se passent mal, infligeant 1d10 ou plus de stress mental à l'utilisateur. Probablement pire, certains pétales sont chargés avec des malwares qui prennent le contrôle des inserts de mesh de l'utilisateur et pire - certaines sentinelles murmurent même que certains pétales porteraient des souches du virus Exsurgent. [Trivial à Élevé]

Exemple de pétales

Quelques exemples d'expérience au pétale:

Forgotten hand

L'une des mains du personnage se détache et part en courant. Le personnage est conscient et capable d'interagir normalement avec le monde réel, mais il ne peut pas percevoir la main "fugitive" et est persuadé qu'elle s'enfuit. La main guidera le personnage pendant une poursuite étrange, mais à un moment donné, une nouvelle main apparaîtra sur le poignet du personnage. Elle peut être scintillante et opalescente, démoniaque et griffue, ou bestiale. Finalement, au bout d'une heure ou deux, le personnage récupérera sa main, mais pour se débarrasser de la nouvelle et réattacher l'ancienne, ils devront répondre à une question cryptique posée par une créature ressemblant à un gnome.

Darkly selving

On pense que ce pétale réalise la plupart de ses effets en se connectant au mesh, où une IA observe et contrôle une partie du flux d'événements, et ne fonctionne que pour plusieurs voyageurs. Comme pour Forgotten Hand, il fonctionne en surimprimant des perceptions RA sur le monde réel, mais à cause de ses effets, il est fortement conseillé de le consommer dans des endroits où des non voyageurs seront présents. Darkly Selving crée un fork epsilon de chaque voyageur et incarne le fork dans une infomorph qui ressemble à une version démoniaque de l'utilisateur, utilisant les entrées visuelles des co-voyageurs du personnage. Les surimpressions RA amènent le personnage à se percevoir comme une créature angélique, pendant que l'infomorph démoniaque et paraissant réelle apparaît comme une surimpression RA à leur perception du monde réel. Ce qui se passe ensuite varie, mais en générale les personnages et leurs forks sont soumis à une série de forts stimuli chimiques et neuroalgorithmiques allant

des effets proche du hither à ceux de doses massives de MRDR (ou parfois les deux à la fois). Les effets dirigés contre les forks sont généralement bien plus intenses. L'objectif - signalé par des indices dans l'environnement - est de fusionner avec son fork, ce qui peut être fait de nombreuses manières, allant de chasser son fork pour en dévorer le cœur à la résolution de puzzle ou à réussir à accomplir quelque chose avant son fork.

Delphinium six

Le dernier, et le plus rare, d'une série de pétale, delphinium six est le Graal des utilisateurs de pétale, une expérience censée être transcendante qui pourrait même ne pas exister. Le delphinium one est peu courant, le deux et le trois sont relativement rare, le quatre est extraordinairement dur à trouver et le cinq et six ne sont pour l'instant que des rumeurs. Les indices sur ce que pourrait détenir le six sont largement basés sur des extrapolations du peu qui est connu à propos des pétales de numéros inférieurs. Les faits suivants sont généralement acceptés. C'est une expérience de groupe, mais tous ceux qui font le voyage ne seront pas récompensés équitablement. Il est intensément surréel, mais à dessein, comme le sont tous ceux de la série delphinium. Il s'agit de la conclusion d'une version défoncée d'un conte de fée à faible structure narrative à propos d'une princesse et de sa quête pour l'illumination commencée dans delphinium one, et remplie d'étranges présages et de créatures mythologiques. Les rumeurs quand à ce qui se passerait à la fin sont beaucoup plus variées, et vont de la réincarnation des voyageurs dans des infomorphs divines à leur emprisonnement dans une prison d'ego. Delphinium six est complètement virtuel, laissant les personnages dans le coma pendant toute la durée de l'expérience et dure probablement extrêmement longtemps, probablement pendant 40 heures.

Autres nanodrogues

Les nanodrogues ont la possibilité d'apporter des changements fondamentaux à la biochimie et à l'état mental d'un corps. Les effets potentiels sont trop nombreux pour être listés, mais les maîtres de jeu devraient autoriser des nanodrogues qui peuvent appliquer temporairement certains traits tels que, Courageux, Sens Directionnel, Génie des Maths, Tolérance à la Douleur, Caméléon Psi, Défense Psi, Conscience Spatiale, Costaud, Faible, Frêle, Faible Tolérance à la Douleur, Trouble Mental, Allergie Légère, Dommage Neuraux, Vulnérabilité Psi, Allergie Grave, Timide, Vertige RV, Système Immunitaire Faible ou Nausée de Zéro-G. De même, les nanodrogues peuvent forcer un personnage dans un état émotionnel particulier, comme le mettre de mauvaise humeur, le rendre impatient, satisfait ou trop confiant. Les maîtres de jeu sont encouragés à expérimenter diverses possibilités et effets.

Nanodrogues					
Nanodrogues	Type	Application	Durée	Addiction (mod)	Addiction (type)
Frequency	Nano	Inj, O	8 heures	-10	Mental
Gravy	Nano	Inj, O	spécial	-	-
Pétales	Nano	O	2 heures - 1 jour	+10 à -20	Mental
Schizo	Nano	Inj	1 jour	-	Mental

11.4.4 Narcoalgorithms

Les narcoalgorithms sont des programmes logiciels qui simulent les effets des drogues sur les corps biologiques. Quasiment toutes les drogues biologiques, chimiques et nano peuvent être répliquées en tant que narcoalgorithms, avec les effets correspondants (à la discrétion du maître de jeu). Les narcoalgorithms peuvent être exécutés par les infomorphs, les egos enchâssés dans des cybercerveaux (les pods et les synthmorphs), les simulmorphs et même les IA.

DDR: Originellement créée par des hackers blagueurs et distribuée en tant que virus, le DDR (pour "Danse Danse Robot") déclenche des impulsions dans les circuits de contrôle moteur de

la cible. Visant principalement les IA de robot, les effets font "danser" la cible avec des mouvements saccadés et automatisés. Les récepteurs de plaisir sont également activés et donc la danse - et les mouvements de tout type - font du bien. Différentes variantes logicielles déclenchent différents mouvements et style. La cible subit un modificateur de -20 à toutes ses actions pendant qu'elle danse, mais la danse peut-être contrée avec un Test de $VOL \times 3$. [Bas]

Linkstate: Ce logiciel connecte l'utilisateur à un réseau peer-to-peer, où il est aléatoirement connecté à d'autres utilisateur de linkstate et échantillonne un morceau de leur flux XP et de souvenirs accédés aléatoirement - généralement juste suffisamment pour fournir du contexte mais pas suffisamment pour récupérer des détails personnels privés. Ces entrées sont assemblés, leurs entrées émotionnelles augmentée puis tout le paquet est pimentés par des circuits de déclenchement hormonaux et des synaesthésie artificielle. Les effets sont un mélange d'échantillon des vies de personnes, assemblées en une soupe sensorielle qui frappe l'esprit avec un rush euphorique. Les utilisateurs de linkstate sont catatoniques pendant les effets (une session typique dure 3 à 4 heures), mais rapportent ensuite avoir eu des flashbacks d'évènements arrivés dans la vie d'autres personnes. [Bas]

11.4.5 Composés Chimiques

Atropine: Bien que toxique à forte dose, l'atropine est un antidote efficace contre les agents invervants tels que le BTX2 et le Nervex. Facilement synthétisé dans un faiseur, l'atropine réduira les effets qu'elle est été prise juste avant ou après avoir été intoxiqué par un agent innervant. [Trivial]

DMSO: Ce composé chimique agit comme un porteur, permettant à d'autres composés d'être absorbés par la peau. Il permet à n'importe quel composé d'être appliqué dermalement. [Trivial]

Thermite Liquide: Similaire au gel rongeur, la thermite liquide existe sous forme de gel qui est facilement appliqué dans toutes les conditions environnementales (en raison de la nature de sa réaction chimique, la thermite est oxygénée et brûlera sous l'eau ou dans l'espace). Elle est allumée avec une charge électrique, brûlant à des températures dépassant les $2\,500$ degrés Celsius et fait fondre à peu près tout ce qu'elle touche. La thermite liquide inflige $3d10 + 5$ VD par Tour d'Action à tout ce qu'elle touche. La thermite brûle à travers l'Armure, annulant toutes protection une fois que le score d'Armure complet a été atteint. [Modéré]

NonEau: La NonEau est un retardateur de combustion liquide efficace qui ne mouille pas les objets, peu importe leur propriété d'absorption - il glisse tout simplement hors de l'objet. [Trivial]

Gel Rongeur: Cette pâte se transforme en un acide puissant lorsqu'il reçoit une décharge électrique. Il se trouve sous forme de gel et peut être étalée comme de la gelée, et peut même être utilisé dans l'espace. Sous forme acide, le gel rongeur inflige $1d10 + 5$ VD par Tour d'Action à tout ce qu'il touche, sauf si le matériau a été traité contre l'acide. L'armure protégera contre l'acide au début, mais l'acide traversera l'armure, et elle ne protégera plus le porteur une fois que son score d'armure aura été atteint par les dégâts infligés. [Bas]

Glisse: Ce liquide ne présente quasiment aucun frottement. Lorsqu'elle est répandue autour d'une zone (la Glisse est très utilisée dans les grenades éclaboussantes), quiconque tente de marcher ou de courir sur la surface affectée doit réussir un Test de COO ou tomber. De même, toutes les surfaces imbibées deviennent extrêmement difficile à saisir, nécessitant un Test de SOM pour rester accroché. Quiconque tente de s'accrocher à un personnage imbibé de glisse subit un modificateur de -30 . [Bas]

Teinture Traçante: Ce liquide est incolore à la lumière normale mais devient reconnaissable sous des longueurs d'onde pré-définie (telles que les infrarouges ou les ultraviolets). [Trivial]

11.4.6 Toxines

La guerre chimique implique l'utilisation des propriétés toxiques de substances biologiques ou chimiques pour tuer, blesser ou incapaciter un ennemi. Un antidote peut-être créé pour la plupart des toxines à condition qu'un échantillon soit récupéré et qu'un Test de Médecine ou d'Académie approprié soit réussi. Cela est considéré comme une Action de Tâche avec un intervalle d'1 heure. Ces toxines n'affectent que les biomorphs; les synthmorphs restent immunisées.

BTX: BTX² (également appelé Morsure de Grenouille) est une variante génétiquement améliorée des neurotoxiques et cardiotoxiques extrêmement puissants des batraciens. Il amène à une paralysie rapide et à un arrêt cardiaque qui tuent généralement la cible en quelques Tours d'Actions. Les personnages affectés subissent 2d10 + 10 points de dégâts pendant 3 Tours d'Action; les machinements réduisent ces dégâts de moitié. Ils doivent également faire un Test de SOM $\times 2$ (+30 avec des machinements) ou être paralysé pendant 1 heure. [Élevé]

Gaz CR: Cet agent incapacitant puissant cause des tremblements oculaires et une cécité temporaire, provoque une forte toux et des difficultés respiratoires, des irritations cutanées et un sentiment de panique. Les personnages affectés subissent 1d10 $\div 2$ de dégâts, un modificateur de -30 à tous les Tests de Perception basés sur la vue et un modificateur de -20 à toutes leurs autres actions pendant 20 minutes (5 minutes si le personnage a des machinements). [Bas]

Envol: Cette drogue est dérivée des phéromones humaines libérées par la peur, et à pour but d'instaurer un état d'alarme ou même de terreur dans le personnage. Les personnages affectés doivent faire un Test de VOL $\times 3$ (+30 avec les machinements) ou subir une attaque de panique, infligeant 1d10 points de stress. Les personnages affectés subissent un modificateur de -30 pour résister à l'intimidation ou aux manipulations émotionnelles basées sur la peur. Les effets de l'Envol durent 1 heure (5 minutes avec des machinements). [Bas]

Nervex: Dérivé des agents nerveux mortels comme le cyclosarin, le VX et le novichok, cette toxine génétiquement modifiée est déployée sous forme de gaz incolore et inodore qui devient inerte 10 minutes après déploiement. Il cause des contractions involontaires des muscles, des attaques et la mort par détresse respiratoire. Une minute après l'exposition, le personnage doit faire un Test de SOM ou est incapacité par les attaques, la paralysie ou des nausées et des vomissements; les personnages non affectés souffrent toujours d'un modificateur de -20 à toutes leurs actions. Le personnage mourra au bout de 10 minutes, à moins qu'un antidote (comme l'atropine, p. 323) soit appliqué. Les personnages avec des machinements souffrent de effets initiaux, mais récupèrent en 5 minutes. [Élevé]

Oxytoxine-A: Une variante génétiquement améliorée de l'oxytoxine, cette drogue induit un sentiment de confiance à l'utilisateur. Les personnages drogués subissent un modificateur de -30 à tous les Tests de VOL et de Kinésique lorsque la confiance est un facteur. Les machinements fournissent l'immunité. [Bas]

Tic: Le tic est un gas innervant non-létal et un agent convulsif. Les personnages affectés doivent réussir un Test de SOM (+30 avec des machinements) ou être incapacités par de graves spasmes musculaires. Les personnages non affectés continuent de subir un modificateur de -20 à toutes les actions. Les effets du tic durent 10 minutes, 5 si le personnage a des machinements. [Bas]

11.4.7 Nanotoxines

Disruption: Cette nanotoxine attaque la couche de myéline sur le nerf, interrompant les impulsions nerveuses et infligeant les symptômes de multiples scléroses. Toutes les heures, la morph va subir un modificateur cumulatif de -5 à la COO, aux REF et à la COG. Si une aptitude est ainsi réduite à zéro, la morph entre dans un état de paralysie et de catatonie. [Modéré]

Nécrose: Les nanites de la nécrose attaquent les cloisons cellulaires du corps, tuant les tissus. Cette nanotoxine inflige $1d10 \div 2$ points de dégâts par Tour d'Action pendant une minute, après quoi les nanites se désactivent et sont évacués de l'organisme. La nécrose n'affecte que les biomorphs. [Modéré]

Neuropath: Ces nanites sont conçus pour stimuler les récepteurs de douleurs d'une morph à un niveau systémique pour causer l'agonie et la gêne. Bien que la plupart des neuropaths ciblent les récepteurs biologiques, des variantes qui induisent des stimulations de douleurs (fantômes) dans le cybercerveau des synthmorphs et qui créent des effets équivalents sont également disponibles. Le personnage affecté doit réussir un Test de $VOL \times 3$ ou être incapable. Même en cas de réussite, ils subissent un modificateur de -30 de l'agonie infligée. Toute forme de résistance à la douleur qui permet au personnage d'ignorer les modificateurs de blessures annuleront les modificateurs de douleur du neuropath d'un montant approprié. [Modéré]

Casse-noix: Les casse-noix sont des nanites conçus pour localiser, migrer et décomposer le boîtier en synthé-diamant de lapile corticale à l'intérieur d'une morph en attaquant son revêtement en crystal. Cette opération prend approximativement 6 heures au bout desquelles la pile corticale est détruite. Ces nanomachines attaquent également les connexions entre la pile corticale et le (cyber)cerveau et les nanites de cartographie cérébrale. Au bout d'1 heure, la victime sera consciente que sa pile corticale est menacée. Au bout de 3 heures, toutes les connexions sont coupées et la pile corticale ne sera plus capable de sauvegarder le personnage. [Élevé]

11.4.8 Pathogènes

Un pathogène est un agent biologique infectieux qui inflige des maladies à leur hôtes. Alors que les pathogènes naturels ne vont que rarement tuer leur hôte, des virus militarisés resuscités pendant la Chute - ou ont été créés par les TITAN - cherchent à modifier et à utiliser les pathogènes en tant qu'armes de guerre. Les caractéristiques idéales des agents biologiques létaux sont un fort facteur d'infection, une puissance élevée, la disponibilité des vaccins et l'utilisation d'un aérosol. La plupart des biomorphs sont immunisés aux pathogènes standard grâce à leur biomods basiques et les machinements protégeront la plupart des autres. Mais même ces défenses peuvent ne pas protéger contre les maladies laissées par les TITAN ou par la nouvelle création d'une cellule terroriste de guerre biologique. Il est fortement recommandé de considérer les pathogènes comme un outil narratif, plutôt que comme une menace active contre les personnages. Les pathogènes n'ont aucun effet sur les synthmorphs.

Dégèn: Les personnages exposés à cette maladie de dégénérescence neurologique doivent faire un Test de $SOL \times 2$ ou être infectés. Les machinements vont vaincre la maladie, mais les autres ne montreront aucun signe d'infection pendant 1 semaine, moment à partir duquel les symptômes d'une démence progressive deviendront rapidement évidents: perte de mémoire, changement de personnalité et des hallucinations. Si il n'est pas soigné, le dégène va évoluer pendant encore une semaine avec des symptômes sérieux, incluant des troubles de l'élocution, des mouvements étranges, des pertes d'équilibre et de coordination, et même des attaques. Cela est reflété par une perte de 5 points par jour à toutes ses aptitudes (après la première semaine). Lorsqu'une aptitude atteint 0, le personnage décède. Le dégèn est connu pour ses effets de corruption des sauvegardes de pile corticale avant que les symptômes de l'infection ne se manifestent. [Cher]

Déclencheur: Le déclencheur est un virus fabriqué pour cibler et infecter spécifiquement les mastocytes afin de déclencher une réaction hyperallergique. Le choc anaphylactique qui s'ensuit est lié à une vasodilatation systémique (associée à une baisse soudaine de la pression sanguine) et un encombrement des bronches (provoquant des obstructions et des difficultés respiratoires) et provoque généralement la mort en quelques minutes après incubation et en absence de traitement. Les personnages infectés doivent réussir un Test de SOL (en utilisant

leur score Solidité actuel moins les dégâts) ou mourir rapidement. Même les machinements ont du mal à réagir dans les temps contre ce virus; les personnages équipés de machinements doivent réussir un Test de SOL $\times 2$ pour survivre. [Cher]

11.4.9 Drogues psi

Les recherches sur la souche Watts-MacLeod a permis plusieurs avancées exceptionnelles impliquant la création de drogue impactant le psi. Chacune de ces drogues est à un état expérimental, mais elles sont déjà trouvable en faisant appel à Firewall ou à d'autres groupes secrets similaires.

Inhibiteur: L'inhibiteur est un cocktail de neurotransmetteurs qui bloquent certaines des fonctions de réceptions et de transmission du cerveau afin de réduire les ondes psi et de bloquer ou limiter les exploits. Cette drogue est généralement utilisée pour empêcher un prisonnier async d'utiliser ses capacités. Un personnage drogué doit faire un Test de VOL \times . En cas d'échec, il perd toutes ses capacités psi pendant la durée de la drogue. En cas de réussite, il subit une gêne de -30 à ses compétences Psi et tout le drain subit est doublé. L'inhibiteur a un effet secondaire malheureux qui abruti le personnage: appliquez un modificateur de -10 à leur COG. Les personnages influencés par de l'inhibiteur ont tendance à avoir l'air vitreux et sonné et ont des difficultés à être excité ou à manifester des émotions. [Élevé]

Ouvreur: Les drogues de type ouvreur sont des variantes de la souche Watts-MacLeod avec des effets temporaires et qui n'altèrent pas le cerveau de l'utilisateur de manière permanente. L'ouvreur donne à l'utilisateur la capacité d'utiliser un exploit particulier, indépendamment du fait qu'il possède ou non le trait Psi. Chaque type d'ouvreur est configuré pour un exploit particulier. Bien qu'étant principalement conçue pour les non-asynchs, ils peuvent ne pas posséder de compétences Psi et doivent donc défausser sur VOL. Pour cette raison, l'ouvreur est souvent doublé avec du psike. L'utilisation d'ouvreur reste une expérience dévastatrice pour l'esprit. Les utilisateurs sont occasionnellement sujet à des hallucinations (à la discrétion du maître de jeu). Lors de la redescende, l'ouvreur inflige 1d10 points de stress mental, $+2$ si elle fournit un exploit gamma psi. [Cher]

Psike: Le psike augmente les capacités psi d'un asynch. Appliquez un modificateur de $+20$ aux tests de compétences Psi de l'asynch pendant la durée des effets de la drogue. Appliquez cependant un $+2$ à toutes les VD de drains pendant la durée des effets. La psike est mentalement addictive, avec un modificateur d'Addiction de -10 . [Cher]

11.5 La technologie au quotidien

Les appareils suivants sont tous exceptionnellement fréquents et peuvent être obtenus dans pratiquement tous les habitats. Chaque personne dans *Eclipse Phase* possède ces appareils ou connaît plusieurs personnes qui en ont.

