

ECLIPSE PHASE

Kit d'introduction



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

ECLIPSE PHASE

Kit d'introduction

LE SYSTÈME

- *Eclipse Phase* utilise un système d100, rapide, simple et fluide qui permet aux joueurs de s'immerger aisément dans le monde sans qu'un système de règles trop complexes vienne alourdir les parties.
- La création des personnages s'appuie non pas sur un système de classes mais sur des compétences, avec des modèles adaptables qui offrent des rôles particuliers et des exemples de création pour les nouveaux joueurs.
- Un système unique de règles permet à tous les personnages de profiter de la Toile, de ses sources d'informations illimitées, du réseau omniprésent et des technologies de détection grâce à des implants corticaux.



AVIS AUX JOUEURS

- Intégrez Firewall, une organisation inter-factions qui a pour objectif de sauver la transhumanité – à n'importe quel prix. Évidemment, il vous sera aussi possible d'incarner un personnage ayant ses objectifs propres...
- Changez de corps à volonté, intégrez un transhumain génétiquement modifié ou une coquille robot-synthétique, et optimisez votre forme physique en fonction des spécificités de vos missions.
- Sauvegardez votre esprit et restaurez-le par-delà la mort grâce à un système de « points de sauvegarde » intégré à l'univers et offrant une quasi-immortalité.

AVIS AU MAÎTRE DE JEU

- Le cadre de jeu d'Eclipse Phase est celui de notre système solaire après la Singularité. Mettez vos joueurs aux prises avec les mortelles intrigues politiques de Vénus et Mars, les donjons high-tech que constituent les stations spatiales en ruine, des énigmes extra-terrestres qui les éprouveront mentalement, et l'exploration périlleuse des mondes situés au-delà de notre système et accessibles via des portails ou « wormhole ».
- Bâissez vos propres histoires en vous appuyant sur un assortiment éclectique de factions mystérieuses, des techno-anarchistes aux impitoyables hypercorps en passant par les marchands d'âmes et les animaux surévolus.
- Sélectionnez les ennemis de vos joueurs parmi une gamme variée de PNJ incluant des IA rebelles et leurs serviteurs mécaniques, les factions les plus vicieuses de la post-humanité, des marchands extra-terrestres aux objectifs inconnus et les transhumains infectés et métamorphosés par le mystérieux virus Exsurgent.



CRÉDITS

Le matériel de ce *Kit d'Introduction* est issu du livre de base d'*Eclipse Phase*, écrit et conçu par Lars Blumenstein, Rob Boyle, Brian Cross, Jack Graham et John Snead, et comprend des éléments additionnels par Randall N. Bills.
Prenez garde aux ADM : Rob Boyle
Édition et développement : Randall N. Bills, Rob Boyle
Direction Artistique : Rob Boyle, Brent Evans
Maquette et Création Graphique : Adam Jury

Maquette et Création Graphique : Justin Albers, Leanne Buckley, Ben Newman, Will Nichols, Efrém Palacios
Cartes : Matt Heerdt
Relectures : Phil Bordelon, Melissa Rapp, Zak Strassberg

POUR LA VERSION FRANÇAISE ÉDITÉE PAR BLACK BOOK ÉDITIONS
Directeur de Publication : David Burckle
Traduction : Stéphane Gallot et Jessica Leclercq
Mise en page VF : Romano Garnier
Relectures VF : Damien Coltice et Stéphane Gallot

Version française 1.2 établie à partir de la version 1.2 de Posthuman Studios.
 Contactez-nous à l'adresse infos@black-book-editions.fr via les sites www.black-book-editions.fr ou eclipsephase.com ou cherchez « Eclipse Phase », « Black Book Éditions » et « Posthuman Studios » sur votre réseau social préféré

Licence Creative Commons ; Certains Droits Réservés. Eclipse Phase est une marque déposée par Posthuman Studios LLC

Cette œuvre est éditée sous Contrat Public Creative Commons Paternité – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage des Conditions Initiales à l'Identique 2.0. Pour voir une copie de ce contrat, rendez-vous sur : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/legalcode>

(Cela signifie que vous êtes libre de copier, reproduire, partager et remixer les textes et illustrations de cette œuvre tant que vous respectez les conditions suivantes : 1) vous le faites uniquement à des fins non-commerciales ; 2) vous attribuez la paternité de l'œuvre à Posthuman Studios et vous la signalez ; 3) vous acceptez de placer tous futurs dérivés de cette œuvre sous la même licence. Pour plus de détails, les crédits complets, et pour suivre les mises à jour et changements apportés à cette licence, jetez un œil à : <http://eclipsephase.com/cclicense>)

ENTREZ DANS LA SINGULARITÉ

PHASE D'ÉCLIPSE

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

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

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

Tout ceci ne nous aura cependant pas ralentis dans la course à notre propre extinction, et les machines auront en réalité aidé à nous mener au bord du précipice. Des milliards périrent alors que nos technologies échappaient rapidement à tout contrôle... jusqu'à transformer l'humanité en une toute autre chose, nous dispersant à travers le système solaire et ravivant les conflits les plus violents. Entre frappes nucléaires, fléaux des 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*.

