

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

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

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

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

Table des matières

CHRONOLOGIE	2
AC 60+	2
AC 60-40	2
AC 40-20	3
AC 20-0	3
LA CHUTE.....	3
PC 0-10	4
PC 10	4
LA TRANSHUMANITÉ.....	4
CHOISIR UN HISTORIQUE	5
COLONS LUNAIRES	5
ÉCUMEURS-NÉS	5
ÉGARÉS.....	5
HYPER-ÉLITES	5
INFOLIFES	6
ISOLÉS.....	6
MARAUDEURS.....	6
MARTIENS	6
PREMIERS COLONS DE L'ESPACE	6
RÉINSTANCIÉS	7

RESCAPÉS DE LA CHUTE	7
SURÉVOLUÉS	7
CHOISIR UNE FACTION	7
ANARCHISTES	7
ARGONAUTES.....	8
BARSOOMIENS.....	8
CRIMINELS.....	8
ÉCUMEURS.....	8
EXTROPIENS	8
HYPERCORPS	9
JOVIENS	9
LUNAIRES	9
MARGELLANS.....	9
MERCURIENS.....	10
MONDAINS.....	10
TITANIENS	10
ULTIMISTES	10
VÉNUSIENS.....	10
CHOISIR SES MOTIVATIONS	11
EXEMPLES DE MOTIVATIONS	11

CHRONOLOGIE

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

AC 60+

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

AC 60-40

- Les essais de géo-ingénierie à très grande échelle sur Terre créent autant de problèmes qu'ils en résolvent.

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

AC 40-20

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

AC 20-0

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

LA CHUTE

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

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

PC 0-10

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

PC 10

- Aujourd'hui.

LA TRANSHUMANITÉ

L'humanité en tant que concept a été remplacée par la transhumanité.

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

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

Plus les transhumains continuent à assimiler les possibles implications de leur nouveau mode de vie, et plus ils font

face à un nouvel ensemble de problématiques et de questions. Parmi les plus importantes figurent l'accroissement des inégalités et l'éclatement de la transhumanité

CHOISIR UN HISTORIQUE

La première étape de création du personnage consiste à lui choisir un historique. Est-il né sur Terre, avant la Chute ? A-t-il été élevé dans un habitat, en communauté ? A-t-il commencé sa vie en tant qu'IA désincarnée ?

Vous pourrez choisir votre historique dans la liste fournie ci-dessous. Soyez attentif : chaque historique porte son lot de compétences, d'aspects, de limitations et autres caractéristiques de départ. N'oubliez pas que votre historique définit d'où vous venez, non où vous en êtes. Il témoigne de votre passé et c'est votre faction qui indiquera votre présent et votre position actuelle. Quant à votre avenir, à vous de l'écrire au cours des parties.

Les historiques présentés ci-dessous couvrent une grande partie de la transhumanité mais ne peuvent prendre en compte toutes les possibilités existantes. Avec l'accord de votre MJ, vous pourrez développer un historique bien à vous et n'apparaissant pas sur cette liste en ne gardant que les grandes lignes pour respecter un certain équilibre.

COLONS LUNAIRES

Vous avez passé votre enfance dans une des cités-dômes exigües ou dans les stations souterraines de la Lune, le satellite de la Terre. Vous étiez aux premières loges lors de la Chute de la Terre.

Avantages : compétence Pilotage : Véhicules terrestres +10 ; +10 à une compétence au choix parmi Technique, Théorie : [domaine de votre choix] ou Profession : [domaine de votre choix], compétence Réseau : Hypercorps +20.
Désavantages : aucun.

Morphes courants : basiques, épisseurs.

ÉCUMEURS-NÉS

Vous avez grandi à bord d'une barge d'écumeurs, menant la vie chaotique des nomades.

Avantages : +10 à une compétence au choix parmi Persuasion ou Subterfuge, compétence Fouille +10, compétence Réseau : Autonomistes +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous, plus particulièrement les folivores.

ÉGARÉS

Vous êtes un témoignage vivant de l'une des plus infâmes débâcles transhumaines d'après-Chute. Membre de la « Génération Perdue », vous avez connu une enfance accélérée par croissance artificielle et avez survécu, à votre façon, là où nombre des vôtres sont morts, sont devenus fous ou ont été persécutés (cf. Les Égarés, p. 233). Votre historique fait de vous un être stigmatisé par la société, mais votre fardeau s'accompagne de certains avantages.

Avantages : +20 à deux compétences Connaissance de votre choix, aspect Psi (niveau 1).