Ecto: Les ectos sont la version externe des inserts de mesh basique (p. 300), sans les capteurs médicaux. Ces appareils colorés servent de terminal mesh portable, de PDA, de localisateur et de caméra/téléphone. Ces appareils sont souples (et souvent portés en bracelets), résistants à la poussière, auto-nettoyants et peuvent être étirés pour augmenter la taille de l'écran. Ils peuvent projeter des affichages holographiques et sont typiquement équipés avec des lunettes ou des lentilles de contact sans-fil ainsi qu'avec des casques ou oreillettes décoratives afin de permettre à l'utilisateur d'accéder à la réalité augmentée. Étant donné l'omniprésence des inserts de mesh, les ectos deviennent moins courants, mais ils sont toujours utilisés par les bioconservateurs, ceux qui n'ont pas d'implants et ceux qui préfèrent accéder au mesh via un appareil externe pour des problèmes de sécurité. [Bas]

Projecteurs Holographique: Ces appareils sont capables de projeter des images et des films tri-dimensionnel ultra réaliste et de haute définition. À une certaine distance (20 mètres

Toxines				
	Type	Application	Temps de démarrage	Durée
Toxine chimique				
BTX2	Chim	C, Inj, O	1 Tour d'Action	3 Tours d'Action/1 heure
Gaz CR	Chim	C, Inh	1 Tour d'Action	20 minutes
Vol	Bio	Inh	3 Tours d'Action	1 heure
Nervex	Chim	C, Inh, Inj, O	1 minute	mort
Oxytoxine-A	Bio	Inh, Inj	3 minutes	2 heures
Tic	Chim	C, Inh, Inj, O	3 Tours d'Action	10 minutes
Nanotoxines				
Dégénération	Nano	Inj, O	Immédiat	8 heures
Nécrose	Nano	Inj, O	3 Tours d'Action	1 minute
Neuropath	Nano	C, Inj, O	3 Tours d'Action	8 heures
Casse-noix	Nano	Inj, O	Immédiat	8 heures
Drogues Psi				
Inhibiteur	Chim	Inj, O	3 Tours d'Action	8 heures
Ouvreur	Bio	Inj, O	20 minutes	1 heure
Psike	Chim	Inj, O	1 minute	1 heure

et plus), de tels hologramme peuvent être difficilement identifiable comme faux, mais de plus près, il est plus facile de les voir pour ce qu'ils sont vraiment (modificateur de +20 aux Tests de Perception). Les hologrammes n'apparaissent sur aucune autre longueur d'onde que sur celle du spectre de la lumière visible, ils sont donc facilement identifiable par quiconque ayant une vision améliorée. [Bas] Chaussures Micrograv: Ces chaussures sont équipées avec du velcro et/ou un système magnétique, permettant au porteur de marcher normalement sur les surfaces appropriées dans les environnements en microgravité ou en zéro-G, au lieu de flotter ou de rebondir. [Trivial]

Capteur Portable: Il s'agit d'un petit système de capteur (il peut même être intégré aux habits). Le type de capteur doit être choisi (par exemple: infrarouge, lidar, radar, rayons-X). Des systèmes combinés de capteurs sont également disponibles, à un prix cumulé. See *Radio and Sensor Ranges*, p. 299. and *Using Enhanced Senses*, p. 302. [Modéré]

Vêtements Intelligents: Les vêtements intelligents peuvent changer de couleur, de texture et même de coupe, ne prenant qu'une minute ou deux pour se transformer d'une combinaison de saut unie en une robe de soirée à carreaux ou en un tailleur élégant de la fin du 20^e siècle. Ils peuvent aussi camoufler le porteur, fournissant un modificateur de +20 aux Tests d'Infiltration pour éviter d'être vu ou remarqué, tant que le personnage est stationnaire ou qu'il ne se déplace pas à une allure supérieure à une marche lente et tant qu'il est entièrement couvert ou qu'il utilise aussi une peau caméléon (p. 303) de même couleur/motif. Si le personnage n'est pas complètement camouflé ou si il se déplace trop vite, réduisez le modificateur à +10. Les vêtements intelligents gardent également le porteur à température, lui permettant d'être confortable dans les environnements allant de -40 à 70° C. [Bas]

Exo Vêtements Intelligents: Comme les vêtements intelligents, cet ensemble peut également se transformer en une exo-combinaison légère (p. 333). Il sert aussi d'armure avec un indice de 2/4. [Modéré]

Specs: Les specs sont des lunettes améliorant la vision. Ils fournissent des données sensorielles directement dans le cortex visuel du porteur en se connectant avec son insert de mesh basique (p. 300), bien que des affichages visuels soient disponibles pour les bioconservateurs et les autres personnages dépourvus d'implants. Les specs étendent le spectre de visualisation de l'utilisateur des térahertz aux rayons gamma (p. 302). Les specs incluent un émetteur de rayons-T (p. 306), mais utiliser les rayons-X ou gamma dans un but de visualisation nécessite

un émetteur distinct puisque aucune radiation de ce type n'est commune à l'intérieur des habitats ou dans n'importe quel environnement sûr. Les specs ont un grossissement équivalent à des amplificateurs de puissance 5 et fournissent au porteur un bonus de +10 à tous ses Tests de Perceptions impliquant la vision. [Bas]

Outils: Les outils sont disponibles en kit (portable), en atelier (peuvent s'adapter dans un gros véhicule), et en installation (gros et non-mobile). Chaque ensemble d'outil est utilisable pour une compétence spécifique telle que Matériel: Électronique ou Matériel: Véhicule Terrestre. [Bas (Kit), Élevé (Atelier), Cher (Installation)]

Outilitaire: Cet outil à main inclut un générateur de nanite spécialisé. Dans sa forme basique, un outilitaire à la taille et la forme d'un gros stylo plume. Il peut se transformer en quasiment n'importe quel outil, allant d'un pied de biche, couteau ou tournevis de puissance à une fraiseuse en passant par une paire de pince. Quelques outilsitaires bon marché sont optimisés pour des tâches spécialisées, comme la cuisine ou la survie, mais des modèles plus cher peuvent devenir à peu près n'importe quel outil à main imaginable. Les outilsitaires sont normalement contrôlés mentalement en utilisant l'insert de mesh basique du personnage. Les personnages ne disposant pas de ce type d'implant peuvent contrôler l'outil par commande vocale et des contrôleurs tactiles. Les personnages utilisant un outilitaire gagnent un modificateur de +10 aux compétences impliquant la modification ou la réparation d'appareil ayant des parties mécaniques, l'ouverture de serrure, la désactivation de systèmes d'alarme ou la réalisation des gestes de premiers secours. [Bas]

Voyeurs: Ces petites jumelles de haute technologie possèdent toutes les améliorations visuelles des specs (p. 325), mais fournissent également une amplification 50x. Ils incluent également un micro directionnel qui amplifie d'un facteur de 50 le son provenant de la direction vers laquelle les voyeurs sont orientés. Les voyeurs fournissent à l'utilisateur un bonus de +30 à tous les Tests de Perception pour la cible vers laquelle ils sont pointés et impliquant la vue ou l'ouïe. Ce bonus n'est pas cumulable avec les bonus d'autres appareils ou augmentations. [Bas]

11.6 Nanotechnologie

La nanotechnologie est la manipulation précise de la matière au niveau atomique, utilisant des millions de nanomachines microscopiques. La nanotechnologie a transformé la manufacture, permettant de nouvelles techniques et matériaux. L'avènement de la nanofabrication - la construction d'objets au niveau moléculaire - a transformé l'économie, permettant aux personnes de simplement fabriquer ce dont ils ont besoin à partir de matériaux bruts. La nanotechnologie reste un domaine en plein développement et a donc ses limites. Alors que les TITAN ont libérés des essaims de nanites auto-réplicants et ayant la capacité de transformer ou de détruire à peu près tout grâce à la puissance de la croissance géométrique, une telle technologie est bien au-delà de la compréhension transhumaine.

11.6.1 Nanotechnologie de base

La nanotechnologie de base est excessivement répandue et utilisée à travers le système solaire, servant de méthode principale de production depuis des décennies. Les nanites de nanotech de base sont confinés dans des environnements délicats et spécifiquement entretenus tels que l'intérieur d'une machine d'abondance ou d'une cuve de soin et ils ne peuvent pas fonctionner ailleurs.

Cuves de soin

Les cuves de soins ont été les premières applications de nanotechnologie médicale développées et restent l'un des outils médicaux d'usage courant le plus puissant. À l'exception de quelques nanopestes exceptionnellement mortelles, une cuve de soin peut guérir toutes les maladies et

Table des cuves de soin	
Blessures	Temps de guérison
Guérison de dégats normaux pour un personnage ayant pris 3 blessures ou moins.	2 heures par blessure (min. 1 heure pour 0 blessures)
Restaurer la perte de partie majeure du corps comme les bras ou les jambes, ou soigner un personnage presque mort ayant pris 4 blessures.	12 heures par blessure
Restaurer un personnage récemment décédé et qui a été mis en stase médicale pour éviter la mort, mais qui est essentiellement intact.	1 jour par blessure
Restaurer un personnage récemment décédé et qui a été mis en stase médicale pour éviter la mort, mais dont il manque la majeure partie du corps.	3 jours par blessure
Augmentation	
Implants et bioware mineurs, changement cosmétique mineurs comme la modification de la couleur de peau, la couleur ou la forme des yeux, ou la couleur, la texture et l'implantation des cheveux, altérations faciales mineures ou changement de la répartition des graisses corporelles.	1 heure
Implants neuronaux ou cérébraux, nanoware ou bioware majeurs, changements de sexe, changement de taille de moins de 5% ou de poids de moins de 20%.	12 heures
Modifications physique majeure comme l'ajout de membres ou des changements radicaux de taille et de poids.	3 jours

soigner toutes les blessures. Non seulement le patient survivra, mais il ne lui restera pas une égratignure, du moment qu'il est placé vivant dans la cuve de soin. Une cuve de soin peut même partir d'une tête tranchée (tant qu'elle a été stabilisée par des machinements ou de la nanotechnologie de premiers secours) et faire pousser un corps complet en se basant sur les gènes de la tête. Si le corps ou le dossier médical du patient contient des informations sur ses implants, son bioware ou sa nanotechnologie avancée, toutes ces modifications peuvent également être pleinement restaurées.

Peu de gens subissent des blessures suffisamment grave pour nécessiter une cuve de soin. La plupart d'entre elles sont utilisées comme un moyen simple et sûr de faire de la sculpture corporelle ou d'installer des implants ou du bioware. Les cuves de soins utilisent des nanomachines spécialisées soit pour modifier le corps du patient soit pour intégrer des implants ou du bioware. L'un des avantages de l'utilisation d'une cuve de soin est qu'aucun soin supplémentaire n'est nécessaire, le patient quitte la cuve en ayant pleinement récupéré et est prêt à en découdre. Chaque hôpital, clinique, atelier corporel et boutique d'augmentation possède plusieurs cuves de soin. Le temps nécessaire à une cuve de soin varie avec la sévérité des dégâts qu'elle soigne ou la quantité de modification à faire, tel que noté sur la table des Cuves de Soins, p. 327. [Élevé]

Nanodétecteurs

Les nanodétecteurs sont de petits appareils qui aspirent l'air et les micro débris afin de les analyser et de détecter des nanites. Étant donné la taille des nanites, la densité de nanites dans la zone a un fort impact sur la réussite de l'appareil. Le nanodétecteur a une compétence de

base de 30 pour détecter les nanites, modifiée de +30 si un essaim de nanite ou une ruche est présent, de +0 si un essaim ou une ruche a été active récemment et de -10 si des nanites hors d'un essaim ou d'une ruche sont présents. Une fois qu'un nanite est détecté, il peut être analysé soit par l'utilisateur, soit par l'IA du nanodétecteur, en utilisant sa compétence Académique: Nanotechnologie de 30. Les nanodétecteurs sont souvent sur l'utilisateur et toujours allumés, pour avertir l'utilisateur si un essaim de nuée hostile est détectée. [Bas]

Nanofabrics

Les machines de nanofabrication sont des assembleurs universels qui effectuent presque toute la fabrication dans le système solaire. L'utilisateur charge des matériaux bruts et des plans électroniques et il peut ensuite produire littéralement toute marchandise fabriquée, allant d'une arme à un avion ultra léger en passant par un délicieux repas chaud. De nombreux nanofabrics sont fournis avec une bibliothèque de schémas d'usage courant (nourriture basique, vêtements standards, outils de base, etc.). D'autres schémas doivent être soit achetés en ligne, programmés ou récupérés par un moyen quelconque (voir *Nanofabrication*, p. 284). Les plus grosses unités de nanofabrication font plus de 10 mètres de côté et sont utilisées pour produire de petits biens de consommation en gros ainsi que de plus gros appareils comme des véhicules de transit orbitaux.

La disponibilité et la légalité des nanofabrics varient grandement dans tout le système. Dans le système intérieur et la République Jovienne, les machines d'abondance sont généralement restreintes et parfois illégales, avec des licences disponibles seulement pour les hypercorps, les unités militaires et le reste des officiels et de l'élite. Dans ces habitats, seuls des fabrics plus limités sont disponibles à la population. De plus, les schémas sont licenciés et protégés par des lois sur le droit d'auteur, et de nombreux nanofabrics ont des restrictions préprogrammées qui les empêchent d'être utilisés avec des schémas non licenciés ainsi que pour fabriquer des armes, des explosifs ou d'autres objets restreints. Au sein des autonomistes du système extérieur, les nanofabrics sont cependant facilement accessibles, partagés par tout le monde et illimités.

Pour les règles concernant la fabrication de biens dans un nanofabric, voir *à Nanofabrication*, p. 284.

Machine d'Abondance de Bureau: Les machines d'abondance (MA) sont des nanofabrics génériques. Les MA les plus petites sont des cubes de la taille d'un bureau d'environ 1 mètre de côté et d'un volume d'au moins 40 litres. Elles peuvent produire n'importe quel objet de petite taille, allant des outils aux costumes sur-mesure en passant par les armes de poing ou un bol de céréales. Il est parfois possible d'assembler de plus gros objets, mais ils doivent être fabriqués par des pièces plus petites et peuvent ensuite être assemblés (nécessitant généralement un Test de Matériel approprié).

Même si l'utilisateur peut acheter des recharges de matériaux bruts, les MA sont équipées d'un désassembleur. L'utilisateur charge des ordures et d'autres objets dans le désassembleur pour qu'ils puissent être transformés en matériaux bruts pour la MA. Tous les désassembleurs disponibles légalement ne peuvent déconstruire que des matériaux non-vivants. [Cher]

Fabrics: Les fabrics sont des nanofabrics spécialisés, portables et bien plus petits que les MA. Il y a une large gamme de fabrics portables, incluant ceux qui peuvent fabriquer n'importe quel outil à main ou objet d'électronique personnelle, ceux qui peuvent transformer tout matériau organique en nourriture et boisson et ceux qui peuvent créer toute drogue ou médicament ainsi que les bandages et les vêtements spécialisés. Les fabrics les plus courants ont un volume de 4 litres. Les plus gros outils et appareils sont produits en deux ou trois morceaux qui doivent ensuite être assemblés. Comme les AM, les fabrics contiennent également des unités de recyclage miniatures. [Modéré]

Faiseurs: Les faiseurs sont spécifiquement conçus pour produire de la nourriture et des boissons pour l'utilisateur. Les matériaux bruts peuvent être fournis par l'ajout de n'importe quel liquide contenant de l'eau et de biomasse telle que les restes de nourritures, l'herbe, la

poussière, les animaux morts ou les déchets transhumains. Certains modèles sont intégrés dans les exocombis standard. Les faiseurs peuvent produire de l'eau et des boissons de saveurs diverses, ainsi que des barres de ration ou des gels comestibles et épais. Avec les matériaux de base adéquats, un faiseur peut produire indéfiniment de la nourriture et des boissons pour trois transhumains. La plupart des unités ont cependant une gamme de saveurs et de textures extrêmement limitées et sont largement considérées comme étant globalement mauvaises. Les modèles ayant une gamme de saveurs et de textures plus variées et de meilleure qualité sont plus chers, mais produisent une nourriture considérée comme correcte voire bonne. [Bas à Modéré]

Schémas: Si vous voulez faire quelque chose avec un nanofaiseur, vous devez expliquer à l'appareil comment le faire au niveau moléculaire. De tels schémas sont disponibles pour pratiquement tout objet imaginable. 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). [Une Catégorie De Prix Au-dessus De Celle De L'Objet]

11.6.2 Nanotechnologie avancée

La nanotechnologie avancée inclut les développements plus récents. Comme la nanotechnologie basique, la nanotechnologie avancée ne peut pas s'autorépliquer mais les nanites peuvent fonctionner normalement dans la plupart des environnements et sont très résistants aux attaques bactériologiques et aux autres problèmes environnementaux. La nanotechnologie avancée est généralement composée d'un générateur - une "ruche" - qui produit des nanites tant qu'il est alimenté par des matériaux bruts. Chaque ruche de ce type inclut également une unité de désassemblage miniature et/ou des nanites spécialisés qui collectent les matériaux de base pour le générateur. Ces ruches produisent des essaims de nanites qui sont libérés pour effectuer une fonction dans le monde.

Des exemples de nanotechnologie avancées incluent les OOC (p. 315), les machinements (p. 308), les poussières intelligentes (p. 316) et les utilitaires (p. 326), parmi d'autres.