QU'EST-CE QUE LE TRANSHUMANISME ?

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

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

**Votre esprit est un logiciel. Programmez-le.
 Votre corps est une coquille. Changez-le.
 La mort est une maladie. Soignez-la.
 L'extinction approche. Combattez-la.**

L'UNIVERS D'ECLIPSE PHASE

FACTIONS

On aurait pu imaginer qu'un évènement cataclysmique comme la Chute aurait rapproché l'ensemble de la transhumanité rescapée, l'aurait poussée à repeupler le système solaire et à reconstruire une ère de prospérité. Tandis que certaines des instances économiques, politiques et sociales d'après-Chute s'attachent effectivement à la poursuite d'objectifs altruistes ou philanthropiques, le recul et l'isolement géographique des colonies transhumaines et des habitats répartis à travers tout le système solaire, ainsi que l'existence des réfugiés infomorphes désincarnés et l'omniprésence de la Toile et de sa myriade d'idéologies, ont favorisé l'émergence d'un large spectre de philosophies, d'ambitions et de modèles politiques. En route pour son avenir, la transhumanité n'a aujourd'hui jamais été aussi loin de l'unité.

HYPERCORPS

Les hypercorps sont issues des anciennes corporations transnationales de l'alliance terrestre, qu'elles remplacent désormais, et des géants économiques dont l'influence directe ou clandestine se faisait sentir dans les gouvernements et nations du vieux monde. La transformation de certains des anciens blocs monolithiques transnationaux en ces hypercorps que nous connaissons aujourd'hui, plus dispersées, plus flexibles, plus efficaces et tournées vers l'avenir, a précédé la Chute et a permis à ces requins de la finance de s'adapter au défi que représente la transhumanité, de naviguer avec aisance et efficacité au milieu des eaux sans cesse mouvantes de l'économie.

La majorité des hypercorps sont décentralisées. Ce sont des entités légales (bien qu'entièrement virtuelles et sans actifs physiques, pour certaines) basées sur un système complexe de filiales internes spécialisées et de compagnies partenaires pour le développement, la production et la commercialisation de leurs produits et services. La quasi complète automatisation de la production, l'utilisation d'une robotique avancée, la morpho-technologie, le réseau de la Toile et les « cornes d'abondance » permettent aux hypercorps de se passer de toute forme d'emploi de masse. La plupart des tâches administratives sont effectuées dans des environnements virtuels ou des bureaux intégralement simulés. Le recours au travail physique est aujourd'hui essentiellement limité aux tâches liées à la construction d'habitats et à l'activité minière en plein espace qui bénéficient toutes deux largement de la surpopulation de réfugiés infomorphes désireux de retrouver une forme physique.

PARTIS POLITIQUES

Les diversités idéologiques, culturelles et sociales de la transhumanité, aussi bien que sa présence diffuse et isolée en groupes d'habitats éparpillés à travers le système solaire, ont participé à l'émergence d'un large éventail de partis idéologiques et politiques supportant également divers modèles et systèmes. Naturellement, les régimes controversés ne peuvent parvenir à une situation stable du jour au lendemain ni ne peuvent évoluer sans dissensions ; et il se trouve que même les idéologies établies dans le temps

LES HYPERCORPS

Voici un bref aperçu de quelques hypercorps majeures.

ACTION DIRECTE

Cette compagnie mercenaire apolitique, créée à partir des restes de différentes armées d'avant la Chute, offre services de sécurité et de police publique aux colonies autonomes et aux installations des hypercorps.

COMEX

Comète Expresse est spécialisée en services de livraison, logistique interstellaire, chaînes de distribution et transport spatial. Elle est implantée dans presque tous les habitats transhumains du système solaire, souvent par l'intermédiaire de sous-traitants locaux. ComEx maintient des centres d'activité orbitaux équipés d'accélérateurs gravitationnels positionnés stratégiquement dans tout le système, ainsi qu'une flotte de vaisseaux de transport et de drones coursiers.

GATEKEEPER CORPORATION

Née de la fusion de plusieurs institutions scientifiques et de leurs compagnies financières, cette hypercorp s'est fait un nom lorsqu'elle a décodé et ouvert un portail de trou de ver découvert sur Pandore, l'une des lunes de Saturne. Aujourd'hui, le consortium finance des explorations au-delà du Portail de Pandore.

ÉCOLOGÈNE

Écologène est spécialisée dans la bio-architecture d'ingénierie génétique et en nanotechnologie environnementale. Son approche est fortement écolo-consciente.

FA JING

Fa Jing domine l'industrie minière et la production d'énergie, et sa philosophie des affaires encourage la construction de réseaux et le partage des responsabilités sociales.

HYPEAUTHÉTIQUE

Spécialisée en néogenèse et en bio-modifications radicales et intensives, cette firme anarcho-capitaliste pousse au développement du clonage, de la génétique et du morpho-design.