Désavantages : aspect Désordre mental (choisissez-en deux, dont celui que vous acquérez avec l'aspect Psi), aspect Stigmatisation sociale (Égaré), vous devez commencer avec un morphe futura.

Morphes courants : futuras.

HYPER-ÉLITES

Vous avez le privilège d'avoir grandi comme membre de la classe supérieure d'immortels qui dirige de nombreux habitats et hypercorps du système intérieur. Vous avez été choyé dans un monde de richesse et de pouvoir dont la multitude ne peut que rêver.

Avantages : compétence Protocole +10, +10.000 crédits, compétence Réseau : Hypercorps +20.

Désavantages : vous ne pouvez pas commencer avec un basique, un épisseur, une cosse, un surévolué ou un morphe synthétique.

Morphes courants : exaltés, sylphes.

INFOLIFES

Vous êtes venu au monde en tant que conscience numérique – une intelligence artificielle générale (IAG). Votre existence même est illégale dans certains habitats (héritage de tous ceux qui ont imputé la Chute aux IA endémiques). Contrairement aux IA germes responsables de la Chute, vos capacités d'auto-évolution sont limitées même si vous jouissez d'une totale autonomie.

Avantages : compétence Interface +30, les compétences Informatique (Infosec, Interface, Programmation, Recherche) achetées avec des PP sont à moitié prix.

Désavantages : aspect Ingénu, aspect Stigmatisation sociale (IAG), vous ne pouvez pas acheter d'aspects psi, le coût des compétences sociales achetées avec des PP est doublé.

Morphes courants : infomorphes, morphes synthétiques.

ISOLÉS

Vous avez été élevé comme membre d'un groupe d'exilés volontaires en bordure du système. Que vous ayez été élevé au sein d'un groupe religieux, d'un culte, d'une expérimentation sociale, d'une cellule anti-technologie ou d'un groupe désirant simplement vivre loin du monde, vous avez passé la plus grande partie de votre jeunesse et de votre existence (si ce n'est la totalité) complètement isolé des autres factions.

Avantages : +20 à deux compétences de votre choix.

Désavantages : -10 à la réputation de départ.

Morphes courants : tous.

MARAUDEURS

Vous avez été élevé dans un groupe social qui n'a cessé de se déplacer à travers le système solaire (exemple : des libréchangistes, des pirates, des exploitants d'astéroïdes, des charognards ou des travailleurs itinérants). Vous êtes habitué à sillonner l'espace d'habitats en stations.

Avantages : compétence Navigation +10, compétence Pilotage : Vaisseaux spatiaux +20, compétence Réseau : [domaine de votre choix] +10.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous, plus particulièrement les folivores et les hibernoïdes.

MARTIENS

Vous avez été élevé dans l'une des stations que l'on trouve sur et autour de Mars, désormais la planète la plus peuplée du système. Votre ville natale a peut-être survécu à la Chute.

Avantages : compétence Pilotage : Véhicules terrestres +10 ; +10 à une compétence au choix parmi Technique, Théorie : [domaine de votre choix] ou Profession : [domaine de votre choix] ; compétence Réseau : Hypercorps +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : basiques, épisseurs et oxydés.

PREMIERS COLONS DE L'ESPACE

Vous-même ou vos parents faisiez partie des premières « générations » de colons/travailleurs envoyés loin de la Terre en quête d'un carré d'espace à revendiquer. Vous êtes donc habitué aux espaces confinés des vaisseaux spatiaux et rompu à la vie à bord des stations et des habitats les plus anciens. En tant que « 0-1 G » (gravité zéro et première génération), vous n'avez jamais appartenu aux élites. Les individus ayant votre type de parcours ont souvent une formation spécialisée de technicien, que ce soit en tant qu'ouvrier du vide ou technicien d'habitat.

Avantages : compétence Pilotage : Vaisseaux spatiaux ou compétence Chute Libre +10 ; +10 à une compétence au choix parmi Technique, Théorie : [domaine de votre choix] ou Profession : [domaine de votre choix] ; compétence Réseau : [domaine de votre choix] +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous. L'utilisation de morphes exotiques est courante.

RÉINSTANCIÉS

Vous êtes né sur Terre et y avez grandi, mais vous n'avez pas survécu à la Chute. Tout ce que vous savez, c'est que votre corps y est mort mais que vos sauvegardes ont été transmises par-delà la Terre et que vous faites partie des quelques chanceux qui ont été réinstanciés dans un nouveau morphe. Il se peut que vous ayez passé plusieurs années stocké en mémoire morte, coincé dans un simulespace ou comme esclave infomorphe.