Ruche Généraliste: Les ruches généralistes sont capables de produire n'importe quel type de nanite imaginable avec les bons schémas et/ou la bonne programmation. Même à leur plus petite taille, elles ne sont pas réellement portables, leur taille minimale étant de 30 centimètres cube de côté pour un volume de 25 litres. [Cher]

Ruche Spécialisée: Les ruches spécialisées sont bien plus courantes que les ruches généralistes, bien qu'elles ne peuvent produire qu'un seul type de nanomachines (il faut choisir un type d'essaim de nanite par ruche). Les ruches spécialisées les plus petites sont grosses comme une cartouche de calibre 12 de fusil à pompe ou une grosse tomate cerise. [Modérée, plus le Prix d'un Essaim de Nanite Programmé]

Connecteurs d'ego

Les connecteurs d'ego sont des cuves utilisés pour uploader et télécharger des esprits. Voir *Sauvegarde et Uploads*, p. 268, et *Réincarnation*, p. 271. [Expensive]

Essaims de nanites et micro-essaims

Les nuées ou les colonies de nanite ou de microbots plus grand sont créés dans une ruche, programmés avec des instructions spécifiques et ensuite libérés pour qu'ils effectuent leur tâche. Chaque essaim est composé de centaines de milliers de nanites ou de microbots, d'une taille allant du microbe à un petit insecte. Les nanites sont généralement invisibles à l'œil nu, bien qu'ils puissent être détectés avec un nanodétecteur (p. 326) ou une vision nanoscopique (p. 311). Les microbots sont plus remarquables mais toujours relativement petits, généralement de la taille d'un grain de sable ou de poussière mais pouvant occasionnellement atteindre la

taille d'une puce. Les bots d'un essaim sont contrôlés par des ordinateurs nanoscopiques, avec des routes comportementales modélisés d'après les nuées d'insectes ou d'animaux biologiques. Ces essaims restent ensemble et fonctionnent comme untout, communiquant avec des radios ou deslasersnanoscopiques, ou des traces chimiques et en partageant l'information entre tous les bot de l'essaim. Notez que les essaims de nanites n'envahissent pas de corps vivant (bien qu'il puisse l'attaquer depuis l'extérieur) - la nano interne est gérée par le nanoware (p. 308), les nanodrogues (p. 321) et les nanotoxines (p. 324).

Les nanites et les microbots peuvent être fabriqué avec tous les types de systèmes de propulsion miniature (voir *Systèmes de Mobilités*, p. 310), à l'exception des moteurs ioniques. Ils sont alimentés par de petites batteries ou des cellules photovoltaïques. Leurs petits capteurs sont très efficaces pour identifier les matériaux et les objets et peuvent donc les ciblés de manière discriminante. Les nanites ou microbots peuvent, par exemple, être programmés pour ignorer les objets métalliques, certains type de plantes, des morphs spécifiques, les femelles ou des individus précis. Les essaims peuvent être libérés directement depuis la ruche ou à partir d'un container programmable.

Les essaims doivent être programmés avant d'être libérées. La programmation commence par déterminer la durée d'activation de l'essaim. Cet interval est ouvert, bien que la plupart des essaims se détériorent et deviennent inefficaces après 2 semaines à moins qu'ils ne soient réalimentés par une ruche. La programmation configure ensuite quel zone l'essaim devra occuper. Cela reste ouvert à l'interprétation et peut varier de "imbibe cette personne" à "propage toi sur un diamètre de 20 mètres" en passant par "trouve les traces chimiques les plus proches et remonte leur piste." Enfin, la programmation définit tous les autres paramètres de la mission de l'essaim - par exemple, si il doit ignorer certains matériaux, si il doit envoyer un rapport à une heure prédéterminée ou si il doit s'auto-détruire en poussière inoffensive lorsqu'il a accompli une tâche particulière.

La programmation est généralement géré par un Test de Réussite Simple en utilisant la compétence Programmation (Essaim de nanites). L'échec indique simplement que la programmation est imparfaite, et que la nuée peut ne pas fonctionner tout à fait comme prévu. Un Test de Programmation (Essaim de nanite) n'est nécessaire que si le programme de l'essaim est substantiellement complexe ou si le personnage cherche à faire agir la cible hors de ses fonctions habituelles. Les bots de chaque essaim sont spécifiquement équipés pour la tâche pour laquelle ils ont été conçus, et tenter de réorienter un essaim d'une manière trop forte peut être difficile ou non pertinent à la discrétion du meneur de jeu.

Les essaims peuvent être également télécommandés, contrôlés et/ou (re)programmés une fois libérés, grâce à un lien laser ou radio.

Les essaims sont traités comme un tout. L'essaim standard est suffisamment gros pour couvrir un cube de $10 \times 10 \times 10$ mètre, et il s'agit de "l'unité" standard d'essaim libéré par un contanier ou une ruche. Les essaims peuvent être plus gros, mais ils sont considérées comme un ensemble d'unités individuelles. Chaque essaim à une Solidité de 50 et est immunisé aux blessures. La plupart des attaque subies par un essaim se réduisent à 1 points de dégâts. Les armes à aire d'effet, les fusils à plasma et le feu infligent 1d10 points de dgâts et les grenades à plasma infligent les dégâts totaux. Les armes EMP (p. 340) sont très efficace contre les essaims, leur infligeant $2d10 + 5$ points de dégâts ainsi qu'un modificateur de -10 à tous leurs tests et jusqu'à leur réparation en raison des dégâts infligés aux capacités de communication de l'essaim. Les essaims ne sont pas affectés par le vide.

Nettoyeurs: Cet essaim nettoie, poli et enlève la poussière et les tâches. Il peut être utilisé sur une zone, des objets spécifiques ou des personnes. Certains installations emploient des essaims de nettoyeurs permanents pour maintenir leurs zones impeccables. Les nettoyeurs sont également programmés pour supprimer des toxines, des produits chimiques ou d'autres substances dangereuses afin de décontaminer une zone. Les agents clandestins et les criminels utilisent parfois des nettoyeurs pour éliminer toute preuve qu'ils auraient pu laisser et qui pourraient être exploités par des techniciens de scènes de crime, telles que sang, poils ou tout

ce qui pourrait contenir de l'ADN. [Bas]

Désassembleurs: Également appelés agents corrosif intelligents, ces nanites peuvent diviser toute matière au niveau atomique. Leur avantage vis à vis des acides courants est que, en plus d'être capable de diviser tous les matériaux en utilisant de l'énergie pour détruire les liens chimiques, ils peuvent être programmés pour casser certains composants tout en ignorant d'autres, les laissant intacts. Les désassembleurs sont une arme couramment utilisée contre les synthmorphs, mangeant leurs composants sans s'inquiéter d'éclabousser accidentellement un biomorph. Au contact, ces nanites infligent $1d10 \div 2$ dégâts (arrondis au supérieur) par Tour d'Action. Les dégâts accumulés comptent comme une blessure quand le Seuil de Blessure est atteint. Les armures Énergétiques et Cinétiques protègent toutes les deux contre ces dégâts, mais elles sont également rongées. Le Score d'Armure est donc réduite de la VD absorbée. [Élevé]

Ingénieurs: Les micro-essaims ingénieurs sont utilisés dans divers buts de construction: érection de murs, forage de tunnels, colmatage de trous, renforcement de fondations, et ainsi de suite. [Modéré]

Répareurs: C'est une version en essaim de nanite du spray réparant (p. 333). [Modéré]

Injecteurs: Les micro-essaims injecteurs sont équipés de petites aiguilles et une charge de drogue. Une cible biologique affectée par un essaim d'injecteur subit 1 point de dégâts ainsi que les effets de la drogue, du produit chimique ou de la toxine embarquée. [Modéré]

Jardiniers: Ce micro-essaim est très utile pour quantité de tâches agricole: tuer les mauvaises herbes, planter des graines, tailler les plantes, polliniser et même récolter de petits objets. Il peut aussi être programmé pour simplement désherber une zone. [Modéré]

Gardiens: Les gardiens surveillent et attaquent tout essaim non autorisé. Les gardiens infligent $1d10 \div 2$ points de dégâts (arrondissez au supérieur) à tous les autres essaims avec lesquels ils entrent en contact par Tour d'Action. [Modéré]

Protéens: Cet essaim de nanite est conçu pour désassembler d'autre matériel et objet et de créer un seul appareil spécifique et pré-programmé à partir des composants récupérés (à peu près comme un nanofacteur spécialisé). Les protéens doivent être capable de récupérer les matériaux bruts appropriés (par exemple, pour créer un appareil métallique, les nanobots doivent transformer quelque chose en métal). Le temps de construction est d'1 heure par catégorie de prix de l'objet (1 heure pour un objet de prix Trivial, 2 heures pour Bas, etc.). [Élevé]

Saboteurs: Les nanites de sabotage sont conçus pour infiltrer les systèmes mécaniques ou électroniques et pour les saboter par petites touches difficiles à détecter: couper des connexions, désassembler des composants, coller des parties mobiles, etc. Les saboteurs, un peu comme les désassembleurs, infligent des dégâts à l'ennemi, mais celle-ci n'est pas détruite et les dégâts ne sont pas immédiatement évidents. Ils infligent $1d10 \div 2$ points de dégâts aux synthmorphs, bots et tous les autres appareils à chaque Tour d'Action. Les Armures n'ont aucun effet, mais les dégâts accumulés comptent comme des blessures lorsque le Seuil de Blessure est atteint. [Élevé]

Éclaireurs: Un essaim de nanoites éclaireurs va cartographier et explorer une zone d'une manière systématique, collectant des échantillons de tous les matériaux et de toutes les substances qu'il trouve. Les échantillons sont ramenés vers la ruche ou le container et analysés chimiquement. Les éclaireurs peuvent également être utilisés pour analyser une scène de crime, récolter des échantillons d'ADN, analyser des résidus chimiques et examiner d'autres preuves. [Élevé]

Marqueurs: Les marqueurs cherchent à se coller sur tout ce qu'ils trouvent dans leur zone de dispersion. Chacun d'entre eux possède un identifiant unique afin que, si il est retrouvé plus tard, la personne ou l'objet marqué puisse être connecté à l'endroit où ils ont été connectés. Les marqueurs peuvent être programmés pour demeurer silencieux, ne répondant qu'aux requêtes émises avec le bon code chiffré, ou pour émettre leur position à l'utilisateur via le mesh. [Bas]

11.6.3 Compagnons

Ces animaux partiellement élevés et conçus par bio-ingénierie ont une intelligence rudimentaire et des compétences de communication limitées. Ils font de très bon compagnons et assistants.

Fourrure: Une "fourrure" est un manteau composé d'un organisme primitive vivant. La peau, les écailles ou la fourrure de la créature sont réels. L'organisme est cultivé sur du bétail transgénique et pousse autour de moules ayant la forme du vêtement, et possède souvent un certain niveau d'utilité: parkas en fourrure d'ours polaire, combinaison de plongé en peau de marsouin, manteau en porc-épic, etc. Les fourrures sont modifiées par des contrôles sans fils et des systèmes haptique, afin qu'ils puissent bouger, frictionner, masser ou déployer ses piquants sur demande. [Bas]

Chiens Intelligents: Couramment utilisés commegardes discriminatoire, les chiens intelligents sont aprfois améliorés avec de la cybernétique ou du bioware de combat. [Modéré]

Singes Intelligents: Souvent utilisés par les groupes criminels pour commettre des délits mineurs tels que le pick-pocket, les singesintelligents peuvent être des assistants très utiles et intelligents. [Modéré]

Rats Intelligents: Ces améliorations du rat commun Norvégien, ils sont plus intelligents et adroits et ils peuvent facilement se cacher dans une poche ou une capuche. [Bas]

Cafard de l'Espace: Développé jusqu'à la taille d'un petit chien, ces insectes sont souvent biosculptés avec des couleurs vive et des motifs décoratifs. Ils sont utiles pour les tâches mineures d'entretien. [Bas]

11.6.4 Matériel de récupération

Ces équipements sont souvent utilisés par les resquilleurs, les vautours et les équipes de Fire-wall en mission.

Outils de Désassemblage: Ces outils sont utiles pour les opérations de récupération, détruire des épaves ou désassembler tout ce qui d'une pièce d'habitat à un véhicule ou une synthmorph. Ils incluent des torches à plasma, des couteaux lasers, des machoires pneumatique et des outils intelligents tels que desajusteurs et des leviers adaptables grâce à une large combinaison de connexion et d'équipements. [Élevé]

Labo Mobile: Le labo mobile est un appareil portable qui contient différents types de capteurs pour chercher tout composant organique ou non solide, gazeux ou liquide (allant de la terre aux échantillons de tissus organiques) et déterminer leur composition. il effectue l'analyse des matériaux enutilisant différentes méthodes de test de spectrométrie et biochimique, comparant les résultats avec une base de données de spectres d'éléments et de composants. Son IA embarquée est équipée avec la compétence Académique: Chimie 30. [Modéré]

Container de Spécimen: Cette capsule est conçue pour conserver des échantillons de tout type (chimique,biologique, etc.) dans un état proche de la stase. Il peut être programmé pour reproduire toutes les conditions spécifiées par l'utilisateur, d'un froid cryogénique à une chaleur extrême, du vide aux atmosphère à haute-pression. [Bas]

Charges de Superthermite: Ces charges de déuolition puissante et extrêmement stables sont composées d'un ensemble de nanométaux et d'oxydes métalliques. Une seule charge peut être utilisée pour créer une explosion infligeant 2d10+5 points de dégâts. Cette charge peut-être modelée avecun Test de Démolition réussi, concentrant l'explosion dans un cône de 90-degré (par exemple, pour faire exploser une porte). Cela triple les dégâts de l'explosion dans la direction choisie et réduit d'un tier (arrondis à l'inférieur) les dégâts dans les autres directions. Des charges multiples appliquent un effet cumulatif. [Modéré]

11.6.5 Services

Comptes Anonymes: Ces comptes sont cruciaux pourquiconque veux rester discret avec leurs transactions en-ligne. Voir *Services de Comptes Anonymes*, p. 252. [Modéré]

Sauvegarde: Une seule sauvegarde unique et sans assurance est parfois tout ce que les pauvres peuvent s'offrir, espérant qu'ils pourront acheter une assurance de sauvegarde plus tard ou que quelqu'un qui s'occupe d'eux s'occupera de la réincarnation. [Modéré]

Assurance de Sauvegarde: En cas de mort véritable, ou après une période de disparition, l'assurance de sauvegarde s'assurera de récupérer votre pile corticale et de télécharger votre ego dans une autre morph. Si la pile corticale ne peut être récupérée, votre sauvegarde la plus récente est utilisée. La plupart des polices d'assurance requiert que le contracteur fournisse une sauvegarde pouvant être uploadée dans un stockage sécurisé au moins deux fois par an. Cette industrie fonctionne de manière similaire à la souscription à une assurance enterme de coût, et les individus se livrant à des professions à risques peuvent s'attendre à payer un surplus pour le service. De plus, les tentatives de récupération de pile corticale sont minimales à moins que quelqu'un ne désire en payer le prix pour l'effort supplémentaire (une industrie florissante de récupérateur d'ego paramilitaire existe dans ce but). [Bas à Modéré par mois]

Banque de Corps: Les personnes qui s'égocastent vers une autre station mais qui espèrent revenir dans le même corps au moment de leur retour doivent mettre la morph dans la glace pendant la durée de leur absence. [Modéré par mois]

Location de Bot/Pod: Lorsque vous avez besoin d'assistance ou d'un compagnon personnel pour un jour ou deux, louer un bot ou un pod est souvent la meilleure façon de faire. [Modéré par jour]

Egocast: C'est l'utilisation d'un farcast pour transmettre un ego ou une info-morph. Le farcast est cher et le prix est modifié par des facteurs tels que la distance avec la station de réception et les services de priorité (payer plus cher pour être envoyé plus rapidement). [Cher]

Faux ID d'Ego: Cet ID falsifié sera valide dans la plupart des habitats du système intérieur et de la République Jovienne, et parfois ailleurs. [Élevé]

Courtage de Morph: Acquérir une nouvelle morph n'est pas toujours simple et est influencé par des facteurs tels que le type de morph, les améliorations et personnalisations supplémentaire et la disponibilité locale. De nombreux services de courtage existent afin de trouver ce dont vous avez besoin, ou du moins ce qui s'en rapproche le plus. Avec suffisamment de temps, il peut être possible de développer un pod qui imite votre morph préférée. Une volonté d'échanger ou de récupérer une morph d'occasion aide à réduire les coûts. Pour de plus amples détails, voir *Courtage de Morph*, p. 276.

Psychochirurgie: Un personnage peut obtenir du temps d'immersion dans un simulspace de haute-fidélité avec une attention experte de psychochirurgien et d'IA afin de réduire les troubles et les dérangements qui s'accumulent au fur et à mesure de l'existence dans l'univers transhumain. Pour un prix additionnel, la procédure peut se passer en compression temporelle pour accélérer le temps relatif passé dans le simulspace. Pour plus de détails, voir *Guérison Mentale et Psychothérapie*, p. 215, et *Psychochirurgie*, p. 229. [Modéré par mois]

Abonnement à un Simulspace: Cela vous permettra d'accéder au simulspace de votre choix, que ce soit pour une réunion privée ou des vacances ou pour jouer au dernier jeu RV à la mode. [Bas (usage unique/1 jour) à Modéré (abonnement mensuel)]

Voyage Spatial: Le coût du transport spatial dépend de nombreux facteurs tels que la distance, la qualité des cabines et la quantité de marchandises que vous embarquez. À l'extrémité basse, un vol intra-habitat en navette dans la même grappe, ou un voyage depuis ou vers la surface d'un corps planétaire et son orbite, n'est pas donné mais reste abordable [High]. Tout le reste aura un prix de plus en plus élevé. [Cher]

11.6.6 Logiciels

Pour toute information concernant l'utilisation des logiciels, voir le chapitre sur *Le Mesh*, p. 234.

Programmes

Ces programmes peuvent être exécutés sur n'importe quel appareil informatisé.

Illusions RA: Ces bases de données de clips RA peuvent être utilisés pour créer des illusions réalistes dans l'affichage entoptique de quelqu'un. Voir *Illusions de Réalité Augmentée*, p. 259. [Modéré]

Exploit: Les exploits sont les outils des pirates qui exploitent les vulnérabilités connues dans d'autres logiciels. Ils sont nécessaires pour toute tentative d'intrusion (p. 254). [Élevé]

Reconnaissance Facial/d'Image: Ce programme peut être utilisé pour prendre une image et lancer une recherche de motif dans les archives publiques. Des versions similaires de ce programme existent pour d'autres empreintes biométriques: reconnaissance de démarche, de voix, etc. [Bas]

Parefeu: Ce programme protège un appareil contre les intrusions. Chaque système est fourni avec une version standard de ce logiciel par défaut. [Bas]

Écoute: Les programmes d'écoute collectent toutes les transmissions qui transitent, sont émis ou sont destinées à l'appareil sur lequel ils écoutent. Voir *Écouter*, p. 252. [Modéré]

Spoof: Spoof est un outil de pirate utilisé pour falsifier des commandes et des transmissions, les faisant passer comme étant émises depuis une autre source. Voir *Spoofing l'Identification*, p. 255. [Modéré]

Réseaux Tactiques: Ces programmes sont utilisés pour permettre aux membres de la même escouade de partager des données tactiques en temps-réel. Voir *Réseaux Tactiques*, p. 205. [Modéré]

Pisteur: Ce logiciel est utilisé pour pister les personnes grâce à leur présence en-ligne. Voir *Analyser, Pister et Superviser*, p. 251. [Modéré]

XP: Les enregistrements de retour d'expérience sont des clips de l'expérience de quelqu'un d'autre. En fonction du contenu, certains XP (porno, torture, crime, etc.) peuvent être restreints dans certaines juridictions. Certains XP sont intentionnellement modifiés pour que leur piste émotionnelle soit plus intense afin de donner au spectateur un plus grand frisson. [Bas à Élevé]

IA et muses

Chaque personnage débute avec une muse personnelle gratuite. De nombreux appareils sont également fournis avec une IA pré-installée, capable d'aider l'utilisateur, de répondre aux commandes ou même de faire fonctionner l'appareil de son propre chef. Les règles pour les IA peuvent être trouvées p. 264.