SOLARIS

Solaris est l'hypercorp numéro 1 dans les domaines de la banque et des investissements financiers. Elle s'intéresse aux assurances, aux marchés futurs, informations de courtage et aux investissements à hauts risques. Il s'agit d'une compagnie virtuelle où chaque banquier agit comme une agence itinérante. ■

CHRONOLOGIE

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

AC 60+

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

AC 60-40

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

AC 40-20

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

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

AC 20-0

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

LA CHUTE

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

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

ENTITÉS SOCIOPOLITIQUES

ARGONAUTES

Les Argonautes sont une organisation techno-progressiste publique qui en appelle à une utilisation socialement responsable de la technologie. Ils mettent à disposition des services de conseils aux puissances politiques et économiques dans tout le système solaire mais se refusent strictement à toute implication dans les intrigues politiques du système.

Mêmes : liberté d'information, responsabilité sociale, progrès technologique.

Stations principales : Mitre (orbite lunaire), Pélion (Ceinture de Kuiper).

AUTONOMISTES

Les Autonomistes constituent une alliance libre de différents partis libertaires (anarcho-communistes, anarcho-capitalistes, techno-socialistes) prônant des modèles sociaux égalitaires fondés sur les piliers de la démocratie directe, de l'habilitation individuelle et collective, des réseaux sociaux et de leur propension à bâtir une réputation, et du communisme économique rendu possible par un accès égalitaire aux cornes d'abondance, par le partage des ressources et par les nouvelles technologies.

Mêmes : anarchisme/communisme, liberté morphologique.

Stations principales : Extropia (Ceinture de Kuiper), Locus (Troyens), Titan.

RÉPUBLIQUE JOVIENNE

Au cours de la Chute, un coup d'état a précipité un ensemble de stations et d'habitats sous contrôle militaire. Ainsi est née la République Jovienne, aussi connue comme la Junte Jovienne. Les autorités de cette république ont adopté une position bio-conservatrice contre de nombreuses technologies transhumaines et contrôlent strictement les voyages et canaux d'informations.

Mêmes : bio-conservatisme, nationalisme, sécurité.

Station principale : Liberty (Ganymède).

CONSORTIUM PLANÉTAIRE

Le Consortium est une alliance d'intérêts hypercorporatistes contrôlant conjointement de nombreuses stations et habitats, plus particulièrement au sein du système intérieur. Le Consortium maintient en façade un système démocratique, facilité par des référendums en ligne et en temps réel, mais ce n'est un secret pour personne que les hypercorps tirent les ficelles.

Mêmes : corporatisme, cyberdémocratie, gérontocratie.

Stations principales : Progrès (Deimos), Elysium (Mars).

ÉCUMEURS

Le terme dérogatoire d'« écumeur » sert à désigner une vaste tribu nomade de gitans de l'espace, voyageant d'une station à l'autre à bord de barges spatiales lourdement modifiées ou en essaims de vaisseaux plus petits, pour la plupart d'anciens bâtiments coloniaux. À mi-chemin entre le carnaval et le marché noir itinérant, les écumeurs embrassent ouvertement les expérimentations et modifications corporelles.

Mêmes : lifestylism (forme d'anarchisme basée sur les actions individuelles plutôt que sur l'organisation et l'action collective), liberté morphologique.

ULTIMISTES

Ce parti controversé pratique l'eugénisme pour s'approcher de son objectif : le développement de l'espèce transhumaine ultime. Au-delà de leur ingénierie reprogénétique et d'une formation psychologique très stricte, leur philosophie conçoit la vie dans l'univers comme une lutte évolutionniste pour la survie, et se fonde autour de l'idée d'une victoire des transhumains supérieurs sur leurs pairs.

Mêmes : ascétisme, eugénisme, objectivisme.

Station principale : Xiphos (Uranus). ■

demeurent rarement libres de l'influence discrète voire corruptrice de facteurs extérieurs ou de groupes cherchant à promouvoir leurs propres objectifs.

LA TOILE

La Toile, telle qu'elle apparaît dans *Eclipse Phase*, existe grâce aux avancées majeures réalisées dans les domaines de l'informatique, de la communication et de la nanofabrication. Les émetteurs-transmetteurs sans-fil sont si petits et si discrets qu'ils peuvent être intégrés à absolument n'importe quoi. Le résultat : tout est aujourd'hui informatisé et connecté.

Les technologies de stockage de données ont fait tellement de progrès que les surplus de mémoire virtuel de n'importe quel particulier pourraient à eux seuls contenir plus d'informations que tout l'Internet du XX^e siècle. Les lifelogueurs enregistrent littéralement chaque seconde de leur vie et ne craignent jamais pour autant de manquer d'espace.

Le traitement des données se fait aussi à un niveau exceptionnellement efficace. Les appareils de poche les plus sommaires peuvent répondre à presque tous vos besoins, même si vous employez simultanément un programme IA d'assistance personnelle, téléchargez des médias, et transférez du porno tout en scannant plusieurs milliers de flux d'informations.