Avantages : compétence Pilotage : Véhicules terrestres +10, compétence Réseau : [domaine de votre choix] +10, +2 points d'audace.

Désavantages : aspect Mémoire éditée, 0 crédit de départ (vous pouvez cependant en acheter avec des PP).

Morphes courants : châssis, infomorphes, synthétiques.

RESCAPÉS DE LA CHUTE

Vous êtes né sur Terre, où vous avez grandi, pour être évacué au moment de la Chute et de ses horreurs, laissant derrière vous votre ancienne vie (et éventuellement vos amis, votre famille et vos proches). Vous avez eu la chance de survivre avec un corps intact et poursuivez votre propre chemin à travers le système.

Avantages : compétence Pilotage : Véhicules terrestres +10, compétence Réseau : [domaine de votre choix] +10, 1 point d'Audace.

Désavantages : 2.500 crédits de départ seulement (vous pouvez toujours en acheter davantage avec des PP).

Morphes courants : basiques, épisseurs.

SURÉVOLUÉS

Vous n'êtes même pas humain. Vous êtes né en tant qu'animal surévolué : chimpanzé, gorille, orang-outang, perroquet, corbeaux ou pieuvre.

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

Désavantages : vous devez choisir un morphe surévolué pour commencer.

Morphes courants : néo-aviens, néo-hominidés, octomorphes.

CHOISIR UNE FACTION

Une fois votre historique défini, vous pourrez choisir la première faction à laquelle appartiendra votre personnage. Elle représente en principe le groupe qui contrôle l'habitat ou la station où vous vivez et auquel votre personnage prête allégeance (bien que ce ne soit pas forcément le cas). Vous pouvez aussi décider d'incarner un dissident vivant parmi les siens mais s'opposant à certains (voire à l'ensemble) des mêmes fondamentaux de sa faction et, peut-être même, militant pour le changement. Quoi que vous décidiez, votre faction définira la place que votre personnage occupe dans la lutte entre les différentes idéologies d'après-Chute.

Vous devez choisir votre faction parmi celles qui sont listées ci-dessous. De la même manière que votre historique, votre faction vous apportera certaines compétences, certains aspects, certaines limitations et d'autres caractéristiques. Cette liste de factions présente les plus importantes par leur nombre et les plus influentes de la transhumanité, mais il en existe d'autres. Avec l'accord de votre MJ, vous avez la possibilité de générer votre propre faction.

ANARCHISTES

Vous vous opposez à toute forme de hiérarchie et favorisez les organisations sociales bâties sur un modèle horizontal et la démocratie directe pour les prises de décision. Pour vous, le pouvoir est source de corruption et chacun devrait avoir son mot à dire sur les décisions affectant la vie de la communauté.

Aux yeux des partisans de la politique primitive et restrictive de la Junte Jovienne et du système intérieur, cela fait de vous un voyou irresponsable dans le meilleur des cas, et au pire un terroriste. Mais pour vous, ce jugement ne peut être qu'une blague, au mieux une mascarade, venant de gouvernements qui gardent leurs populations sous contrôle par l'oppression économique et la menace de violences.

Avantages : +10 à une compétence au choix, compétence Réseau : Autonomistes +30.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous.

ARGONAUTES

Vous faites partie d'un mouvement scientifique techno-progressiste qui cherche à résoudre les injustices et inégalités du monde transhumain via la technologie. Vous soutenez l'idée d'un accès universel à la technologie et aux services de santé, défendez les modèles de production open source, la liberté morphologique et la démocratisation des systèmes. Vous vous évertuez à éviter tout factionnalisme et toute forme de politique inégalitaire, voyant la fragmentation de la transhumanité comme une entrave à sa survie.

Avantages : +10 à une compétence au choix parmi Technique, Théorie : [domaine de votre choix] ou Profession : [domaine de votre choix] ; compétence Réseau : Scientifiques +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous.

BARSOOMIENS

Les fins fonds de la brousse martienne sont votre territoire. Vous êtes un « redneck », un Martien de la classe populaire des régions rurales, souvent en conflit avec la politique et les objectifs des dômes hypercorps et de la Ligue Tharsis.

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

Désavantages : aucun.

Morphes courants : châssis, basiques, oxydés, épisseurs, synthétiques.

CRIMINELS

Vous êtes engagés dans le monde clandestin de la criminalité. Vous travaillez peut-être pour l'une des principales factions criminelles du système solaire – les Triades, le Cartel de Nuit, La Cellule DI, Nine Lives, la Pax Familiae – ou pour une organisation plus petite, un opérateur local possédant de gros intérêts dans un habitat spécifique. Vous êtes peut-être un membre condamné à faire vos preuves, une recrue hésitante ou un indépendant en quête de votre prochain boulot.