Vous trouverez ci-dessous certains des programmes d'IA les plus courants. Sauf spécification du contraire, ces IA ont des aptitudes de 10. Ces IA peuvent également être équipées de logiciels de compétences (p. 332).

IA de Bot/Véhicule: Ces IA sont conçues pour être capable de piloter un robot ou un véhicule particulier sans assistance transhumaine. REF 20. Compétences: Matériel: Électronique 20, Infosec 20, Intérêts: Spéc de [Bot/Véhicule] 80, Interface 40, Recherche 20, Perception 40, Pilotage: [domaine approprié] 40. [Élevé]

IA d'Appareil: Ces IA sont conçues pour manipuler un appareil particulier sans assistance transhumaine. Compétences: Infosec 20, Intérêts: Spéc de [Appareil] 80, Interface 30 (Spécialisation pour l'Appareil), Programmation 20, Recherche 20, Perception 20. [Modéré]

IA Kaos: Les IA Kaos sont utilisées par les pirates et les équipes d'opérations clandestines pour créer des diversions et saboter les systèmes. REF 20. Compétences: Matériel: Électroniques 40, Infosec 40, Interface 40, Profession: Système de Sécurité 80, Programmation 40, Recherche 20, Perception 30 plus une compétence d'arme à 40. [Cher]

IA de Sécurité: Les IA de sécurité fournissent une surveillance globale des systèmes électroniques. Compétences: Matériel: Électroniques 30, Infosec 40, Interface 40, Profession: Système de Sécurité 80, Programmation 40, Recherche 20, Perception 30 plus une compétence d'arme à 40. [Élevé]

Muse Standard: Les muses sont des entités numériques qui ont été conçues comme des assistants personnels et des compagnons à vie pour les transhumains (voir *IA et Muses*, p. 264). INT 20. Compétences: Académique: Psychologie 60, Matériel: Électronique 30, Infosec 30, Interface 40, Profession: Comptabilité 60, Programmation 20, Recherche 30, Perception 30, plus trois autres compétences de Connaissance à 40. [Élevé]

Écorcheurs

Les écorcheurs sont des programmes endommageant les retours neuraux et utilisés pour tourmenter les cybercerveaux piratés (p. 261).

Bedlam: Les programmes bedlam attaquent l'ego avec des entrées mentales traumatisantes, infligeant du stress mental. Les victimes sont surchargées d'entrées sensorielles et émotionnelles horribles, monstrueuses et destructives pour la santé mentale. Chaque attaque inflige 1d10 VS. [Élevé]

Cautériseur: Cet écorcheur se fraye un chemin à travers l'ego grâce à des routines neurologique destructrices. Chaque attaque avec un cautériser inflige 1d10 + 5 VD à l'ego de la cible. Ces dégâts sont reflétés comme des dégâts neurologiques numérisés. [Élevé]

Cauchemar: Les programmes cauchemars déclenchent des crises d'anxiété et des attaques de panique chez la victime en stimulant les circuits nerveux constitués par les amygdales et l'hippocampe. L'ego ciblé doit faire un Test de VOL \times 2.

En cas de réussite, il est secoué mais reste globalement non affecté, subissant un modificateur de -10 à toutes ses actions jusqu'à la fin du prochain Tour d'Action. En cas d'échec, ils subissent 1d10 \div 2 dégâts de stress et succombent à la panique. Cela le force à fuir aveuglément, à craquer ou à entrer en état de choc (à la discrétion du maître de jeu). Cet épisode de panique dure 1 Tour d'Action par tranche de 10 points de MdE. [Élevé]

Shutter: Les shutters ciblent les cortex sensoriels de la victime, lui infligeant un modificateur de -30 à un sens choisit. Doublez ce modificateur si le pirate attaquant obtiens une Réussite Exceptionnelle. Ce modificateur réduit à un rythme de 10 points par Tour d'Action. [Élevé]

Spasme: Les programmes de spasmes sont conçus pour incapacité l'ego avec une douleur insoutenable. Les cibles affectées doivent immédiatement faire un Test de VOL \times 2. En cas d'échec, elle entre en convulsion, est handicapée et se tord de douleur pendant 1 Tour d'Action par tranche complète de 10 points de MdR. En cas de réussite, elle subit quand même un modificateur de -30 à toutes ses actions, modificateur qui réduit au rythme de 10 points par Tour d'Action. En raison de la nature du signal, la tolérance à la douleur de tout type est inefficace. [Élevé]

Logiciels de compétences

Les logiciels de compétences doivent fonctionner avec l'implant de compétences câblées (p. 309) pour communiquer.

Logiciel de Compétence Standard: Ces programmes fournissent au personnage une seule compétence Active jusqu'à un niveau de 40. [Élevé]

11.6.7 Matériel de survie

Le matériel quisuit est souvent critique pour la survie des soldats, des espions, des criminels, des resquilleurs, du personnel de secours d'urgence et de ceux qui s'aventurent régulièrement dans des régions dangereuses ou inconnues.

Système de Positionnement par Fil d'Ariane: Cet appareil embarqué déroule un minuscule "fil d'ariane" derrière le personnage lorsqu'il se déplace. Ce fil interagit avec les inserts de mesh (ou les ectos) tant qu'il est à portée (50 mètres), permettant à l'utilisateur de cartographier sa position relativement au fil d'ariane. Cet appareil est utile dans les habitats abandonnés, dans

les étendues sauvages et dans les autres zones où il n'y a pas de mesh local fonctionnel et est utile à la fois pour carotographier une zone et pour retrouver son chemin. [Bas]

Filets Électrogravitationnels: Également appelé filet de sécurité, ce système de sécurité utilise des champs électriques pour contrer la gravité en cas de chute. Même si le système n'est pas capable de faire léviter des objets lourds, il ralentira suffisamment la chute de l'utilisateur pour qu'il puisse atterrir en toute sécurité si les forces gravitationnelles ne sont pas trop élevées (si la hauteur de chute est inférieure à 50m pour 1G). Générer ces champs électriques consomme énormément d'énergie, le filet n'est donc chargé que pour une seule utilisation et doit être rechargé après. [Modéré]

Corde Électronique: Les fibres qui composent cette corde peuvent être contrôlées électroniquement, lui permettant de bouger comme un serpent, de se dresser et même de s'enrouler autour des objets. Elle est généralement disponible en longueur de 50 mètres et pouvant supporter 250 kg. [Bas]

Bulle d'Urgence: Utilisé en dernier recours comme "radeau de survie" dans les vaisseaux spatiaux, une bulle d'urgence est composée de matériaux intelligents et est fournie en un paquet portable qui peut être rapidement gonflé (1 Tour d'Action) autour de l'utilisateur, généralement dans un sas. La bulle a un diamètre de 5 mètres et peut abriter confortablement 4 personnes. Elle maintient une pression d'1 atmosphère dans le vide, protège ses habitants des températures allant de - 175 à 140 °C et fournit de la lumière, de l'air respirable et de l'eau ainsi que le recyclage de la nourriture pour quatre habitants de taille humaine, utilisant son faiseur embarqué (p. 327). Elle dispose également d'un sas, embarque une balise de détresse (ci-dessous) et peut-être opaque, transparente ou polarisée. Elle est alimentée par une petite batterie nucléaire et inclut généralement des meubles gonflables et confortables. [Modéré]

Balise de Détresse: Ce petit transmetteur relativement puissant est alimenté par une batterie nucléaire et émettra n'importe quel programme de détresse programmé pendant des années. Tout en étant portable et de taille moyenne, cette balise a une portée de 500 km en zone urbaine et de 5 000 km partout ailleurs. [Modéré]

Torche: Ces lampes portables peuvent émettre de la lumière dans le spectre de vision normal, infrarouge ou ultraviolet comme désiré. [Trivial]

Nanobandage: Les personnages dépourvus de machinements doivent se reposer sur des sources de guérison externes. L'option la plus courante est le nanobandage - un générateur de nanites avancées de la taille d'une plume et installé dans un bandage réutilisable et auto-stérilisant. Il peut traiter toutes les formes de blessures et de maladies, de l'empoisonnement aux brûlures en passant par les chocs. Le personnage applique simplement le bandage sur la blessure et laisse les nanites faire le travail. Il supprime la douleur et l'inconfort et accélère la vitesse de guérison (voir *Guérison des Biomorphs*, p. 208). Pour les blessures particulièrement graves, des premiers soins physiques, tels que la pose d'atèle et l'extraction des projectiles, peuvent être nécessaires. Si les blessures sont trop graves (le patient a subi plus de cinq blessures), les nanobandages placent le patient en stase médicale et envoient un appel radio pour des services d'urgence. [Trivial]

Spray Réparant: Ce générateur de nanites crée des nanites conçus pour réparer les synthmorphs, les véhicules et d'autres objets courants. Les spray réparants contiennent les spécifications pour pratiquement toutes les synthmorphs et appareils courants, et est donc un objet d'entretien omniprésent. Si il ne contient pas les spécifications pour quelque chose qu'il essaye de réparer, il doit interroger la voix de l'objet pour obtenir ces détails pour pouvoir le réparer. Mettez simplement l'aérosol au contact de la zone endommagée, appuyez sur le bouton du dessus et il vaporisera un nombre de nanites suffisant pour effectuer les réparations. Ces nanites réparent 10 points de dégâts toutes les 2 heures. Une fois que tous les dégâts ont été réparés, les nanites s'attaquent aux blessures et les soignent au rythme de 1 par jour. Les spray réparants nettoient et polissent également les objets, et les remettent à neuf. Les sprays réparants sont inefficaces sur tous les objets ayant subi plus de 3 blessures, mais ils fournissent un bonus de +30 à tous les jets de réparation pour réparer tout ce qui est trop endommagé (voir *Réparation*

des Synthmorphs et des Objets, p. 208). [Bas]

Dôme-Abri: Une variante de la bulle d'urgence, ce paquetage se déploie pour former un dôme de 2,5 mètres de haut et de 4 mètres de diamètre au sol. Pour utiliser cet abri sans danger il doit être attaché à la surface sur laquelle il est placé. [Modéré]

Bobine: Une bobiuneest un générateur de nanites avancées qui créent un câble extrêmement résistant. Elle peut produire jusqu'à 2 kilomètres d'un câble de 0,2 millimètres de diamètre et pouvant supporter jusqu'à 250 kilos, avant d'avoir besoin de plus de matériaux bruts. La bobine peut produire jusqu'à 20 mètres de câble à la seconde. Elle peut produire une longueur continue de câble, ou le découper à n'importe quelle longueur. Elle peut également réabsorber son câble, le rétractant à un rythme de 5 m par seconde. Tant qu'elle est rechargé et que de petites quantités de matériaux supplémentaires sont ajoutées toutes les 1 000 heures de fonctionnement, une bobine peut continuer de dérouler ou de renrouler son câble indéfiniment. En configurant la vitesse de production maximale à 10 m/s, un personnage avec une bobine peut sauter du haut d'un immeuble et atterrir sans danger, en utilisant le câble pour ralentir leur descente. [Modéré]

Grimpe Bobine: Cet appareil s'attache à une bobine et la transforme en matériel d'escalade extrêmement efficace. Le grimpe bobine à deux fonctions. D'abord, il accroche des pitons renforcés au câble de la bobine et les propulse à une vitesse élevée, jusqu'à 50 mètres et avec suffisamment d'énergie pour que les pitons s'accrochent dans toute surface suffisamment solide. Ensuite, le grimpe bobine peut se tracter, ainsi qu'une charge de 250 kg, le long du câble à une vitesse de 2m/s. Un grimpe bobine possède suffisamment d'énergie pour tirer et tracter le câble 50 fois avant de devoir être rechargé. Une bobine peut s'adapter dans un grimpe bobine. [Bas]

Exocombinaisons

La plupart des exocombinaisons sont des vêtements moulants qui utilisent la pression de leur tissu intelligent avancés sur le corps du porteur pour résister au vide. Lorsque le porteur est dans une atmosphère respirable, le tissu intelligent rétracte la combinaison pour servir de vêtements ordinaires ou pour être facilement enfilée ou enlevée. Dans tous les cas, la combinaison peut redevenir moulante et intégrale en 3 Tour d'Actions. Toutes les exocombinaisons contiennent des respirateurs avancés capables de maintenir une atmosphère respirable pendant plusieurs heures ou jours.

Exocombinaison Légère: Tout ceux qui habitent dans un habitat spatial possède au moins une de ces combinaisons. Elles existent dans une variété de forme. Les modèles bon marché sont généralement des combinaisons de sauts légères faites de tissu intelligents simple qui s'ajuste au porteur et qui se replie de manière suffisante pour rentrer dans une poche. Les meilleurs modèles incluent des vêtements intelligents haut de gamme qui peuvent se transformer en une exocombinaison ainsi qu'un générateur de nanites de la taille d'une grosse orange qui déploie ses nanites pour couvrir l'utilisateur et s'adapte pour former une exocombinaison. Les deux peuvent se transformer en une exocombinaison en 2 Tour d'Actions complet et le font soit sur commande soit si leurs capteurs détectent que les systèmes de survie sont nécessaires.

Tous les modèles incluent une ceinture ou un torse léger contenant un réservoir d'oxygène miniature et un respirateur avancé qui fournissent 3 heures d'air. La combinaison ne contient cependant ni recyclage d'eau, ni recyclage de nourriture. Tous les modèles incluent un ecto (p. 325) et une lampe frontale, mais généralement rarement plus que des caeurs atmosphériques permettant de signaler à l'utilisateur le moment où il peut enlever sa combinaison sans danger. Elles protègent également le porteur des températures allant de -75 à 100°C . Ces exocombinaisons fournissent également un score d'Armure de 5/5 et comble automatiquement les brèches, à moins que 20 points de dégâts ne soient infligés en une seule fois. [Bas, Modéré pour les combi en tissu intelligent]

Exocombinaison Standard: Ces combinaisons ressemblent à des exocombi légère faites dans

des matériaux plus épais et plus résistant, qui résistent à l'arrachage et qui fournissent une armure légère au porteur. Elles sont équipées avec des ceintures de survie plus substantielles qui incluent un faiseur (p. 327) capable de recycler tous les déchets et de produire 48 heures d'air ainsi que de l'eau et de la nourriture indéfiniment. Les meilleures combinaisons sont faites de matériaux intelligents qui peuvent se transformer de vêtements standard à une exocombinaison en un seul Tour d'Action, et le feront automatiquement si des systèmes de survie sont nécessaires. Tous les modèles incluent un ecto (p. 325), un booster radio (p. 313), et des capteurs équivalents à des specs (see p. 325). Elles protègent également le porteur des températures allant de -175 à 140°C . Ces exocombinaisons fournissent également un score d'Armure de 7/7 et comblent automatiquement les brèches, à moins que 30 points de dégâts ne soient infligés en une seule fois. [Modéré, Élevé pour les combi en tissu intelligent]

Combinaison Lourde: Cette combinaison lourde peut quasiment être considérée comme un vaisseau spatial miniature. Les combinaisons lourdes ressemblent à un gros ovale métallique avec des bras et des jambes articulées. Elles sont relativement lourdes, mais l'utilisateur peut bouger de relativement facilement en utilisant les servomoteurs situés dans toutes les principales articulations des bras et des jambes. Contrairement aux autres exocombinaisons, les combinaisons lourdes sont solides et peuvent résister à la fois au vide et à des pressions externes de 100 atmosphères. Les personnages portant de telles combinaisons peuvent explorer sans danger l'atmosphère haute d'une géante gazeuse. Elles sont bien protégées contre les crevaisons et les radiations et possèdent des propulseurs miniatures à plasma délivrant une poussée de 0,01G pendant 10 heures. Un faiseur intégré de première qualité produit suffisamment de nourriture, d'air et d'eau pour que l'utilisateur puisse rester en combinaison lourde indéfiniment. Des explorateurs en ont utilisés en continu pendant 2 mois. Leurs gants incorporent des matériaux intelligents permettant à chacun d'utiliser l'équivalent d'un outil (p. 326). Les combinaisons lourdes contiennent également des radios et des capteurs équivalents à ceux des exocombinaisons standard. Ces combinaisons ont une Armure de 15/15, sont maintenues par une ruche de nanites réparantes (p. 329), et s'auto-réparent instantanément en cas de brèches, sauf si plus de 30 points de dégâts sont infligés en une seule fois. Elles protègent le porteur des températures allant de -200 à 180°C . [Élevé]

11.7 Armes

Une grande variété d'armes sont disponibles dans *Eclipse Phase*, des plus primitives aux plus avancées technologiquement.

11.7.1 Armes de mêlée

Les armes de mêlée sont toutes celles maniées par une main (un pied ou un tentacule) au corps à corps. Elles sont réparties en fonction de la compétence nécessaire à leur maniement.

Lames

Ces armes sont maniées avec la compétence Lames.

Hache Diamant: Très fréquente dans de nombreux habitats pour une utilisation en cas d'incendie ou d'urgence, les haches nécessitent les deux mains pour être maniées. Leur lame est recouverte de diamant pour une capacité de coupe supérieure. [Bas]

Cutter Souple: La lame de cette arme, proche d'une machette, est composée de polymère à mémoire de forme. Lorsqu'elle est désactivée, la lame est molle et souple, et peut même être roulée et facilement dissimulée. Lorsqu'elle est activée, la lame se durcit et s'affûte, devenant une arme tranchante particulièrement vicieuse. [Bas]

Couteau: Un outil de découpe standard, toujours utilisé par de nombreuses personnes. [Trivial]

Épée à Monofilament: Bien que les épées soient relativement archaïques à l'époque d'Eclipse Phase, quelques excentriques utilisent toujours des versions modernes possédant un fil auto aiguisant et quasi-monomoléculaire, pouvant trancher facilement à travers le métal ou les membres. [Bas]

Vibrolame: Ces lames électroniques bourdonnantes vibrent à très haute fréquence pour améliorer leur capacité de découpe. Cela n'a que peu d'effet sur les coups de taille ou d'estoc, mais fournit un bonus de -3 de PA et de $+2d10$ dégâts lorsque la lame est utilisée comme une scie. [Bas]

Couteau Guêpe: Les couteaux guêpes sont équipés d'un container dans leur poignée. L'utilisation la plus courante est de remplir ce container avec de l'air sous pression, qui s'évacue dans la cible. Ceci est potentiellement létal dans les environnements sous vide ou sous pression (sous l'eau par exemple), puisque le gaz jaillit hors de la cavité corporelle pour s'échapper ($+2d10$ dégâts dans de telles situations). Les couteaux guêpes peuvent également être chargés avec des produits chimiques, des drogues ou des nanites. La cible doit être endommagée par l'attaque pour que le contenu du couteau ait un effet sur elle. [Bas]

Massues

Les personnages utilisent la compétence Massue lorsqu'ils utilisent ces armes.

Massue: Les massues regroupent une grande variété d'armes contondantes à une main, des matraques aux bâtons en passant par les tuyaux. [Trivial]

Bâton Extensible: Ce bâton en matériau composites renforcés se rétracte dans sa poignée pour être plus facilement transportée, stockée ou dissimulée. L'étendre nécessite simplement une secousse ou un signal électronique. [Trivial]

Bâton à Chocs: Les bâtons à chocs sont des massues standard utilisées dans un but de maintien de l'ordre, mais lorsqu'elles sont activées, elles délivrent également un choc électrique pour paralyser la cible (voir Attaques de Choc, p. 204). [Bas]

Armes de mêlées exotiques

Les armes inhabituelles nécessitent un domaine particulier de la compétence Armes de Mêlée Exotique pour être utilisées.