Au sein du réseau de la toile, tout appareil approchant des limites de son processeur partage simplement son fardeau avec les autres systèmes à proximité. De la même manière, le potentiel de transmission dépasse aujourd'hui, et de loin, les besoins de la majorité. Quiconque a vu le jour au cours des dernières générations a toujours vécu dans un monde où les médias ultra-réalistes et multi-sensoriels sont accessibles en téléchargement immédiat, quelle que soit leur taille. On peut aisément copier les bases de données et archives de masse dans un sens ou dans l'autre. Les bandes passantes ne sont tellement plus un problème que la plupart des gens oublie même qu'elles ont un jour existé. Et la Toile ne plante jamais. Comme elle fonctionne sur le principe d'un réseau décentralisé, si on débranche un appareil, les connexions s'acheminent simplement autour, trouvant leur voie parmi les milliers d'autres nœuds disponibles.

Presque tout le monde possède un ou plusieurs implants-ordinateurs reliés directement aux fonctions cérébrales de leur utilisateur. Les émulations Pensée-Com permettent à l'utilisateur de contrôler l'implant par la simple pensée et de communiquer sans qu'il lui soit nécessaire de vocaliser. Le signal d'entrée est directement envoyé au cerveau. Parfois, il est perçu via la réalité augmentée et se superpose alors aux sens physiques de l'utilisateur.

TERMINOLOGIE

- **Basiques** : désigne les humains de base (non-modifiés génétiquement). Aussi appelés norms.
- **Bots** : Robots.
- **Coquille** : morphe physique entièrement synthétique. Aussi appelé synthomorphe.
- **Corne d'abondance** : Nano-usine (assembleur moléculaire) universelle.
- **Cosses** : morphes mixtes (biologico-synthétiques). Les clones cosses sont ceux dont la croissance est initiée artificiellement et qui possèdent un cerveau informatique. On parle également de bio-bots, d'androïdes ou de répliquants. Dérivé de « peuple cosse ».
- **Courtiers** : la race extra-terrestre composée d'ambassadeurs qui traite avec la transhumanité. On les appelle également les Facteurs.
- **Ecto** : appareil personnel permettant l'accès à la Toile. Ils sont flexibles, élastiques, autonettoyants, translucides et à énergie solaire. Vocabulaire créé par abréviation à partir du terme ecto-lien qui désigne un lien externe.
- **Ego** : part de vous-même qui peut passer d'un corps à un autre. Aussi appelée ghost, âme, essence, esprit, ou persona.
- **Egodiffusion** : émission longue-portée d'egos.
- **Émission longue-portée** : communication interstellaire employant des méthodes PRL.
- **Entoptiques** : images de réalité augmentée que vous « voyez » défiler dans votre esprit (littéralement, entoptique signifie « à l'intérieur de l'œil »).
- **Épisseurs** : humains génétiquement modifiés pour éliminer des maladies génétiques ou d'autres caractéristiques. On parle de réparation, nettoyage et torsion génétiques.
- **Firewall** : conspiration secrète et multi-faction œuvrant à la protection de la transhumanité contre les « menaces existentielles » (mettant en danger l'existence même de la transhumanité).
- **Gatecrasheurs** : explorateurs tentant leur chance à la découverte de lieux inexplorés à travers les Portails de Pandore. Aussi appelés Passeurs de Porte, leur activité est communément appelé le « Gatecrashing », ce qui désigne à la fois le fait de passer une porte, de piller un lieu et d'entrer par effraction.
- **Génération perdue** : dans un effort pour repeupler le monde après la Chute, une génération d'enfants fut élevée en usant de méthodes de croissance forcée. Les résultats furent désastreux : beaucoup périrent ou devinrent fous, les autres en gardèrent de profonds stigmates.
- **IA** : Intelligence Artificielle. Généralement employé pour parler des IA faibles, i.e. les IA qui ne possèdent pas l'ensemble des facultés cognitives humaines, ou qui en sont complètement dépourvues. Les IA diffèrent des IAG dans la mesure où elles sont généralement spécialisées et/ou sciemment limitées.
- **IAG** : Intelligence Artificielle Générale. IA dotée de facultés cognitives comparables à celles d'un être humain ou d'une entité de conscience supérieure. On les connaît aussi sous le nom de « IA fortes » (à différencier des « IA faibles », plus spécialisées).
- **IA germe** : IAG capable d'auto-évolution récursive, ce qui lui permet d'atteindre une intelligence quasi-divine.
- **Iktomi** : nom donné aux mystérieuses races extra-terrestres dont on a découvert des reliques au-delà des Portails de Pandore.
- **Infomorphe** : ego numérisé, corps virtuel. Aussi appelés datamorphes, téléchargements, sauvegardes.
- **Infugiés** : « réfugiés infomorphes » ou personne qui a tout laissé derrière elle sur Terre pendant la Chute, y compris son propre corps.