Avantages : compétence Intimidation +10, compétence Réseau : Criminels +30.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous.

ÉCUMEURS

Voici l'avenir dont on a tous rêvé et dont vous allez pouvoir profiter un max. Un changement de paradigme a eu lieu et, alors que tout le monde cherche encore à se mettre à la page, votre faction a déjà embrassé cette nouvelle révolution et s'en réjouit. Il n'existe plus ni besoin, ni mort, ni limite à ce que vous pouvez être. Les écumeurs se sont plongés à corps perdu dans ce nouveau mode de vie et se transforment comme ils l'entendent, osent de nouvelles expériences et repoussent les frontières autant que possible... emmerdant quiconque n'approuve pas leur façon de faire.

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

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous.

EXTROPIENS

Vous êtes un partisan anarchiste du marché libre et de la propriété privée. Vous vous opposez au système de gouvernements et tendez à favoriser la mise en place d'un système où la sécurité et les considérations légales seraient gérées par des compétiteurs privés. Que vous vous considériez comme un anarcho-capitaliste ou un

mutualiste (une différence que seuls les Extropiens comprennent), vous êtes à mi-chemin entre les hypercorps et les autonomistes, traitant avec tout ce petit monde sans qu'aucun ne vous fasse confiance.

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

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous.

HYPERCORPS

Vous venez d'un habitat contrôlé par les hypercorps. Que vous soyez un entrepreneur hypercapitaliste, un mondain hédoniste ou un modeste ouvrier du vide, vous acceptez que certaines libertés soient sacrifiées au nom de la sécurité et de la liberté.

Avantages : compétence Protocole +10, compétence Réseau : Hypercorps +20, compétence Réseau : [domaine de votre choix] +10.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : exaltés, olympiens, épisseurs, sylphes.

JOVIENS

Votre faction est connue pour son régime autoritaire, ses idéologies conservatrices et ses tendances militaristes. Là d'où vous venez, on considère que l'accès à la technologie ne peut être laissé aux mains de n'importe qui et que les humains doivent être protégés d'eux-mêmes. Pour assurer sa survie, l'humanité doit être capable de se défendre et comprendre que toute croissance sans contrôle ni surveillance représente une menace.

Avantages : +10 à une compétence Arme de votre choix, compétence Esquive +10, compétence Réseau : Hypercorps +20.

Désavantages : vous devez commencer avec un basique ou un épisseur, vous n'avez droit à aucun nanoware ou équipement de nanotechnologie avancée de départ.

Morphes courants : basiques, épisseurs.

LUNAIRES

Vous venez de la Lune, la première colonie spatiale hors- Terre. Aujourd'hui surpeuplée et en déclin, la Lune est un des rares endroits où les gens se raccrochent encore aux vieilles identités ethniques et nationales de la Terre. Votre habitat dispose aussi d'une vue sur notre planète d'origine, un constant rappel poussant beaucoup de « Lunaires » vers les rangs des Revendicaterres qui déplorent l'interdiction de retourner vers la Terre donnée par les hypercorps. Ceux-ci soutiennent leur droit à revenir sur Terre et à la terraformer afin de lui rendre sa viabilité comme foyer de vie.

Avantages : +10 à une Langue : [au choix], compétence Réseau : Hypercorps +20, compétence Réseau : Écologistes +10.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : châssis, exaltés, basiques, épisseurs, synthétiques.

MARGELLANS

Vous-même ou votre faction êtes réticents à traiter avec le reste de la transhumanité et à vous mêler des différents événements du reste du système. Votre groupe en particulier a sans doute cherché à s'isoler volontairement afin de poursuivre ses propres intérêts ou s'est vu condamné à l'exil en raison de ses croyances mal acceptées. Ou peut-être êtes-vous tout simplement un solitaire préférant l'immensité et le vide de l'espace à l'idée de nouer des liens avec les autres. Vous pourriez aussi incarner un cultiste religieux, un primitiviste, un utopiste ou tout autre personnage n'affichant aucun intérêt pour la transhumanité.

Avantages : compétence Pilotage : Vaisseaux spatiaux +10, +10 à une compétence de votre choix, compétence Réseau : [domaine de votre choix] +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous.