Garoot Monomoléculaire: Cette arme d'assassin est basée sur un dangereux câble monomoléculaire enroulé autour d'une bobine et équipé de deux poignées. Une poignée est attachée sur la bobine pendant que l'autre étend le câble pour qu'il puisse être enroulé autour de la cible (généralement la nuque ou un membre) et qu'il puisse les trancher lorsque le câble est tendu. Cependant, la résistance à la traction du monofilament est très faible et il se casse généralement après une utilisation. [Modéré]

Mains Nues

Ces armes sont maniées grâce à la compétence Combat à Mains Nues.

Gants en Densiplast: Ces gants se durcissent lorsqu'ils sont activés pour un impact plus important. [Trivial]

Gants Chocs: Lorsqu'ils sont activés, ces gants envoient une décharge incapacitante avec chaque coup ou prise. Notez que les effets sont les mêmes que ceux que vous portiez un gant ou plus. [Bas]

11.7.2 Armes cinétiques

Les armes cinétiques infligent des dégâts à la cible grâce à l'impact d'un projectile solide à haute vitesse. Les armes à projectiles ont évolué à partir des armes à feu mécanique du début du 21^e siècle et se répartissent maintenant en deux catégories: armes à feu chimique et

Armes de mêlée - Lames, Massue, Exotique, Mains Nues			
	Pénétration d'armure (AP)	Valeur de dégâts (VD)	VD Moyenne
<i>Lames</i>			
Hache Diamant	-3	2d10 + 3 + (SOM ÷ 10)	14 + (SOM ÷ 10)
Cutter Souple	-1	1d10 + 3 + (SOM ÷ 10)	8 + (SOM ÷ 10)
Couteau	-1	1d10 + 2 + (SOM ÷ 10)	7 + (SOM ÷ 10)
Épée Monofilament	-4	2d10 + 2 + (SOM ÷ 10)	13 + (SOM ÷ 10)
Vibrolame	-2	2d10 + (SOM ÷ 10)	11 + (SOM ÷ 10)
Couteau Guèpe	-1	1d10 + 2 + (SOM ÷ 10)	7 + (SOM ÷ 10)
<i>Massues</i>			
Massue	-	1d10 + 2 + (SOM ÷ 10)	7 + (SOM ÷ 10)
Bâton Extensible	-	1d10 + 2 + (SOM ÷ 10)	7 + (SOM ÷ 10)
Bâton à Choc	-	1d10 + 2 + (SOM ÷ 10) + choc (p. 204)	7 + (SOM ÷ 10)
<i>Armes de mêlée exotique</i>			
Garrot Monomoléculaire	-8	3d10	16
<i>Mains Nues</i>			
Griffes Bioware (p. 304)	-1	1d10 + 1 + (SOM ÷ 10)	6 + (SOM ÷ 10)
Cybergriffes (p. 307)	-2	1d10 + 3 + (SOM ÷ 10)	8 + (SOM ÷ 10)
Gants en Densiplast	-	1d10 + 2 + (SOM ÷ 10)	7 + (SOM ÷ 10)
Implant d'Anguille (p. 304)	-	choc (p. 204) -	
Gants Chocs	-	1d10 + (SOM ÷ 10) + choc (p. 204)	5 + (SOM ÷ 10)
Mains Nues	-	1d10 + (SOM ÷ 10)	5 + (SOM ÷ 10)

armes à rails. Bien que leur mécanisme de tir sont différents, ces deux catégories ont des effets similaires. Les armes à rails ont une meilleure pénétration et infligent plus de dégâts, ce qui est compensé par un choix de munition plus limité. Même si les armes à rayons moderne ont leur utilité, elles ne développent que rarement la puissance des armes cinétique, les armes à projectiles sont donc toujours perçues comme le système d'armement le plus varié et le plus efficace.

Les armes cinétiques sont construites dans des plasto-céramiques légères et renforcés, qui sont facilement produites même sans nanofabrication. Par défaut, les armes cinétiques modernes sont ambidextres mais ont également des caractéristiques plus importantes telles que des sécurité et des systèmes smartlink (p. 342) qui se connectent automatiquement aux inserts de mesh de l'utilisateur pour de l'assistance au tir, de la reconnaissance de cible et du réseau tactique.

La personne qui manie une arme à feu ou une arme à rail utilise la compétence Armes Cinétiques. Pour des informations sur les modes de tir, voir p. 198. Pour différents type de munition, voir p. 336. Les portées sont listées à la p. 203.

Armes à Feu

Les armes à feu chimiques modernes utilisent des munitions sans douilles qui sont chargés automatiquement depuis un magasin. Elles sont sans recul effectif (grâce à des mécanismes de fluides intelligents et rhéologiques) et déclenchée électroniquement (une charge électrique vaporise le propulseur, utilisant l'expansion des gazs et plasma pour éjecter et accélérer le projectile). Des armes à feu pré-Chute existent toujours et sont échangées sur le marché noir, mais elles utilisent des systèmes dépassés tels que des propulseurs liquide ou des munitions à douille. À la discrétion du maître de jeu, ces reliques peuvent subir de portées réduites, d'une

Armes cinétiques - Armes à feu					
	Pénétration d'armure (AP)	Valeur de dégâts (VD)	VD moyenne	Modes de tir	Munitions
Pistolet Léger	-	2d10	11	SA, R, A	10
Pistolet	-2	2d10 + 2	13	SA, R, A	12
Pistolet Lourd	-4	2d10 + 4	15	SA, R, A	16
Pistolet Mitrailleur	-2	2d10 + 3	14	SA, R, A	20
Fusil automatique	-6	2d10 + 6	17	SA, R, A	30
Fusil de précision	-12	2d10 + 10	21	SA	40
Mitrailleuse	-6	2d10 + 6	17	R, A	50

pénétration plus faible, de moins de mode de tir ou de dégâts moindres.

Pistolets: Les pistolets sont de petite taille (p. 297) et conçus pour être utilisés à une main. Les pistolets légers sacrifient la capacité de pénétration au profit de la discrétion. Les pistolets lourds se concentrent sur la puissance d'arrêt, les pistolets moyens occupant une position intermédiaire. Toutes les versions tirent en mode semi-automatique, rafale et automatique. [Bas]

Pistolets Mitrailleurs: Les PM utilisent des munitions de pistolets mais sont de taille moyenne (p. 297) et peuvent tirer en mode semi-automatique, en rafale ou en automatique. Ils sont généralement conçus dans une configuration bullpup pour des opérations en zone confinées et sont idéaux pour les équipes tactiques ou d'intervention. [Modéré]

Fusil Automatique: Les fusils automatiques utilisent des munitions de fusil et ont une meilleure portée et pénétration que les PM. Ils tirent en mode semi-automatique, en rafale ou en automatique. Ce sont des armes à deux mains. [Modéré]

Fusil de précision: Les fusils de précision sont optimisés pour la portée, la précision, la pénétration et la force d'arrêt. Ils tirent en mode semi-automatique, en rafale ou en automatique, et sont des armes à deux mains. [Élevé]

Mitrailleuses: Les mitrailleuses sont des armes lourdes, généralement sur une monture, et servent à fournir un tir continu dans une optique de soutien ou de suppression. Elles tirent en mode semi-automatique, en rafale ou en automatique, et sont des armes à deux mains. [Élevé]

Armes à rail

Les armes à rails utilisent une paire de rails électromagnétiques pour faire glisser et accélérer un projectile conducteur et non-explosif à des vitesses extrêmement élevées (Mach 6+) pour créer une attaque écrasante et pénétrante. L'énergie cinétique du projectile excède celle d'une cartouche remplie d'explosif de masses plus élevées et crée une onde de choc de chaleur à l'impact qui disperse et incinère la cible, ou des portions de celle-ci. Alors que les railguns sont plus puissants que les armes à feu, le choix de munitions est limité car le projectile doit être conducteur et capable de survivre à la fois à l'accélération et à la chaleur créée lors de la propulsion à cause de la friction. La nanofabrication permet aux railguns d'être fabriqués à l'échelle des armes personnelles alors que des batteries portables à haute énergie fournissent l'énergie nécessaire au tir. Les tirs de railguns sont silencieux, à l'exception du bang lié à la vitesse supersonique du projectile.

Les armes à rails sont disponibles dans les mêmes modèles que pour les armes à feu (des pistolets aux mitrailleuses), avec les modifications suivantes:

- Augmentez la PA de -3
- Augmentez les dégâts de +2

Armes Cinétiques - Armes à rails					
	Pénétration d'armure (AP)	Valeur de dégâts (VD)	VD moyenne	Modes de tir	Munitions
Pistolet Léger	-3	2d10 + 2	13	SA, R, A	10
Pistolet	-5	2d10 + 4	15	SA, R, A	12
Pistolet Lourd	-7	2d10 + 6	17	SA, R, A	16
Pistolet Mitrailleur	-5	2d10 + 5	16	SA, R, A	20
Fusil automatique	-9	2d10 + 8	19	SA, R, A	30
Fusil de Précision	-15	2d10 + 12	23	SA	40
Mitrailleuse	-9	2d10 + 8	19	R, A	50

- Augmentez le maximum pour chaque catégorie de portée de x1,5 la catégorie de Prix d'un
- Les armes à rails ne peuvent utiliser que des munitions normales ou perce-armure
- Les armes à rails nécessitent également d'utiliser du courant électrique pour chaque tir. Les batteries pour armes à rail standard contiennent suffisamment d'énergie pour 200 tirs, après quoi elles doivent être rechargées au rythme de 20 points par heure.

Munitions cinétiques

Les munitions sont définies par leurs différents type (standard, gel, APDS, etc.) et par la catégorie de l'arme (pistolet léger, pistolet lourd, PM, etc.). Dans un but de simplification, chaque arme peut échanger ses munitions avec une autre de même catégorie, bien que les munitions pour armes à feu et pour armes à rails ne sont pas interchangeable. Par exemple, tous les PM à rails peuvent partager des munitions.

Les modificateurs de Valeur de Dégâts et de Pénétration d'Armure sont ajoutés à la DV et à l'AP de base de l'arme. À l'exception des munitions standard et perce-armures, aucune de ces munitions ne peut être utilisés par les armes à rails. Les prix indiqués correspondent à une boîte de 100 cartouches.

Perce-Armure: Cette munition en carbo-tungstène pénètre efficacement les armures. [Bas]

Pisteuse: Les munitions pisteuses sont équipées d'un micro-espion et de nano-capteurs médicaux. Elles essayent de rassembler des informations sur la localisation de la cible (par pistage sur le mesh), sa santé (en interrogeant ses machinements) et son environnement (généralement limité par le fait d'être dans le corps de la cible. Elles transmettront un état de la situation de manière pré-programmée via le mesh ou sur une fréquence pré-déterminée de manière continue ou à intervalle régulier. [Bas]

Capsule: Les balles capsules contiennent une charge (drogue, toxine ou nanites) qui est libérée dans la cible après que la balle ait pénétré. [Trivial plus prix de la charge] **Flux:** Les munitions flux sont composées de matériau rhéologique qui permettent à chaque balle d'être "programmée" pour qu'elle puisse changer de balles régulière à des balles moins-létale semblable à des balles en plastique mou. Cela permet au tireur de choisir le type de balle (standard ou plastique) à chaque tir ou rafale, et de changer pour la prochaine. [Bas]

Tête Creuse: Les balles à tête creuse sont conçues pour se déformer et s'élargir une fois qu'elle pénètre la cible, infligeant ainsi plus de dégâts. [Trivial]

Intercepteur: Les intercepteurs se collent à la cible et émettent du brouillage électromagnétique, interceptant les communications sans fils de la cible. Si un Test en Opposition est nécessaire, ces appareils ont une compétence Interface de 30. Voir Interception de Signal, p. 262. [Bas]

Plastique: Les munitions plastiques sont conçues pour ne pas blesser les cibles, et sont souvent utilisées pour le contrôle de foule. [Trivial]

Réactive: L'enrobage de ces projectiles est fait de matériaux réactifs qui libèrent une grande quantité d'énergie lorsqu'ils sont soumis à un impact ou un choc soudain - tels que toucher une cible. En d'autres mots, elle explose ou surchauffe au moment où elles touchent. [Bas]

Perce-Armure Réactive (PAR): Il s'agit d'une balle perce-armure en carbo-tungstène enrobée de matériaux réactifs, permettant à la balle de pénétrer encore plus profondément. [Modéré]

Munitions Standard: Ce projectile métallique standard est conçu pour faire des trous dans les morphs. [Trivial]

Éclaboussante: Les balles éclaboussantes embarquent une charge, comme les balles capsules, mais sont conçues pour se casser à l'impact plutôt que de pénétrer, éclaboussant le contenu sur l'extérieur de la cible. Les balles éclaboussantes sont typiquement chargées avec de la peinture, des nanites marqueurs, de la teinture de pistage et des substances similaires. [Trivial plus prix de la charge]

Zap: Les balles zap sont des balles gel ou en caoutchouc qui créent une charge électrique au moment du tir, en utilisant des effets piézoélectrique pour étourdir la cible efficacement en combinant l'impact de la balle et le choc électrique. [Trivial]

Munitions intelligentes

Les munitions intelligentes utilisent la nanotechnologie pour produire des balles qui peuvent modifier leur trajectoire, suivre une cible et corriger la visée. Les munitions intelligentes ne peuvent pas être utilisées avec des armes à rails. À l'exception des balles mordantes, écorcheuses et de proximité, les munitions intelligentes peuvent être combinées avec d'autres types de munitions (des balles de précision perce-armures par exemple).

Balles de Précision: Les balles de précision peuvent changer de forme en cours de vol pour maintenir leur trajectoire, contrant les effets du vent, de l'attraction et de la gravité sur la distance. Les attaques faites avec des balles de précision ignorent tous les modificateurs de portée. [Bas]

Mordante: Les mordantes sont spécialement conçues pour se fragmenter en proportion opposée à la dureté de la cible qu'elle touche. Sur les cibles dures (synthmorphs), elles se fragmentent très peu, creusant un grand trou. Sur les cibles molles (biomorphs), elles se fragmentent et partent dans de nombreuses directions à l'intérieur du corps. [Bas]

Écorcheuse: Les écorcheuses ont des nano-capteurs pour anticiper les impacts, envoyant des barbillons monomoléculaire juste avant qu'elle ne touche leur cible. Ces barbillons transpercent la cible en même temps que la balle, infligeant des dégâts supplémentaires. [Bas]

Pisteuse: Lorsqu'elle sont tirées avec un système smartlink, la balle identifie la cible et utilise des nano-capteurs pour la verrouiller, corrigeant la trajectoire de la balle avec des altérations de surface et de petits propulseurs vectoriels. Appliquez un modificateur de +10 au Test d'Attaque, cumulable avec les modificateurs de visée et de smartlinks. Les balles pisteuses peuvent également être utilisées pour du tir indirect (p. 195). [Bas]

Balles à Guidage Laser: Ces balles fonctionnent un peu comme les pisteuses (appliquez un modificateur d'attaque de +10), sauf que au lieu d'avoir besoin d'un système de smartlink, elles se verrouillent sur le reflet de la visée laser utilisée pour peindre la cible. Les balles guidage laser peuvent également être utilisées pour du tir indirect (p. 195). [Bas]

Proximité: Les balles de proximité sont des munitions explosives qui identifient la cible lorsqu'elles sont tirées via un smartlink. Si la balle détermine qu'elle va rater sa cible, elle explosera quand même si elle passe près de la cible. Si l'attaque rate avec une MdE de 10 ou moins, la balle explose 1d10 mètres à côté de la cible et inflige 1d10 de dégâts de zone (voir Effet de Souffle, p. 193) à proximité de la cible. [Modéré]

Munitions Cinétiques		
Perce Armure	−5	−2
Espion	+1	−1d10
Capsule	+1	−moitié
Flux	comme le type de munition	comme le type de munition
Tête Creuse	+2	+1d10
Intercepteur	-	aucun dégâts
Plastique	(VA doublée)	−moitié
Réactive	−2	+2
Perce-Armure Réactive	−6	−1
Normale	-	-
Éclaboussante	-	aucun dégâts
Zap	+2	−moitié + choc (p. 204)
<i>Munitions intelligentes</i>		
Balles de précisions	-	-
Mordante	-	+1d10
Écorcheuse	-	+2
Pisteuse	-	-
À guidage-laser	-	-
Proximité	−1	+2
Zéro	-	-

Zéro: Similaire aux balles pisteuses, les balles zéro identifient la cible via le smartlink lorsqu'elle sont tirés. Cependant, que la balle touche ou rate sa cible, elle envoie des données télémétriques à la balle zéro suivante, lui permettant de corriger sa course et de se rapprocher de la cible (ou de toucher de manière plus précise). Appliquez un modificateur de +10 à chaque tir (ou rafale) contre la même cible et tirés dans le même Tour d'Action après la première. [Bas]

11.7.3 Armes de marque et armes combinées

Les armes listées dans ce livre définissent des exemples génériques de chaque arme. Les maîtres de jeu sont encouragés à offrir des versions de marque de chaque arme, chacune avec ses propres caractéristiques et petites variantes. Par exemple, un PM A 30 d'Action Directe pourrait manquer d'un paramétrage semi-automatique mais être fourni avec un chargeur agrandi contenant 35 balles. De manière similaire, un fusil de sniper Longinus de Medusan Arms pourrait infliger +2 dégâts de plus, mais n'avoir qu'une PA de −12.

De même, de nombreuses armes listées ici sont disponibles en système d'armes combinées. Un fusil d'assaut pour la police pourrait également posséder un étourdisseur - intégré à la même arme. Pour les armes combinées, ajoutez simplement les prix de chaque arme.

11.7.4 Armes à Rayons

Les armes à rayons sont une large catégorie pour de nombreuses armes électromagnétiques ayant une diversité d'effets. À de rares exceptions, les armes à énergie sont principalement utilisées dans une optique non-létale, conçues pour handicaper la cible plutôt que de la tuer. Leurs faibles performances contre les armures, une capacité à blesser les cibles réduites et les grands besoins en énergie les rendent moins versatiles que les armes cinétiques. Ceux qui manient de telles armes utilisent la compétence Armes à Rayons. Les armes à rayons sont alimentées par des batteries nucléaires. Cette batterie est suffisante pour le nombre de tir

indiqué avant d'être épuisée. Les batteries peuvent être rechargées au rythme de 20 tirs par heure; elles ont un Prix [Bas].

Lasers à Impulsion: Les armes lasers utilisent des rayons de lumière concentrée pour infliger des dégâts à la cible en la brûlant et en forçant sa surface externe à se vaporiser et à s'étendre, créant un effet d'explosion. Le rayon laser est pulsé afin de pénétrer la cible avant que le rayon ne soit diffusé. Cependant, les lasers à impulsions sont vulnérables aux effets atmosphériques tels que la poussière, la brume, la fumée ou la pluie - le maître de jeu devrait réduire leur catégorie de portée effective de manière appropriée. Notez que les impulsions laser sont invisibles dans le spectre visuel normal (mais restent visibles aux personnages disposant de vision améliorée. Les lasers à impulsions sont de taille moyenne (p. 297) et tirent en mode semi-automatique. [Modéré]

Un des avantages du laser est qu'il peut être configuré en mode para-létal. Dans ce cas, il envoie une première impulsion sur la cible pour créer une boule de plasma, puis envoie très rapidement une deuxième impulsion qui frappe le plasma et crée une onde de choc étourdissante qui désoriente la cible. Cette explosion a une zone d'effet d'1 mètre de rayon. Quiconque pris dans l'explosion doit faire un Test de SOM $\times 2$ (SOM $\times 3$ pour les synthmorphs ou les biomorphs ayant une forme de résistance à la douleur). L'échec signifie que la cible est temporairement étourdie et désorientée et elle perd sa prochaine action. Un échec critique signifie que la cible est sonnée et paralysée pour 1 Tour d'Action par tranche de 10 points de MdE. En configuration étourdissante, le laser ne tire qu'en mode coup par coup.