- **Isolés** : ceux qui vivent en communautés autarciques, loin du système solaire (dans la Ceinture de Kuiper et dans le Nuage d'Oort). On les connaît aussi comme les extérieurs ou les marginaux.
- **La Chute** : l'Apocalypse. Désigne la singularité et les guerres qui ont mené la transhumanité au bord du gouffre.
- **Lex** : Lecture d'Expérience. Le fait d'expérimenter/revivre l'expérience sensorielle d'un tiers (en temps réel ou enregistrée). Aussi appelé : experia, sim, simsens, playback.
- **Margellans** : exilés vivant sur les frontières les plus extrêmes du système solaire ainsi que dans d'autres coins parmi les plus reculés. Aussi connus comme les isolés, les marginaux, les vagabonds.
- **Mercuriens** : entités non-humaines sensibles, de la famille des transhumains, incluant les IAG et les néo-animaux.
- **Morphe** : corps physique. Aussi appelé : costume, coquille, enveloppe, forme physique.
- **Morphose** : changement de corps ou téléchargement dans un nouveau. On parle aussi de ré-enveloppement, réincarnation, glissement, renaissance.
- **Muse** : programme IA d'assistance personnelle.
- **Néo-Aviens** : corbeaux et perroquets gris surévolus.
- **Néo-Hominidés** : chimpanzés, gorilles et orangs-outangs surévolus.
- **Pellis** : morphe physique entièrement biologique. Aussi appelé viande, chair.
- **Pile corticale** : cellule de mémoire implantée servant de sauvegarde d'ego. Située à la jonction de la colonne vertébrale et du crâne. Peut être extraite.
- **Portails de Pandore** : portes « trou de ver » que les Titans ont laissées derrière eux.
- **PRL** : Plus Rapide que la Lumière.
- **RA** : Réalité Augmentée. Série d'informations provenant de la Toile (réseau universel de données) et se superposant à vos sens physiques. Les données RA sont généralement entoptiques (visuelles) mais peuvent aussi se présenter sous d'autres formes : données audio, tactiles, olfactives, kinaesthésiques (conscience du corps), émotionnelles ou autres.
- **Revendicaterres** : faction transhumaine qui réclame la Terre et cherche à faire lever l'interdiction d'y retourner.
- **Risque-X** : risque existentiel. Désigne toute menace contre l'existence même de la transhumanité.
- **Singularité** : désigne un point de l'évolution technologique à partir duquel les progrès deviennent si rapides, exponentiels et récursifs, que le futur devient impossible à prédire. Terme souvent utilisé pour parler de l'ascension des IA germes à une intelligence quasi-divine.
- **Surévolution** : transformation génétique d'espèces animales ainsi éveillées à la conscience.
- **Synthomorphe** : morphe synthétique. Coquille robotisée investie d'un ego transhumain.
- **Titans** : IAG de création humaine à développement militaire récursif qui, victimes d'une singularité, ont précipité la Chute. Le terme militaire original, TITAN, signifie « Total Information Tactical Awareness Network » (Réseau total d'information et de conscience tactique).
- **Toile** : réseau de données sans fil et omniprésent. A suscité des dérivés comme le verbe « tisser », employé pour signifier que l'on étend ou utilise le réseau, et comme les adjectifs « tissé/non-tissé » qui désignent des espaces où la Toile est présente/absente.
- **Transhumain** : être humain profondément modifié.
- **Xénomorphe** : forme de vie extra-terrestre.

UNE MENACE EXSURGENTE ?



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

Ok, tu as demandé, alors je vais te le dire. Il y a certains éléments au sein de Firewall qui n'adhèrent pas à la thèse selon laquelle les Titans ont subitement sombré dans la folie la plus totale et se sont mis à nous voir comme des ennemis, ou même à la simple idée qu'ils sont les seuls à blâmer pour la Chute. Ces gens-là pensent que les Titans ont mis le doigt ou sont tombés sur

quelque chose qui les a changés quand ils ont amorcé leur essor vers la singularité. Ils soulignent la large gamme de virus multi-vecteurs à longue-portée qui fut libérée lors de la Chute, et le fait que de nombreux Titans aussi semblent avoir succombés à ces infections. Ils relèvent aussi le nombre impressionnant, voire dérangeant, de rapports reçus durant la Chute et évoquant des événements inexplicables. Des choses telles que la transformation d'êtres humains en

d'étranges créatures extra-terrestres, ainsi que d'autres phénomènes semblant défier les lois de la physique telles que nous les connaissons, comme si quelque force inconnue les ignorait et pouvait simplement les moduler à sa guise. Quelques-unes de ces voix dans Firewall pensent même que les Portails de Pandore ne sont pas à imputer aux Titans. Et ils ont un nom pour cette énigmatique infection. Ils l'appellent le virus Exsurgent. ❁

FACTIONS CRIMINELLES

Où l'on trouve l'humanité, on trouve toujours aussi un monde clandestin et des organisations pour le diriger. Voici un aperçu des acteurs majeurs de cette part du monde.