MERCURIENS

Votre faction n'a aucune envie de compromettre sa véritable nature pour apparaître plus « humaine ». Vous pouvez incarner une IAG qui ne compte pas forcément entrecroiser sa destinée à celle de la transhumanité ou un surévolué cherchant à protéger et promouvoir la vie non-humaine (ou tout du moins celle de son espèce). Vous pouvez même incarner un infomorphe ou un post-humain si éloigné des intérêts et des valeurs de la transhumanité qu'il se considère désormais comme prenant part à la création d'une toute nouvelle forme de vie.

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

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous.

MONDAINS

Vous faites partie des célébrités du système intérieur, ces cliques sociales envahies par les médias et qui font et défont les modes, dictent les mœurs du monde, et bâtissent ou détruisent les vies des autres au fil des rumeurs, insinuations et accords de dessous de table. Vous êtes à la fois une icône et un disciple fervent. La culture n'est pas simplement votre vie, elle est aussi votre arme.

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

Désavantages : vous ne pouvez pas démarrer avec un basique, un surévolué, une cosse ou un morphe synthétique.

Morphes courants : exaltés, olympiens, sylphes.

TITANIENS

Vous êtes membre de la cyberdémocratie socialiste du Commonwealth Titanien. Contrairement aux autres groupes autonomistes, par leurs efforts conjoints, les Titans ont permis de mettre en place plusieurs énormes projets d'infrastructure, approuvés par la Pluralité Titanienne et conduits par des micro-corporations possédées par l'état.

Avantages : +10 à une compétence au choix parmi Technique ou Théorie, compétence Réseau : Autonomistes +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous.

ULTIMISTES

Votre faction a conscience du potentiel que recèle l'avenir de la transhumanité et considère le reste des transhumains comme des faibles et des hédonistes. La transhumanité est destinée à évoluer, et il est temps de la repenser au meilleur de ses capacités.

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

Désavantages : vous ne pouvez pas commencer avec un basique, un épisseur, un surévolué ou une cosse.

Morphes courants : exaltés, remakes.

VÉNUSIENS

Vous êtes un partisan de la Confédération des aérostats Vénusiens de l'Étoile du Matin, maudissant l'influence grandissante du Consortium Planétaire et des autres puissances conservatrices retranchées dans le système intérieur. Vous considérez l'ascension de votre faction comme une chance de réformer la vieille garde politique du système intérieur.

Avantages : compétence Pilotage : Engins aériens +10, +10 à une compétence de votre choix, compétence Réseau : Hypercorps +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : châssis, exaltés, mentats, épisseurs, sylphes, synthétiques.

CHOISIR SES MOTIVATIONS

L'étape suivante consiste à choisir à votre personnage trois motivations personnelles (cf. Motivations, p. 120). Ce sont des mêmes qui se présentent sous forme d'idéologies ou d'objectifs que poursuit votre personnage. Ils peuvent être très spécifiques, comme « faire tomber le chef local des triades », ou très généraux et étendus, comme par exemple « promouvoir l'hyper-capitalisme ». Par ailleurs, ils peuvent être à court comme à long terme. Vous trouverez quelques exemples de motivations dans la Table d'exemples de motivations (ci-contre). Au moment de choisir vos motivations, n'hésitez pas à en discuter avec votre MJ, elles pourront servir à faire avancer les aventures créées par le MJ et pourront même servir de base à la construction de scénarios spécifiques. Il vous sera toujours possible de changer de motivations en cours de route (cf. Changer de motivation, p. 152). Celles-ci vous aideront à recharger vos points d'Audace (p. 122) et à gagner plus de point d'XP en cours de jeu (p. 384). Songez aussi à les reporter sur votre fiche de personnage en un mot ou en une courte phrase que vous accompagnerez d'un + ou d'un – marquant votre soutien ou votre opposition au principe choisi. Exemple : « +Gloire » signifierait que votre personnage cherche à devenir une personnalité célèbre des médias tandis que « - Revendiquer la Terre » signifierait que vous vous opposez à l'idée de retourner sur Terre.

EXEMPLES DE MOTIVATIONS

- Anarchisme
- Bio-conservatisme
- Carrière personnelle
- Contact extra-terrestre
- Développement personnel
- Droits des IA/infomorphes/cosses/surévolués
- Éducation
- Esclavage des IA/infomorphes/cosses/surévolués
- Exploration
- Expression artistique
- Fascisme
- Gloire
- Hédonisme
- Hyper-capitalisme
- Immortalité
- Libération martienne
- Libertarisme
- Liberté morphologique
- Nano-écologie
- Open source
- Philanthropie
- Préservationnisme
- Religion
- Recherche
- Revendication de la Terre
- Richesse
- Socialisme
- Souveraineté vénusienne
- Techno-progressisme
- Vengeance