Agoniseur à Micro-ondes: L'agoniseur tire des rayons d'ondes millimétriques qui créent une déplaisante sensation de brûlure sur la peau (et même à travers l'armure) et les métaux. Les agoniseurs ont deux réglages. La première est une configuration de neutralisation qui cause une douleur de brûlure extrême à la cible, infligeant un modificateur de -20 à toutes les actions de la cible et les forçant à fuir le rayon à leur prochaine action sauf si elle réussit un Test de VOL (les cibles ayant une Tolérance à la Douleur de Niveau 1 ou équivalent ne souffrent que d'un modificateur de -10 et lancent VOL $\times 2$). Les morphs synthétiques et les biomorphs avec une Tolérance à la Douleur de Niveau 2 (ou un équivalent) sont immunisés à cette arme. Le second réglage (officieusement appelé le réglage "grille-pain") a les mêmes effets que le premier, mais brûle réellement la cible, infligeant les dégâts indiqués. Originellement développé pour le contrôle de foule, l'agoniseur est également très utile pour repousser les animaux. L'agoniseur est de petite taille (p. 297) et tire en mode semi-automatique. [Modéré]

Bolter à Particule: Cette arme tire une salve de particules accélérées à une vitesse quasi-luminique et qui transfèrent des quantités massives d'énergie cinétique à la cible, qui surchauffent et explosent à l'impact. La salve du bolter n'est pas diffusée par le nuage créé lors de l'impact et elle a donc une meilleure pénétration que le laser à impulsion. De manière similaire, le bolter n'est affecté ni par la fumée, ni par le brouillard, ni par la pluie. Le rayon du bolter est invisible. Notez que les bolters sont conçus pour fonctionner soit en environnement atmosphérique, soit en environnement exo-atmosphérique (vide) et qu'il ne fonctionnera que dans l'environnement pour lequel il a été conçu (bien que des modèles plus lourds, combinant les deux variantes, sont également disponibles). Les bolters tirent en mode semi-automatique, ont la taille d'un fusil et se manient à deux mains. [Élevé]

Fusil à Plasma: Cette imposante arme lourde, maniée à deux mains, envoie un flux de plasma sur la cible, infligeant des blessures graves et des dégâts thermiques, pouvant même faire fondre ou évaporer complètement une cible. Les fusils à plasma constituent probablement l'arme portable la plus mortelle en circulation. Cependant, les fusils à plasma subissent une surchauffe dangereuse et ont donc besoin d'un Tour d'Action complet pour se refroidir tous les 2 tirs. Les fusils à plasma ne tirent qu'en mode coup par coup. [Cher]

Étourdisseur: L'étourdisseur est un électrolaser qui crée un faisceau électriquement conducteur de plasma vers la cible, via lequel est transmis un court courant électrique, choquant la cible. Les étourdisseurs ne fonctionnent pas dans le vide. Les étourdisseurs tirent en mode semi-automatique. [Modéré]

Armes à rayons					
	Pénétration d'armure (AP)	Valeur de dégâts (VD)	VD moyenne	Modes de tir	Munitions
Laser de Main Cybernétique (p. 308)	-	2d10	11	SA	50
Laser à Impulsion	-	2d10	11	SA	100
Mode Étourdissant	-	1d10	5	CC	-
Agoniseur à Micro Ondes	-	douleur (voir la description)	-	SA	100
Mod Grille-pain	-5	2d10	11	SA	50
Bolter à Particule	-2	2d10 + 4	15	SA	50
Fusil à Plasma	-8	3d10 + 12	28	CC	10
Étourdisseur	-	(1d10 ÷ 2) + choc (p. 204)	-	SA	200

11.7.5 Armes Chercheuses

Les armes chercheuses sont une combinaison de lance grenade automatique, de micromissile, d'armes à rail et de munitions intelligentes. Contrairement aux traditionnels lanceurs du passé, la miniaturisation permet la fabrication de lanceur de micromissile à tête chercheuse entrant dans la catégorie des armes personnelles. Les munitions des chercheuses sont propulsées à haute-vitesse grâce à des bobines magnétiques, après quoi le micromissile ou le minimissile utilise un propulseur pour maintenir une vitesse élevée sur de longues distances. Les Armes Chercheuses sont maniées grâce à la compétences Armes Chercheuses.

Les missile à têtes chercheuses sont détaillés à la p. 340. Les armes chercheuses ont un déclenchement programmable, comme pour les grenades (voir Grenades et Armes Chercheuses 199). Toutes les armes chercheuses sont équipées d'un samrtlink (p. 342).

Lanceur Jetable (Missile Standard): Ce lanceur est pré-packagé avec un missile standard. [Modéré (missile inclus)]

Bracelet Lanceur (Micromissile): Cette arme se porte sur le bras, permettant à l'utilisateur de pointer et de tirer grâce à un système smartlink entoptique. Bien qu'extrêmement portable, la capacité en micromissile du bracelet est faible. Il tire en mode coup-par-coup. [Modéré]

Pistolet Chercheur (Micromissile): Ce lanceur de la taille d'un pistolet tire des micromissile en mode semi-automatique. [Modéré]

Fusil Chercheur (Micromissile/Minimissile): Le fusil chercheur a une configuration bullpup et tire soit des micromissile soit des minimissile en mode semi-automatique. Il s'agit d'une arme à deux mains. [Élevé]

Lanceur de Canon (Micromissile): Ce lanceur de micromissile est généralement attaché sous le canon des PM ou des fusils d'assaut. Il tire en mode semi-automatique. [Modéré]

11.7.6 Armes à spray

Les armes à spray expulsent leurs munitions à l'extérieur sous forme de cône, leur permettant de toucher plusieurs cibles à la fois. Ces armes sont maniées avec la compétence Armes à Spray. Les munitions des armes à spray ont un prix de base Bas pour 100 tirs (à l'exception des buzzers qui utilisent des essaims de nanite).

Armes Chercheuses		
	Modes de tir	Munitions
Lanceur Jettable	CC	1
Bracelet Lanceur	CC	4
Pistolet Chercheur	SA	8
Fusil Chercheur	SA	12 micromissile/6 minimissile
Lanceur de Canon	SA	6

Buzzer: Équipés avec une ruche de nanite spécialisée, les buzzers sont utilisés pour projeter un essaim de nanite (p. 328) sur une zone ou une cible. Ils ont un nombre d'essaim limité, bien que la ruche puisse reconstruire un nouvel essaim chaque heure. Cette arme se manie à deux mains. [Modéré]

Geleur: Les geleurs expédient une mousse à prise rapide qui se durcit immédiatement. Ils sont essentiellement utilisés comme méthode non-léthale d'immobilisation et de sécurisation d'une cible. Les personnages touchés doivent immédiatement réussir un Test de REF $\times 3$ ou se retrouver piégé. Appliquez un modificateur de -30 à ce test si l'attaquant a obtenu un Succès Exceptionnel (MdR 30+). La mousse permet aux personnages de respirer même si leur bouche et leur nez sont couverts, mais elle peut gêner la vue. La mousse de geleur peut également être chargée avec des toxines ou des drogues de contact pour séduire la cible. Ils peuvent aussi être utilisés pour construire des barricades ou des couverts temporaires. La mousse renforcée à une Armure de 10 et une Solidité de 20. Elle se désagrège lentement sur une période de 12 heures. Les geleurs s'utilisent à deux mains. [Modéré]

Pistolet à Éclat: Le pistolet à éclat est une arme fléchette, expédiant un flux d'éclat diamonoïde monomoléculaire à haute vitesse. Ces micro-fléchettes sont très bonnes pour percer les armures, mais ils ne diffusent que peu d'énergie cinétique et ne cause donc pas autant de dégâts que les armes cinétiques. Les éclats sont souvent recouverts de drogue ou de toxine pour une efficacité améliorée. [Bas]

Déchiqueteuse: Le déchiqueteuse est une version lourde du pistolet à éclat qui envoie un plus gros nuage de fléchettes, suffisamment pour déchiqueter une portion de la cible. [Modéré]

Spray: Il s'agit d'un gicleur à deux mains à vocation généraliste, chargé avec des réservoirs remplis avec le composé chimique ou la drogue choisie par le porteur. [Bas]

Torche: Ce lance-flamme moderne utilise des capsules condensées commémunition au lieu de réservoir de carburant, embrasant et brûlant les cibles. Toute touche qui obtient une Réussite Exceptionnelle (MdR 30+) embrase la cible, qui continue de subir 2d10 de dégâts par Tour d'Action. Ces combustions chimiques sont particulièrement difficiles à éteindre, à moins qu'elles ne soient privées d'oxygène. Les torches se manient à deux mains. [Modéré]

11.7.7 Grenades et chercheurs

Les grenades et missiles chercheurs sont fournis sous le même type de munition et avec des déclencheurs similaires, bien que leur packaging, leur forme physique et leurs méthodes d'application diffèrent. Les missiles chercheurs sont tirés à partir d'une arme chercheuse (p. 339) en utilisant la compétence Armes Chercheuses. Les grenades sont lancées sur leur cible en utilisant la compétence Armes de Jet. Si une grenade ou une arme chercheuse rate sa cible, utilisez les règles de dispersion (p. 204).

Les grenades sont disponibles en modèle standard ou en microgrenades. De manière similaire, les missiles sont disponibles en taille standard, minimissile ou micromissile. Les grenades standard et les minimissiles correspondent aux modèles standard pour les effets indiqués. Ce sont tous des armes à aire d'effets (p. 193). Les minigrenades et micromissiles infligent -1d10 de dégâts (ou ont d'autres réductions d'effets). Les missiles standard doublent leur DV. Pour les armes disposant d'un effet de souffle uniforme ou d'autre effet d'explosion statique, réduisez

Armes à spray				Modes de tir
	Pénétration d'armure (AP)	Valeur de dégâts (VD)	VD moyenne	
Buzzer	-	essaim de nanite	-	CC
Geleur	-	incapaciteur	-	SA
Pistolet à Éclat	-10	1d10 + 6	11	SA, R, A
Déchiquetteur	-10	2d10 + 5	16	SA, R, A
Spray	identique au composé chimique/drogue	identique au composé chimique/drogue	identique au composé chimique/drogue	SA
Torche	-4	3d10	16	CC

de moitié le rayon de l'aire d'effet indiqué pour les minigrenades et les micromissiles et doublez l'aire pour les missiles standard. Les prix indiqués sont pour 10 grenades/missiles.

Chaque chercheuse à une option de munition intelligente (p. 338) différente de mordante ou écorcheuse.

Concussion: Ces appareils émettent une explosion concussive conçue pour sonner les adversaire et les jeter à terre. Tout personnage pris dans le rayon d'explosion de 10 mètre doit faire un Test de SOM $\times 2$. En cas d'échec, ils sont jettés à terre. Si ils ont une MdE de 30+, ils sont également étourdis jusqu'à la fin du prochain Tour d'Action. Toute personne prise dans le rayon d'explosion subit un modificateur d'action de -10 pour le reste de ce Tour d'Action. [Modéré]

IEM: Les munitions IEM déclenchent une forte impulsion électromagnétique lorsqu'elles 'détonnent.' Comme la plupart des appareils électroniques de *Eclipse Phase* sont construits avec une technologie optique, et que les alimentations électriques ainsi que les microcircuits sensibles sont blindés et protégés contre les surcharges, cette impulsion ne provoque pas de dégâts majeurs. Cependant les antennes, et en particulier les fines telles que celles que l'on trouve dans les inserts de mesh, y sont vulnérables. En conséquence, le principal effet d'une IEM est de désactiver les communications radio - toutes les radios dans la zone d'explosion sont réduites au dixième de leur portée normale. Le rayon de la zone d'effet de base d'une IEM est de 50 mètres. [Élevé]

Frag: Les explosifs à fragmentations répandent un nuage léthal de fléchettes dans toute la zone d'effet. On y résiste avec l'armure cinétique. [Modéré]

Gaz/Fumée: Les munitions à gaz/fumée émettent un nuage de leur contenu. La fumée gêne la vue en libérant un épais nuage de gaz lors du déclenchement de l'engin. La fumée peut être de n'importe quelle couleur et est souvent chauffée (dans le cas de la fumée thermique) pour dissimuler les signatures thermiques en utilisant la fumée comme couvert. Notez que les gazs se dissipent bien plus rapidement dans certaines conditions environnementales (vent, pluie, etc.) [Bas]

Fortement Explosif: Les grenades et missiles fortement explosifs sont conçus pour créer une onde de choc et de chaleur extrêmement destructive. Ces dégâts sont résistés avec l'armure énergétique. [Modéré]

Perce-Armure et Fortement Explosif (PAFE) : Une conception disponible uniquement pour les missiles (pas pour les grenades), les têtes PAFE utilisent une forte explosion pour débayer le chemin pour une balle pénétrante. Les PAFE réduisent leurs dégâts de -4 par mètre au lieu du -2 usuel. [Modéré]

Surcharge: Les grenades et missile de type surcharge attaquent tout le spectre sensoriel de

Grenades et missiles				
Type	PA	VD	VD moyenne	Armure utilisée pour résister
Concussion	-	1d10 ÷ 2	5	E
Frag	-4	3d10 + 6	22	C
IEM	-	-	-	-
Gaz/Fumée	-	-	-	-
Fortement-Explosive	-	3d10 + 10	26	E
PAFE	-8	3d10 + 12	28	C
Surcharge	(AV × 2)	1d10 ÷ 2	5	C
Plasma	-6	3d10 + 10	26	E
Éclaboussante	-	-	-	-
Thermobarique	-10	3d10 + 5	21	E

la cible dans un assaut dévastateur. Cette attaque inclut un aveuglement par un flash puissant, un grondement assourdissant suivant d'un hurlement ultrasonique, des odeurs vomitives et des fréquences infrasonique déclenchant des réponses émotionnelles déplaisantes (anxiété, gêne, chagrin extrême, nervosité, révolusion ou peur). Pour parachever le tout, les surcharges contiennent également des billes de caoutchouc qui infligent une douleur extrême lorsque l'engin détonne à côté d'une cible peu protégée. Tout personne prise dans la zone d'effet de 10 mètre de rayon doit faire un Test de SOM + VOL. En cas d'échec, ils doivent immédiatement quitter la zone d'effet. Si ils échoue avec une MdE de 30+, ils sont incapacités pour 3 Tour d'Actions par l'orientation et/ou les vomissements, après quoi ils doivent refaire le jet. Les munitions surcharge restent active pendant 1 minute complète. Quiconque se trouvant dans la zone d'effet subit un modificateur de -30, réduit de 10 par Tour d'Action après avoir quitté la zone. De plus, toute personne faisant face à la munition surcharge subit un modificateur d'éblouissement de -10 (neutralisé par les systèmes anti-éblouissements). [Modéré]

Plasma: Également appelée "inferno," ces munitions libèrent une impulsion de plasma provoquant une chaleur phénoménale et des dégâts incendiaire dans toute la zone d'effet, sans l'onde de choc dévastatrice d'une explosion qui pourrait rebondir dans un environnement clos et/ou créer une brèche dans la structure de l'habitat. [Élevé]

Éclaboussante: Les munitions éclaboussante répandent une substance (drogue, composé chimique, essaim de nanites, peinture) sur un rayon de base de 10 mètre lorsqu'elles détonnent. [Bas plus prix de la charge]

Thermobarique: Les grenades et missiles thermobarique utilisent une forme d'explosion plus meurtrière. Lorsqu'elles détonnent, elles dispersent un nuage d'aérosol explosif sur une zone puis s'embrase, faisant littéralement brûler l'atmosphère, générant une vague de pression dévastatrice et brûlant tout l'oxygène de la zone. Les thermobariques utilisent les règles d'explosion uniforme (p. 194). [Élevé]

Grenades collantes

Les grenades collantes ont un revêtement spécial qui se transforme en adhésif lorsqu'il est déclenché, permettant à la grenade de s'accrocher à quasiment toutes les surfaces. Les grenades collantes peuvent même être utilisées en mêlée, en les collant sur un adversaire pour les faire exploser plus tard. [Trivial]

11.7.8 Armes à distance exotiques

Ces armes sont soit rare soit extrêmement différentes des autres types d'armes. Elles sont maniées avec une compétence Arme à Distance Exotique du domaine approprié.

Canon à Vortex: Cette arme à deux main para-létale fait exploser une balle à blanc et accélère la pression explosive le long d'un canon s'élargissant pour qu'elle se développe en un anneau de vortex à haute vitesse. Cette onde de choc est utilisée pour sonner et incapacité les cibles à portée courte. Les cibles touchées subissent un modificateur d'action de -10 pour le reste de Tour d'Action et doivent réussir un Test de SOM $\times 2$ ou tomber au sol. Si leur MdE est de $30+$, elles sont également sonnée et incapable d'agir jusqu'à la fin de leur prochain Tour d'Action. Des drogues, produits chimiques et agents similaires peuvent être chargée dans la cartouche. [Modéré]

11.7.9 Accessoires d'armes

Les accessoires suivants sont disponibles pour diverses armes.