TRIADES

Unique syndicat à être sorti de la Chute presque intact, les Triades dominent l'underworld du système solaire du fait de l'importance de leur communauté d'adhérents, de siècles d'histoire économique et de leur influence politique. Reconvertis en entreprises légales et en petits consortium économiques avant la Chute, les Triades possédaient les ressources nécessaires pour assurer leur survie lors de l'évacuation de la Terre, ainsi que des liens dans tous les habitats majeurs leur assurant ainsi très tôt un point d'appui dans la colonisation spatiale.

CARTEL DE NUIT

Progressiste dans ses conceptions criminelles autant que d'entreprise, le Cartel de nuit a vu le jour à partir des ruines des syndicats criminels de la Terre en faisant fusionner les principales qualités de chacun. S'adaptant aux différents théâtres d'opération, le Cartel prend même parfois le statut légal d'hypercorp dans certains habitats, tandis qu'ailleurs il agit dans le même temps en dehors de toute loi. Le Cartel trempe dans toutes sortes d'activités criminelles, des formes traditionnelles comme

le racket, l'extorsion et la prostitution, jusqu'aux stimulants électroniques, drogues de synthèse, et au piratage des nanofibres.

CELLULE DI (DESSEIN INTELLIGENT)

La Cellule est spécialisée dans le crime électronique et le courtage d'information, ce qui inclut la fraude bancaire et de réputation, l'usurpation d'identité, et le vol de données. On pense que la Cellule s'est développée à partir de plusieurs gangs de hackers qu'un consortium infomorphe aurait fini par faire tomber sous sa coupe. Considérant son secteur d'activité, la Cellule se contente d'une présence physique minimaliste, on la trouve en revanche dans les réseaux de la Toile de presque tous les habitats et stations.

NINE LIVES

Ce réseau largement étendu de marchands d'âmes est spécialisé dans l'acquisition et le trafic d'egos transhumains. Une partie de leur répertoire consiste, par exemple, à dérober des sauvegardes, à neutraliser des dérivations et à intercepter les émissions d'egos. Nine Lives est connu pour diriger des colonies illégales et ramifiées d'esclaves aussi bien que pour organiser des combats clandestins en recourant à toutes les sortes de corps physiques (coquilles synthétiques, cosses, néo-animaux) et toutes les formes d'egos (humains, IA, animaux, etc.). ■

L'INFORMATION À PORTÉE DE MAIN

Les informations suivantes sont accessibles à presque quiconque se connecte à la toile dans un habitat normal ou en ville.

PARAMÈTRES LOCAUX

- Cartes locales vous indiquant votre position actuelle, agrémentées d'informations telles que les caractéristiques du coin susceptibles de vous intéresser (selon vos goûts personnels et vos filtres), ainsi que distances à parcourir et directions à emprunter pour vous y rendre. Les détails sur les zones privées ou à accès réglementé (zones gouvernementales ou hypercorps, infrastructures de sécurité et de maintenance...) ne sont généralement pas inclus.
- Conditions atmosphériques de l'habitat incluant la composition de l'atmosphère et les températures.
- Cartes orbitales du système solaire et de l'habitat avec plans des trajectoires et détails des éventuels délais des communications.

TOILE LOCALE

- Moteurs de recherche publics, bases de données, sites de la toile, blogs, forums et archives, ainsi que nouvelles alertes.
- Flux d'informations publiés sous différents formats et filtrés selon vos préférences.
- Informations capteurs depuis tous les espaces publics de l'habitat.

- Recherches automatiques de toute nouvelle référence à votre nom sur la toile, et d'autres sujets d'intérêts selon vos demandes.
- Recherches par reconnaissance faciale dans les archives ou sur la toile publique à partir de photos ou de vidéos.

INFORMATIONS PERSONNELLES

- Indicateurs du statut morphique (médical ou mécanique) : pression sanguine, rythme cardiaque, température corporelle, niveau des globules blancs, bilans nutritifs, statut des implants et fonctionnalités...
- Localisation, fonctions, informations capteurs et rapports de statut de vos possessions (par capteurs et transmetteurs intégrés à vos biens).
- Accès aux archives personnelles audiovisuelles et informatiques de toute votre vie.
- Accès aux archives et documents personnels (musique, logiciel, média, documents...) de toute votre vie.
- Niveau de réputation, état de votre réseau social et de vos comptes bancaires. ■

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

Dans cet âpre décor, les joueurs appartiennent à un groupe secret appelé Firewall, une conspiration impliquant de multiples factions dont l'objectif est de protéger la transhumanité de toutes menaces, intérieures comme extérieures. En cours de route, ils risquent de se retrouver à courir après des technologies très convoitées au sein d'habitats détruits chutant de leur orbite, à se risquer dans les paysages infernaux d'une Terre en ruine ou à suivre les traces de terroristes au cœur de stations militarisées et d'habitats isolationnistes. Vos joueurs pourraient même être amenés à franchir les Portails de Pandore, wormhole menant aux étoiles les plus lointaines et aux secrets extra-terrestres au-delà...