Glissière de Bras: Cette monture en glissière peut accrocher toute arme de la taille d'un pistolet dans la manche d'un personnage, poussant l'arme dans sa main grâce à un signal électronique ou une séquence de mouvement du bras particulière. [Bas]

Chargeur Étendu: Ce boîtier de munition possède d'une capacité augmentée. Augmentez la capacité en munition de l'arme de $+50\%$. Disponibles uniquement pour les armes à feu et les armes chercheuses. [Bas]

Monture Gyroscopique: Ce harnais d'arme dispose d'une monture d'arme gyristabilisée qui maintient l'arme stable. Annulez tous les modificateurs de mouvement. [Modéré]

Système d'Imagerie: Les systèmes d'imageries s'attachent sur le dessus de l'arme et sont l'équivalent de specs (p. 325). Ils peuvent également se plier comme un périscope, permettant au personnage de pointer l'arme et de viser en angle, sans quitter son couvert. [Bas]

Suppresseur de Flash: Cet appareil obscurcit le flash de détonation sur les armes à feu, appliquant un modificateur de -10 aux Tests de Perception pour localiser un tir de cette arme par son flash. [Bas]

Visée Laser: Ce laser situé sous le canon émet un rayon qui place un point rouge lumineux sur la cible pour aider à la visée. Appliquez un modificateur de $+10$ aux Tests d'Attaque (non cumulable avec un modificateur d'interface). Les visées laser peuvent également être utilisées pour peindre une cible pour les munitions intelligentes ou les missiles guidés par laser. Des lasers infrarouge et ultraviolet sont également disponibles afin que le point ne soit visible qu'aux personnages capable de percevoir dans ces spectres. [Bas]

Système de Sécurité: Un capteur biométrique (empreinte palmaire ou vocale) ou d'ID d'ego (p. 279) est embarqué dans l'arme, la désactivant si quiconque autre que l'utilisateur autorisé tente de s'en servir. [Bas]

Sécurité Électrique: Similaire au système de sécurité, sauf que l'utilisateur non autorisé est zappé avec un choc électrique. Traitez cette attaque comme un bâton choc (p. 334). [Modéré]

Silencieux/Suppresseur Sonique: Cet accessoire monté sur le canon réduit le bruit de détonation d'une arme à feu. Appliquez un modificateur de -10 aux Tests de Perception basés sur l'ouïe pour localiser le tir de l'arme. [Modéré]

Interface: Un système d'interface connecte l'arme aux inserts de mesh de l'utilisateur, et place un réticule de visée dans le champ de vision du personnage tout en fournissant des informations de distances et de visée. Appliquez un modificateur de $+10$ au Test d'Attaque. Les interfaces incorporent également une microcaméra permettant à l'utilisateur de voir ce sur quoi il pointe l'arme, de tirer derrière un angle, etc. Les interfaces permettent également certains système de contrôle d'arme supplémentaire, telles que le changement de munition (p. 337) ou la programmation des conditions de déclenchements des missiles chercheurs (p. 199). [Modéré]

Magasin Intelligent: Un magasin intelligent permet au personnage de choisir quelle munition est utilisée à chaque tir. Ce système laisse cependant moins de place pour les balles, réduisez donc de moitié la capacité en munition de l'arme (arrondissez au supérieur). Les

magasins intelligents peuvent être combinés avec des chargeurs étendus, auquel cas la capacité de munitions est normale. [Modéré]

11.8 Robots et véhicules

Vous trouverez ci-dessous une petite sélection des nombreux véhicules utilisés dans le système solaire. Quasiment tous les véhicules actuellement utilisés, y compris les véhicules listés ici, ont une IA embarquée capable de piloter le véhicule dans quasiment toutes les circonstances. Dans la plupart des cas, les passagers définissent simplement leur destination et laissent ensuite leur véhicule les y mener. Le pilotage manuel est essentiellement utilisé en cas d'urgence ou par des personnes préférant l'inhabituelle excitation de contrôler leur propre véhicule.

Les règles pour gérer les robots et les véhicules sont détaillées à la p. 195. N'importe laquelle de ces coques peut être modifiée pour être utilisée comme synthmorph en y ajoutant un cybercerveau (p. 300). Toutes les coques listées ici sont fournies avec un port de marionnettiste (p. 307) pour les opérations de contrôle à distance.

11.8.1 Engins aériens

Sur Mars, Vénus et dans les habitats disposant de large espace comme les cylindres O'Neil, les engins aériens de tout type sont régulièrement utilisés. Cela inclut les versions modernes des appareils à rotor (hélicoptères, autogyres, rotors basculants), des avions à ailes et des zeppelins et autres appareils plus légers que l'air. Ils sont généralement propulsés par des turboréacteurs, des turbines, des rotors ou par poussée vectorielle. Ces véhicules sont pilotés avec la compétence Piloter Engins Aériens. ULM: Cet engin volant personnel ultra léger n'est guère plus qu'une aile structurée, un châssis et un moteur à propulsion électrique. Ils sont idéaux pour se déplacer à l'intérieur de large habitat disposant d'espace aérien cloisonné. [Bas]

Avion Portable: Alimenté par des batteries de superconducteur et avec par des moteur électrique excessivement petit mais suffisamment puissant, cet avion léger mais durable est fait de matériau intelligent qui lui permettent de se replier dans un sac à dos portable. Différentes versions sont conçues pour voler sur Mars, Titan ou Vénus, chacune prenant 10 minutes pour s'assembler ou se désassembler. La version martienne se déploie en un avion de 11 m d'envergure avec une vitesse maximale de 250 km/h et une vitesse de croisière de 220 km/h pour une autonomie de 1 300 km. La version Vénusienne dispose d'une envergure de 9m, d'une vitesse de pointe de 200 km/h et d'une autonomie de 1 000 km. La version conçue pour être utilisée sur Titan a une envergure de 8 m et a une vitesse de pointe de 200 km/h pour une portée de 2 000 km. Dans toutes les versions, les deux occupants occupent une bulle gonflable et pressurisée équipé de systèmes de survie capable de fournir de l'air et des températures confortables pendant 20 heures sur Mars et Vénus et 15 heures sur Titan. [Élevé]

Buggy Fusée: Ce véhicule est la forme de transport personnel pour les trajets long ou moyen sur la Lune la plus courante, et se retrouve régulièrement sur la plupart des autres lunes et astéroïdes. Sur ces mondes sans air, un buggy fusée peut atteindre l'orbite et redescendre ou prendre un chemin parabolique vers n'importe quelle destination sur cette lune en moins d'une heure. Ce véhicule est également fréquemment utilisé pour voyager entre les habitats éloignés de moins de 30 000 km. Ce véhicule est pressurisé, mais il n'est conçu que pour des voyages de courtes durées. Les fauteuils sont relativement petits et les systèmes de survie ne contiennent aucune provision pour recycler l'eau ou la nourriture et ne peuvent soutenir les passagers que pour un maximum absolu de 50 heures inconfortables. Les buggies fusées sont équipés de phare, d'amplificateurs radios et de radar ayant une portée allant jusqu'à 250 km.

Une version de ce véhicule est également utilisée à la fois sur Mars et Titan, mais le châssis a été modifié pour agir comme un corps de traction, et il a une vitesse maximale dans la fine atmosphère Martienne de 2 500 km/h pour une autonomie de 8 000 km. Sur Titan il atteint

Véhicules — Engins aériens							
	Nombre de passagers	Maniabilité	Allure	Vitesse Maximale	Armure	Solidité	Seuil de blessure
ULM	1	+20	8/40	100	-	30	10
Avion Portable	2	+10	-	200–250	10/6	50	10
Buggy Fusée	4	–10	8/32	2,500–3,000	24/16	100	20
Mini Jet	6	+20	-	650-900	30/20	200	30

une vitesse maximale de 3 000 k/h dans l'atmosphère et peut également atteindre l'orbite. [Cher]

Mini Jet: Les avions à réaction propulsés au méthane sont l'une des formes les plus communes de transport rapide sur Mars et Vénus. Des avions similaires sont également utilisés sur Titan, mais ils embarquent du méthane et de l'oxygène liquide. Ces jets ont une taille allant des gros véhicules de la taille des avions du 20^e siècle aux petits avions conçus pour transporter une demi-douzaine de passagers. Tout les jets sont conçus dans des matériaux intelligents, afin que leurs ailes et structures puissent s'adapter à une large gamme de vitesses et d'altitudes. Un mini jet standard possède des versions similaires utilisés sur Vénus, Mars et Titan, possède un simple réacteur et est équipé d'un système de survie fournissant de l'air pour une centaine d'heure. Les versions Martienne et Vénusienne ont toutes deux une vitesse maximale de 900 k/h, une envergure de 11m et une autonomie de 5 000 km. La version conçue pour Titan a une envergure de 8m, une vitesse maximale de 650 k/h et une portée de 4 000 km. Les jets fusée sont équipés de phare, d'amplificateurs radios et de radar ayant une portée allant jusqu'à 250 km. [Cher]

11.8.2 Exosquelettes

Les exosquelettes sont des structures squelettiques mécaniques et portées par une personne. Des articulations hydrauliques asservies permettent à l'exosquelette d'être manœuvré en reproduisant les mouvements du porteur, tout en augmentant sa force. Les exosquelettes peuvent également être pilotés électroniquement. Un personnage portant un exosquelette (à l'exception du tout-terrain ou du transporteur) manœuvre de manière normale, l'exosquelette étant comme une extension de son propre corps. Un personnage interceptant à distance un exosquelette utilise la compétence Pilote: Marcheur (sauf pour le tout-terrain et le transporteur).

Exo de Bataille: L'exo de bataille possède une armure en fullérène de grade militaire renforcées par des aérogels flexibles pour l'isolation thermique et par un extérieur renforcé au diamant conçue pour résister même aux armes ballistiques ou énergétiques les plus puissantes. L'exo augmente également la force du porteur et sa mobilité, appliquant un bonus de +10 aux tests basés sur la force, infligeant +1d10 de dégât et ajoutant une PA de –2 aux attaques de mêlée, et doublant la distance que peut franchir un personnage en un saut. Les exos de bataille sont complètement étanches pour protéger le porteur des facteurs environnementaux, et équipés d'un système de survie ainsi que d'un faiseur (p. 327) capable de recycler tous les déchets et de produire 48 heures d'air ainsi que de l'eau et de la nourriture indéfiniment. Les exos de bataille sont tous équipés avec un ecto (p. 325), un booster radio (p. 313), et des capteurs équivalents à des specs (see p. 325). Ces exos ont une Valeur d'Armure de 18/18 (non cumulable avec d'autres armures) et protègent le porteur des températures allant de –175 à 140° C. [Cher]

Marcheur Exo: Les marcheurs exo sont des exosquelettes minimalistes, principalement conçus pour développer la force et le mouvement du porteur. L'exo fournit une Armure de

Véhicules — Exosquelettes							
	Nombre de passagers	Maniabilité	Allure	Vitesse Maximale	Armure	Solidité	Seuil de blessure
Exo de Bataille	1	-	8/32	30	18/18	60	12
Exoarmure	1	-	8/40	40	2/4	30	6
Exosquelette Hyperdense	1	-	8/20	30	6/12	100	20
Transporteur	1	+10	8/40	200	2/4	50	10
Tout Terrain	1	+10	8/40	120	2/4	50	10

2/4, un bonus de +10 aux tests basés sur la force, et double la distance que peut franchir un personnage en un saut. [Modéré]

Exo Hyperdense: Les exosquelette propulsés sont plus gros (à peu près deux fois plus grand qu'un humain) et construit pour un usage industriel lourd, tel que porter des objets très lourd/gros. Le porteur est partiellement encapsulé pour le protéger es débris et des accidents industriels. Les exo hyperdense ne fournissent aucun bous de mouvement, mais fournissent un bonus de +30 aux tests basés sur la fofe et infligent également +3d10 de dégâts supplémenatires et −5 de PA aux attaques physiques. Ils ont une Valeur d'Armure de 6/12. [Cher]

Transporteur: Cette structure d'exosquelette inclu une paire de turboréacteur à poussée vectorielle, offrant à l'utilisateur la possibilité de voler en gravité et d'augmenter sa manœuvrabilité en zéro-G. Il fournit également une portection partielle au porteur avec une Valeur d'Armure de 2/4. Pilotés avec la compétence Pilotage: Engins Aériens. [Élevé]

Tout Terrain: L'exosquelette tout-etrrain est une moto personnelle à trois roue plutôt qu'un marcheur. Il fournit également une portection partielle au porteur avec une Valeur d'Armure de 2/4. Pilotés avec la compétence Pilotage: Engins Terrestres. [Modéré]

11.8.3 Engins Terrestres

Dans Eclipse Phase, les trains et les eux roues demeurent la forme de transport terrestre la plus commune, particulièrement dans les habitats. Dans les habitats les plus grand, et sur les lunes et les planètes, les vélos et les voitures sont également utilisés.

Cycle: En raison du coût élevé de l'habitat fermé et des systèmes de survie, l'espace est un luxe dans toutes les villes, à l'exception des plus récentes cités sur Mars. En conséquence, il y a rarement de la place pour les larges routes ou les voitures qui tapissaient autrefois les cités Terrienne. Au lieu de ça, le véhicule moderne omniprésent est le cycle, qui est conçu pour circuler sur des rues à peine plus large que les trottoirs des villes de la Terre.

Il existe de nombreuses variétés de cycle. Certains ne possèdent qu'une seule roue et sont gyriostabilisés, mais la plupart possèdnt deux roues et ressemblent aux motos de la vieille Terre. Dans certains, le pilote et le passager sont enfermé par un pod en fuseau. Ces véhciules sont alimentés par des batteries de supra-conducteurs, ont une autonomie de 600 km et une vitesse de pointe de 120 k/h, mais doivent généralement rouler plus lentement dans les rues bondées. Les Cycles sont équipés de phare, d'amplificateurs radios et d'un radar portable. Les pneus sont pleins (par opposition aux pneus gonflés), ou sont dans certains cas des chmabres intelligentes capable de gérer des escaliers. Certaines versions de luxe on un système de survie limité dans la petite cabine, capable de fournir de l'air pour les passagers pendant 10 heures. [Modéré]

Véhicules — Engins Terrestres, véhicules personnels							
	Nombre de passagers	Maniabilité	Allure	Vitesse Maximale	Armure	Solidité	Seuil de blessure
<i>Engin Terrestre</i>							
Cycle	1–3	+20	4/40	120	12/10	50	10
Buggy Martien	2–6	+10	8/32	40/90/110	30/20	150	30
<i>Véhicules Personnel</i>							
Traîneau AEV	1	–30	4/16	16	5 40		8
Rocket Pack	1	–20	-	700	+5/+5	40	8
Vecteur	1	–10	4/20	40	+4/+4	30	6

Buggy Martien: L'un des véhicules les plus présent sur Mars et le bien-nommé buggy Martien, un véhicule à quatre roues avec de grand pneus en ballons et qui est conçu pour être utilisé à la fois sur les routes et sur quasiment tous les terrains. Les buggys Martiens peuvent voyager à 110 km/h sur les routes, à 90 km/h sur un terrain relativement plat et jusqu'à 40 km/h sur un terrain rocailleux et accidenté. Ils peuvent conserver ces vitesses car les matériaux intelligents présents dans la suspension et dans les pneus peuvent se déformer pour s'adapter à des conditions inégales, les batteries nucléaires leur permettant d'avoir une autonomie effectivement illimitée. La plupart des buggy Martien sont fermés mais non pressurisés. Des véhicules similaires sont utilisés sur la Lune et sur Titan, mais l'habitacle de ces véhicules incluent alors du matériel de survie qui fournit aux occupants de l'air pour au moins 100 heures. Les buggy sont alimentés par des batteries nucléaires et existe dans une grande variété de taille, des buggy biplace au plus gros camions. Les buggies Martiens sont équipés de phare, d'amplificateurs radios et d'un radar de véhicule. [Élevé]

11.8.4 Véhicules personnels

Ces aides au déplacement mono-personnel sont essentiellement utilisés dans l'espace, mais ne compte pas comme des engins spatiaux en soi.

Traîneau AEV: Ce petit traîneau utilise des propulseur à air pour manœuvrer en zéro-G. Il est généralement utilisé pour porter le matériel attaché, mais il peut également tirer une morph de taille humaine. [Bas]

Rocket Pack: Il s'agit d'une fusée à hydrogen métallique miniature que le porteur attache dans son dos, avec deux fusées s'étendant de chaque côté, loin des corps ou des jambes du porteur. Les biomorphs et les pods ne peuvent utiliser ce véhicule de manière sûre qu'avec une exocombinaison ou des vêtements résistants à la chaleur de manière similaire. Afin de réduire le risque de blessure, la poussée doit également être maintenue suffisamment basse ce qui fait qu'on ne peut décoller que de Mars ou depuis les lunes avec une gravité moindre. Un rocket pack peut maintenir le porteur en l'air pendant une quinzaine de minute avec la gravité Martienne ou 30 minutes sur la Lune, Titan ou n'importe laquelle des quatre plus grosses lunes Joviennes. Sur Mars, le rocket pack peut atteindre une vitesse maximale de 700 km/h. Il peut être utilisé pour atteindre la Lune puis se poser sur la Lune, sur Titan et sur d'autres petits corps de tailles similaire comme les lunes Joviennes. Les rockets packs sont équipées d'amplificateur radios mais aucune autre capteur ou système de communication. [Bas]

Vecteurs: Porté dans une optique AEV (Activité Extra véhiculaire), ces vecteurs utilisent des buses à poussée vectorielle permettant à un personnage de manœuvrer dans l'espace. Il ne s'agit pas d'un jetpack et il ne produit pas suffisamment de poussée pour manœuvrer en atmosphère. [Bas]

11.8.5 Robots

Les robots sont extrêmement communs et font partie de la vie quotidienne des personnages de Eclipse Phase. Il en existe de nombreux modèles, des robots de compagnie aux travailleurs mécaniques en passant par les robots de guerre. Si un boulot peut être fait pour moins cher (et parfois avec moins de risque) par un robot, ce sera généralement le cas. Les robots listés ici ne sont généralement pas utilisés comme coque synthétique par des egos transhumains, souvent pour des raisons culturelles (incarner un boîtier est déjà suffisamment mal perçu, incarner une terreur est simplement ... mal), et ils ne sont généralement pas équipés pour être incarnés (bien qu'ils puissent toujours être interceptés; voir p. 196). N'importe lequel de ces robots peut cependant être modifié pour être utilisé comme morph synthétique en ajoutant un cybercerveau (p. 300).