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Pour faire une partie de jeu de rôle, il vous faut un ou plusieurs joueurs et un maître de jeu. Les joueurs incarnent les personnages principaux de l'histoire. Le maître de jeu (MJ) œuvre au bon déroulement de l'histoire et contrôle tous les autres personnages (aussi appelés personnages non-joueurs, ou PNJ), les accessoires et éléments divers, le décor, et tout ce que les personnages des joueurs seront amenés à rencontrer. Joueurs et MJ travaillent de concert à l'élaboration d'une aventure aussi intense et fascinante que possible. En tant que joueur, vous aurez le contrôle d'un personnage-joueur (PJ). Toutes les aptitudes de votre personnage seront chiffrées et ces informations seront reportées sur votre fiche de personnage. Durant le jeu, le MJ vous décrira des événements et situations. Lorsque vous ferez agir votre personnage en conséquence, le MJ vous demandera parfois de lancer des dés, et le résultat obtenu déterminera si l'action entreprise par votre personnage résulte en un échec ou une réussite. C'est en s'appuyant sur les règles du jeu que le MJ interprétera les résultats de vos jets de dés et vous décrira les effets de vos actions.

RÈGLES ABRÉGÉES

Ce rapide tour des règles a été spécifiquement conçu pour vous permettre de vous plonger sans attendre dans le

LA RÈGLE ULTIME

Il existe une règle dans *Eclipse Phase* qui surpasse toutes les autres : amusez-vous ! Ne laissez pas les règles gêner le déroulement du jeu. Une règle ne vous plaît pas ? Changez-la. Il vous manque une règle ? Inventez-la. ■

maelström d'un univers déchiré par des technologies hors de contrôle, des factions en guerre, des races extra-terrestres plus étranges les unes que les autres et à la poursuite de sombres et sinistres secrets tapis dans les ténèbres. Lisez une seule fois ce kit d'introduction sans oublier les sections consacrées au scénario d'initiation, cela ne devrait pas être trop long. Puis plongez vos joueurs dans l'aventure pour mettre en pratique ce que vous venez de lire et découvrez tout ce qu'*Eclipse Phase* peut vous offrir en quelques minutes à peine.

LES DÉS

Dans *Eclipse Phase*, pour effectuer vos différents jets de dés, il vous faudra deux dés à 10 faces (lesquels se notent d10 en abrégé). La plupart du temps, les règles feront appel à un système de pourcentage, appelant à lancer un dé cent (noté en abrégé d100). Dans ce cas, vous lancerez 2d10, un pour les dizaines, un pour les unités, et lirez le résultat comme un nombre compris entre 0 et 99 (le résultat 00 se lisant 0, et non 100). Exemple : vous lancez 2d10, un rouge et un noir, le rouge comptant pour les dizaines. Le rouge indique un 1, le noir un 6, votre résultat est donc de 16.

Il arrivera parfois que les règles demandent le jet d'un seul dé à 10 faces, lequel sera noté ainsi : 1d10. Si les règles appellent le lancement de plusieurs dés, cela sera noté comme suit : 2d10, 3d10, etc. Quand plusieurs d10 sont lancés ensemble, leurs résultats s'additionnent. Exemple : un jet à 3d10 dont les dés donnent 4, 6 et 7 vous offrira un résultat de 17. Attention, sur les jets à xd10, le résultat 0 se lit comme un 10. Ainsi, avec un jet à 2d10 dont les dés indiquent 0 et 2, votre score sera de 12 et non de 2.

DÉFINIR VOTRE PERSONNAGE

Afin d'évaluer et quantifier ce à quoi votre personnage peine ou excelle – et ce pour quoi il est inutile voire dangereux –, *Eclipse Phase* dispose de différents facteurs de mesure : caractéristiques, compétences, aspects et morphes.

QUELQUES MOTS SUR LES TERMINOLOGIES ET LEUR GENRE

L'univers d'*Eclipse Phase* soulève de nombreuses problématiques intéressantes autour des questions de genre et d'identité. Que signifie être née femme quand vous occupez et utilisez un corps d'homme ? Du point de vue du langage et de l'édition, le problème se pose lorsque l'on tente de choisir le juste pronom à employer. La langue française est assez partielle et penche en faveur des pronoms de genre masculin, ce que nous avons tenté d'atténuer dans ces pages.

Afin de faciliter la rédaction, nous avons choisi de botter en touche en adoptant la règle du « vous » universel. Plutôt que de chercher une impossible neutralité ou d'alterner entre « il » et « elle » d'un chapitre à l'autre, nous avons décidé d'employer le pronom « vous » et les références directes aux « personnages » en général – sans spécifier de genre, ni masculin, ni féminin, pour les personnages en question.