Automéca: Les automéca sont des drones de réparation généralistes, que l'on trouve un peu partout. Chaque automéca a tendance à se spécialiser dans un type de réparation particulier et transporte donc les outils et compétence d'IA appropriés, qu'il s'agisse du recyclage de déchet de l'habitat, de l'intégrité de la coque externe ou des systèmes servants. Les automéca standard sont des cubes sur roue avec des membres articulés, bien qu'ils soient également équipés avec des moteurs à poussée vectorielle pour le travail en zéro-G. [Modéré]

Terreur: Les terreurs sont de petits robots marcheurs qui existent dans une gamme très éclectique de forme et de modèle, des robots écureuils aux insectoïdes en passant par les créatures mécaniques aux plus bizarres. Les terreurs ont originellement été conçues comme une sorte de compagnon robotisé mais ils sont souvent utilisés comme serviteur domestique généraliste, comme un serviteur un peu plus apprécié. Beaucoup de personnes portent en fait une terreur sur eux, le laissant partir pour s'occuper de petites tâches pour eux et le laissant ramper un peu partout sur leur corps. [Bas]

Dr. Bot: Ces robots roulants médicaux sont conçus pour aider et transporter les personnes blessées ou malades. Ils embarquent une cuve de soin (p. 326), un faiseur spécialisé en pharmacologie, divers équipements médicaux et des bras articulés pour mener des opérations à distance. [Élevé]

Nain: Ces grands robots industriels sont appelés ainsi non seulement à cause de leur utilisation principale - minage, excavation, creusage de tunnel et construction - mais aussi parce que leur IA par défaut a une tendance programmée à siffler joyeusement pendant qu'ils travaillent. Les nains sont des marcheurs quadrupèdes équipés d'outils industriels modulaires massifs telles que des foreuses, des scies, des pinces hydrauliques, des marteaux, des bras d'explorations, des sprays d'acide et ainsi de suite. [Cher]

Gnat: Les gnats sont de petits drones à rotor de vidéosurveillance. Beaucoup de monde utilise les gnats pour le lifelogging personnel, alors que les célébrités et les médias les utilisent pour capturer le glamour ou les nouvelles les plus chaudes. [Bas]

Ange Gardien: Similaires aux gnats, les anges gardiens sont des engins à rotor qui planent autour de leur personne à charge, gardant un œil ouvert pour les protéger des menaces. [Modéré]

Soucoupe: Ces disques en forme de drones sont légers et silencieux. Ils sont généralement mis en route en étant lancé comme un frisbee, après quoi ils se propulsent grâce à un moteur ionique (p. 310). Les soucoupes font d'excellent "yeux dans le ciel" pour l'exploration et la surveillance. [Bas]

Serviteur: Les serviteurs sont le type de robot le plus courant, prenant le rôle de cuisinier, de personnel d'entretien, d'aide universel, de déménageurs et d'assistant personnel. Chaque foyer en possède au moins un. Les serviteurs sont intentionnellement construits avec une forme non-humaine pour qu'ils ne puissent pas être confondus avec les synthmorphs les plus courants et pour réduire les remords pouvant être ressentis par les personnes leur donnant des ordres. Cependant, ils possèdent tous une sorte de 'visage' avec laquelle on peut interagir et pour ne pas trop ressembler à une machine. [Bas]

Véhicules — Robots						
	Mouvement Rate	Vitesse Maximale	Armure	Solidité	Seuil de Blessure	Système de propulsion
Automéca	4/8	8	4/4	30	6	Roues/Poussée Vectorielle
Améliorations: Prise d'Accès, Sens Électrique, Membres Supplémentaires (4), Phare, Système Magnétique, Sens Radiatif,						
Terreur	4/12	12	2/2	25	5	Marcheur ou Sauteur
Améliorations: +5 COO, Prise d'Accès, Peau Céraléon, Membres supplémentaires(2-8), Coussinets adhésifs						
Dr. Bot	4/16	16	-	40	8	Roues
Améliorations: Prise d'Accès, Odorat Amélioré, Fabeur, Doigts Fractales, Cuve de Soin, Vision Nanoscopique						
Nain	4/12	20	16/12	150	30	Marcheur
Améliorations: +10 SOM, Prise d'Accès, Membres Supplémentaires (4), Armure Industrielle, Radar, Sonar, Outils, divers						
Gnat	8/40	60	2/2	25	5	Rotor
Améliorations: Vision à 360 degrés, Prise d'Accès, Ouïe Améliorée, Vision Améliorée, Radar						
Ange Gardien	8/40	80	14/12	40	8	Rotor
Amélioration: +5 REF, Vision à 360 Degrés, Prise d'Accès, Peau Caméléon, Implant Anguille, Ouïe Améliorée, Odorat Amélioré, Vision Améliorée, Lidar, Armure de Combat Légère, Drogues Neurales, Émetteur de rayons-T						
Soucoupe	8/40	200	2/2	25	5	Ionique
Améliorations: Vision à 360 Degrés, Prise d'Accès, Peau Caméléon, Ouïe Améliorée, Vision Améliorée, Radar						
Serviteur	4/20	20	4/4	30	6	Roues ou Marcheur
Améliorations: Prise d'Accès, Membres Supplémentaires(2-6)						
Oreille	1/5	5	-	5	1	Ailé/Sauteur
Amélioration: +5 REF, +5 COO, −10 SOM, Prise d'Accès, Coussinets Adhésifs, Ouïe Améliorée, Vision Améliorée, Masque Synthétique						

Oreille: Les Oreilles sont de tous petits drone espion insectoïde de 2,5 mm de long et de 2mm de large, à peu près de la taille d'une petite mouche. Ils volent grâce à de petites ailes, embarquent un microespion et sont excellent dans un but de surveillance ou dans toute circonstance où "laisser traîner une oreille" est utile. Les oreilles sont difficile à remarquer (modificateur de Perception de −30) et quasiment impossible à distinguer d'un insecte. [Bas]

11.8.6 Vaisseaux

Bien que l'egocast soit une méthode courante de transport et en dépit du fait qu'il est souvent bien plus simple de transmettre les spécifications d'un objet puis de permettre aux nanofabbers de créer des copies, les vaisseaux jouent encore un rôle important dans le système solaire en transportant à la fois des passagers et des marchandises de valeurs. Aussi bien du point de vue des matériaux et des systèmes de propulsions utilisés, les vaisseaux sont bien supérieurs aux vaisseaux primitifs utilisés au 20^e siècle et au début du 21^e, mais ils sont toujours basés sur les mêmes principes.

Les vaisseaux ont peu de statistique dans *Eclipse Phase*, étant donné qu'ils sont essentiellement utilisés comme des cadres de jeu que comme des véhicules. Notez également qu'aucune stats n'est donnée pour l'artillerie des vaisseaux. Il est très fortement recommandé de considérer le combat spatial comme un outil narratif que comme une scène de combat étant donné la mortalité extrême et le danger impliqué. Si vous devez absolument déterminer la VD d'une arme de vaisseau, considérez là comme une arme normale avec un multiplicateur de VD de x3 pour les petits appareils (frégates et navettes), de x5 pour les vaisseaux de taille moyenne et de x10 pour les plus gros vaisseaux.

Propulsion spatiale

La partie la plus importante de n'importe quel vaisseau est son moteur et les caractéristiques les plus importantes de n'importe quel moteur son sa vitesse d'échappement, qui détermine la quantité de carburant nécessaire à l'appareil pour atteindre une vitesse donnée, et sa poussée, qui détermine l'accélération maximale. N'importe quelle fusée ayant une poussée inférieure à approximativement deux fois la gravité d'une planète ou d'une lune ne peut décoller de cette planète ou lune. Des exemples de poussée et de gravités sont listés sur la table *Échapper au Puits de Gravitation*, p. 346.

Fusée à Hydrogène-Oxygène (HO): Il s'agit essentiellement des même fusée primitive que celles que l'humanité à utiliser pour atteindre la lune au 20^e siècle, bien qu'elles aient été optimisées avec des moteurs améliorés et des matériaux plus léger. Elles sont rarement utilisées et on ne les trouve couramment que parmi les groupes trop pauvres ou trop primitifs pour fabriquer de l'hydrogène métallique en sécurité.

Fusée à Hydrogène Métallique (HM): L'hydrogène métallique est une forme solide de l'hydrogène créée en utilisant des pressions excessivement élevées. Bien que naturellement instable, il peut-être stabilisé avec des champs de containement électrique et magnétique et ces générateurs de champs font partie intégrante de chaque réservoir d'hydrogène métallique. En réduisant ces champs de manière sélective près de la buse d'échappement, de petites quantité d'hydrogène métallique sont éjectés et ramené à l'état de gaz d'hydrogène conventionnel par explosion, propulsant la fusée avec une force élevée de manière facilement contrôlable. Les moteurs à hydrogène métallique sont utilisé dans la plupart des vaisseaux à atterissage planétaires et sur les véhicules de courte portée.

Fusée à Plasma (P): Ce moteur transforme l'hydrogène en plasma et accélère en utilisant un champ électrique très puissant. Ce type de fusée était extrêmement courant au milieu du 21^e siècle, mais a été remplacé par les roquettes à fusion et n'est donc utilisé que sur des vaisseaux plus anciens ou primitifs, et notamment par les barges racailles.

Fusée à Fusion (F): Simialire aux fusées à plasma, les fusées à fusion nécessitent des températures et pressions significativement plus élevées, et la fusée produit également de grosse quantité de d'énergie pour les vaisseaux. Les fusée à fusion sont la forme la plus commune de propulsion pour les vaisseaux conçus pour les trajets longue distance.

Fusée à Anti-Matière(AM): Les fusées à anti-matière fonctionne en ajoutant de petites quantité d'anti-matière dans le réservoir d'hydrogène, produisant d'anorme quantité d'énergie et un échappement excessivement rapide et puissant. Ces fusées ont embarquent généralement des réservoirs de stocage d'anti-magnétique lourdement protégés par du blindage magnétique et contenant une masse d'anti-matière équivalente à 1% e la masse d'hydrogène utilisé comme carburant dans la fusée. Ces réservoirs de containement magnétique nécessaire pour contenir l'antimatière pèsent généralement au moins 10 fois la masse d'antimatière utilisée.

Bien que le stockage de l'anti-matière soit exceptionnellement sûr, la vaste quantité d'énergie libérée en cas d'accident signifie que les fusées à anti-matière n'ont pas le droit de s'approcher à moins de 25 000 km d'une planète ou d'une lune habitée. Très peu d'habitat autoriseront également les fusée à anti-matière de s'amarrer et erquiert en général que le vaisseau reste au moins à 10 000 km et que toutes les marchandises et passagers soient transférées en utilisant de petits appareils comme de petits VTOT. L'anti-matière coûte extrêmement cher à produire et les fusée à anti-matière ne sont utilisés que dans les vaisseaux militaires et pour les coursiers rapides conçus pour transporter des marchandises critiques à travers le système solaire en de courte période de temps.

Exemple de vaisseau

La suite est un échantillon représentatif des types de vaisseau utilisés dans le système solaire actuel.

Échapper aux Puits Gravitationnel	
Moteur du vaisseau	Poussée (en G)
Fusée à Hydrogène-Oxygène	4+
Fusée à Hydrogène Métallique	3
Fusée à Plasma	0.01
Fusée à Fusion	0.05
Fusée à Anti-Matière	0.2
Buggie Fusée	0.5
Planètes, lune, etc	Gravité
Terre	1
Europe	0.13
Jupiter	2.53
Lune	0.17
Mars	0.38
Mercure	0.38
Neptune	1.14
Pluton	0.06
Saturne	0.91
Titan	0.14
Uranus	0.89
Vénus	0.9

Transport de Fret: Ce vaisseau est simplement un transporteur standard reconfiguré pour transporter de grandes quantités de cargaison dans des containers externes. Utilisés pour transporter les minerais raffinés, la glace et les autres grosse cargaisons utile mais de faible priorité, les transport de fret véhiculent de grande cargaisons a des vitesses relativement basse. Ils offrent également une méthode peu chère, efficace et lente pour faire voyager des passagers d'un habitat à un autre et sont utilisés de temps en temps par des individus désirant disparaître pour un peu de temps. Contrairement aux transporteurs standards, le transport de fret ne possède pas de cabine d'habitat rotative.

Courrier: Dans un transport standard, un voyage typique de la Lune à Mars nécessite approximativement trois semaine, alors qu'un voyage de Mars à Jupiter nécessite approximativement quatre mois. Cela est suffisant dans la plupart des cas, mais des personnages ont parfois besoin de faire traverser, à eux ou à des marchandises d valeur, le système solaire en quelques jours ou semaine, au lieu de semaines ou mois.

Les courriers à moteur à anti-matière sont des vaisseaux conçus dans ce but spécifique. Ce vaisseau peut faire la jonction Vénus / Mars en une semaine et Mars / Jupiter en un mois. Le courrier rapide est le vaisseau le plus rapide actuellement fabriqué et est capable d'atteindre une vitesse d'un pourcent de la vitesse de la lumière. Pour y parvenir, ce vaisseau doit également embarquer 6 tonnes d'antimatière dans un réservoir de containment de 100 tonnes. Dans cas d'urgence, ce container peut facilement être abandonné.

Destroyer: L'un des plus gros vaisseaux militaire d'usage courant, les destroyers utilisent un moteur à antimatière contenant 150 tonnes d'antimatière dans un container magnétique de 2 000 tonnes. Cette antimatière peut également être utilisée pour fournir aux missiles du vaisseau des têtes d'anti matière dévastatrice. Ce vaisseau est également armé avec des armes à rails, des missiles nucléaire et fortement explosif et des lasers de défense. De plus, tous les destroyers embarquent un contingent de 20 frégates.

Frégate: Ce petit vaisseau militaire à rayon d'action réduit est conçu pour être piloté par une infomorph ou une IA. En cas de besoin, il peut cependant abriter une seule synthmorph ou une biomorph adaptée au vide comme pilote. Il embarque 3 lasers et 2 armes à rails montés sur

de petites tourelles placés autour du centre du vaisseau afin qu'il puisse tirer dans toutes les directions. Un simple lance missile est situé dans le nez de la frégate et contient généralement 6 petits missiles fortement explosifs ou des missiles nucléaires tactique (voire même des missiles à anti-matière en cas d'affrontement avec des cibles de haut vol).

Véhicule d'Exploration Générale (VEG): Un VEG est l'un des véhicules standard utilisés pour l'exploration au delà des Portes de Pandorre. Il est spécifiquement conçu pour gérer quasiment tous les environnements. C'est un petit véhicule de 6 mètres de long et de 2 mètres de large et de haut. Il fait une utilisation intensive des matériaux intelligents dans la partie basse de son châssis et peut créer des roues ou des jambes (principalement utilisé pour les terrains particulièrement accidentés). Il peut même produire un aérodynamisme partiel de la coque et du système de propulsion pour voyager sur et sous l'eau. De plus, il contient un petit moteur à hydrogène métallique qui lui permet de manœuvrer dans l'espace avec une accélération allant jusqu'à 0,1G. Le VEG a une Vitesse Maximale de 200 (roues)/40(marcheurs)/60(mer)/40(i

Le VEG a également un système de survie fermé qui peut supporter jusqu'à 6 occupants (en étant plutôt serré) pendant un mois ainsi qu'un blindage électromagnétique contre les radiations de particules chargées. Tous les modèles sont fournis avec une IA de pilotage et de navigation avancée ainsi qu'avec une capacité d'auto-réparation limitée. De plus, les VEG ont un sas extensible, une cuve de soin, plusieurs MA de bureau et une variété de capteurs, incluant un radar et des caméras télescopique à spectre complet.

Grand Véhicule d'Atterissage et de Transfert Orbitaux (GVATO): Ce véhicule courant est utilisé pour transporter les passagers et la cargaison entre une planète ou une lune et l'orbite ainsi que pour les trajets de courte distance entre des habitats distants de moins de 100 000 km. Ce véhicule conique a un bouclier conique courbe sur la base et des jambes et grappins en matériaux intelligents afin qu'il puisse rester de manière sécurisée sur tout terrain stable et se connecter à toute forme de système d'amarrage. Il existe en variantes conçues pour utiliser soit une fusée à hydrogène-oxygène soit une fusée à hydrogène métallique. L'utilisation de matériaux intelligents et légers permet à l'intérieur d'être facilement et rapidement reconfigurée pour s'accommoder de diverses quantités de carburant, de fauteuils de passager et d'espace de chargement. Les GVATO qui ne sont pas conçus pour l'atterrissage planétaire ou qui sont conçus pour n'atterrir que sur des lunes sans atmosphère ne sont pas aérodynamiques et paraissent bien plus anguleux.

Les GVATO existent en deux configurations: haute ou basse vitesse. La configuration à haute vitesse permet au véhicule de se poser et de redécoller sur Vénus ou sur Terre sans se réapprovisionner et sert de transport rapide entre des habitats proches. La configuration à basse vitesse est conçue pour atterrir puis redécoller sur Mars ou diverses grosses lunes sans se réapprovisionner et sert de transports plus lent et plus économe entre des habitats proches. L'utilisation intensive de matériaux intelligents dans ce véhicule fait que les GVATO fonctionnant à l'hydrogène métallique peuvent facilement être convertis entre les configurations à haute ou basse vitesse, nécessitant moins d'une journée pour cela dans une installation de maintenance bien équipée. Les vaisseaux utilisant des moteurs à hydrogène-oxygène ne peuvent cependant pas être convertis. Comme l'hydrogène métallique est un carburant bien plus efficace, les atterrisseurs en utilisant incluent une réserve de carburant supplémentaire en cas d'urgence.

Barge Racaille: Ces gigantesques engins ont été originellement conçus pour être utilisés lors des premières étapes de l'évacuation de la Terre. Ils ont été construits pour embarquer jusqu'à 20 000 personnes et pour leur permettre de survivre des mois voire des années, dans des conditions relativement étroites jusqu'à ce que plus d'habitats puissent être construits. Bon nombre de ces vaisseaux sont toujours en service, servant principalement d'habitats mobiles pour différentes sous-cultures anarchistes. Les meilleures ont remplacé leurs fusées à plasma par des fusées à fusion moderne et peuvent contenir 5 à 10 000 personnes dans un confort relatif. Les pires utilisent des fusées à plasma vieillissantes et ont étiré leurs systèmes de survie et l'espace habitables jusqu'aux limites, transportant jusqu'à 25 000 pauvres résidents désespérés.

Petit Véhicule d'Atterissage et de Transfert Orbital (PVATO): Ce véhicule est identique en utilisation et en conception au GVATO, à l'exception qu'il faut un tiers de la masse totale et a un coût de construction et de réapprovisionnement en proportion. Certains individus exceptionnellement riches possèdent leur propre PVATO. Utiliser un PVATO avec un moteur à hydrogène-oxygène pour décoller et atterrir de Vénus ou pour d'autre utilisation à haute vitesse similaire est particulièrement inconfortable et ne laisse aucune place à l'erreur. Comme le GVATO, ce véhicule peut facilement être converti entre les configurations à haute et basse vitesse et existe en version aérodynamique ou non.

Transporteur Standard: Ce vaisseau est l'un des transporteurs de marchandise et de passager les plus courants dans le système solaire. Même si l'égocast est de loin la forme de transport inter-habitats la plus commune, certaines personnes préfèrent voyager par vaisseau et d'autres ne désistent pas laisser leur morph derrière eux. De plus, certaines marchandises sont plus faciles à transporter physiquement, ou l'opération coûte moins cher, que de dupliquer leurs plans. En conséquence, les transporteurs standards voyagent régulièrement depuis et vers de grands habitats et les planètes et lunes habitées du système solaire. Ce sont les vaisseaux avec des moteurs à fusion moderne qui offrent un voyage rapide et confortable au passager ainsi qu'un transport relativement rapide pour de petites cargaisons.

L'un des bénéfices additionnels du transporteur standard est le fait qu'il contient quatre compartiments de passagers distincts, chacun d'entre eux étant monté sur un bras de levier de 90 mètres de long pouvant s'étendre et tourner pour simuler la gravité. Lorsqu'ils tournent à une vitesse confortable de 2 tpm, les bénéficient d'une gravité Martienne. Généralement, la gravité maintenue dans ces pods démarre au niveau de gravité local (ou à la gravité Martienne si la gravité locale est supérieure) et augmente ou diminue graduellement pendant le trajet afin d'égaliser la gravité de destination. Ces pods ne peuvent cependant pas tourner pour produire une gravité supérieure à celle trouvée sur Mars.

Vehicules — Vaisseaux					
	Nombre de passagers	Maniabilité	Armure	Solidité	Seuil de Blessure
Transport de Fret	110	-	20	750	150
Courrier	13	-	15	500	100
Destroyer	90	-	30	2 000	500
Frégate	1	+30	20	240	60
VEG	6	−10	15	200	40
GVATO(HO)	20 (haute-vitesse)/100 (basse-vitesse)	−10	20	800	160
GVATO(MH)	250 (haute-vitesse)/350 (basse-vitesse)	−10	20	800	160
Barge Racaille	20 000	-	20	1 500	150
PVATO (HO)	3 (haute-vitesse)/30 (basse-vitesse)	−10	20	400	80
PVATO(MH)	70 (haute-vitesse)/100 (basse-vitesse)	−10	20	400	80
Transporteur Standard	200	-	20	750	150

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 self-destruction 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 on-line 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 nonprofit 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 "over-matched 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 scanners' 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.

CLIQUEs

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, asyncs, and anything else that will save transhumanity.

Structuralists: This clique advocates for a stronger structure and centralized authority within Firewall, countering the group's autonomistdominated 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	AST	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	AST	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, Un-

armed 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, Méchidaments, 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 $(1d10 \div 2, \text{round up})$ 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 ETL.
- **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 ($20 \text{ Action Turns} = 1 \text{ minute}$). 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. Synthemorphs 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. Synthemorphs 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 its 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	AST	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	AST	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: $1d10 \div 2$ (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	AST	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	AST	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	AST	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	AST	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 ocher 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, archi-

texture, 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	AST	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	AST	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 infugees, 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 asyncs.

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 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	AST	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	AST	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	AST	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	AST	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	AST	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, auto-cannibalistically 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 non-living 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 pinging 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