Évidemment, en présence de personnages dont l'identité sexuelle est connue, nous avons utilisé alors les genres appropriés, sans tenir compte du sexe des morphes occupés. ■

EGO VERSUS MORPHE

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

Votre morphe peut mourir mais votre ego continuera de vivre, transplanté au sein d'un nouveau morphe, tant qu'auront été prises les mesures de sauvegarde nécessaires. Les morphes sont sacrificiables, mais certainement pas les egos qui représentent la ligne de vie continue de l'esprit et de la personnalité de vos personnages et assurent (pour eux) la permanence et la certitude de leur existence. Cette permanence et cette continuité peuvent être interrompues par une mort inattendue (tout repose alors sur le caractère plus ou moins récent de votre dernière sauvegarde), mais l'ego demeure la représentation de la presque intégralité de votre condition mentale et de vos expériences. Certains aspects de votre personnage – plus particulièrement ses compétences, ainsi que plusieurs caractéristiques et spécificités – font partie de son ego : vous les conservez donc tout au long de votre développement. D'autres caractéristiques et spécificités, en revanche, dépendent du morphe (elles seront alors précisées) et changeront quand votre ego changera de corps. Le changement de morphe peut aussi affecter quelques compétences et caractéristiques, comme la description du morphe l'indiquera.

Même si ce kit d'introduction met à disposition des fiches de personnages prêtirés et des règles simplifiées pour les changements de morphes, l'un des aspects les plus originaux du système de jeu d'Eclipse Phase, système de création des personnages compris, tient à cette opposition Ego / Morphe. ■

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

La feuille de personnage reprend toutes les informations (chiffrées ou non) qui permettent au joueur de faire interagir son personnage avec le cadre et le système de jeu d'Eclipse Phase. Si vous souhaitez bouger, avoir des interactions sociales ou vous battre, vous trouverez toutes les informations nécessaires à ces actions sur votre feuille de personnage. Un espace a aussi été pensé pour reporter les dommages subis en situation de combat.

Afin que les joueurs puissent se lancer directement dans l'action, quelques personnages prêtirés sont fournis avec ce kit d'introduction. Vous trouverez leurs feuilles de personnage pré-remplies dans les dernières pages. En tant que joueur, le fait de parcourir les règles vous aidera à mieux lire et comprendre les fiches de personnages. Et inversement...

CARACTÉRISTIQUES

Les statistiques associées aux personnages comprennent plusieurs caractéristiques particulièrement importantes en jeu :

Initiative, Rapidité, Endurance, Seuil de Blessure, Lucidité, Seuil de Trauma, Audace, et Bonus de Dommages. Certaines de ces caractéristiques sont inhérentes à l'ego de votre personnage, d'autres seront influencées voire déterminées par votre morphe.

INITIATIVE (INIT)

Votre caractéristique d'Initiative déterminera votre tour d'action (c'est-à-dire le moment où vous agirez) par rapport aux autres personnages lors d'un round.

RAPIDITÉ (RAP)

Votre score en Rapidité déterminera le nombre de fois où vous pourrez agir (profiter d'un tour d'Action) durant un round. Certains morphes, implants et d'autres avantages peuvent permettre d'augmenter ce nombre jusqu'à un maximum de 4.

ENDURANCE (END)

Il s'agit de la santé physique de votre morphe (de son intégrité structurelle dans le cas de coquilles synthétiques ; de son intégrité système dans le cas d'infomorphes). L'Endurance détermine le nombre de dommages que votre morphe peut encaisser avant que vous ne vous retrouviez paralysé ou tué.

SEUIL DE BLESSURE (SB)

Lorsque votre personnage encaisse des dommages physiques, son Seuil de Blessure permet de savoir s'il écope d'une blessure. Plus votre Seuil de Blessure sera élevé, plus vous serez résistant face aux blessures graves.

LUCIDITÉ (LUC)

C'est une caractéristique similaire à l'Endurance, à ceci près qu'elle sert à évaluer votre santé mentale et votre état d'esprit, non plus votre bien-être physique. Votre score de Lucidité déterminera quelle niveau de Stress (dommages mentaux) vous êtes en mesure d'encaisser avant de perdre vos moyens ou de devenir fou.

SEUIL DE TRAUMA (ST)

Votre Seuil de Trauma marque votre résilience et vous permet de savoir si vous subissez un trauma (une blessure mentale) lorsque vous avez à encaisser du stress. Plus votre Seuil de Trauma est élevé, mieux vous résistez aux expériences susceptibles de vous pousser à l'instabilité mentale et à d'autres troubles psychiatriques.

AUDACE

L'Audace correspond au talent inné dont dispose le personnage pour faire face aux défis et surmonter les obstacles avec une ferveur. Plus que de la simple chance, l'Audace est votre capacité à flirter avec les limites et à faire ce qu'il faut, envers et contre tout. Les points d'Audace peuvent être dépensés à plusieurs fins :

Réussir automatiquement un test. Dans ce cas, il vous faut dépenser le point d'Audace avant de lancer les dés, et cette option n'est pas autorisée en situation de combat. Si le test requiert une Marge de Réussite, la MR accordée est de 10. Intervenir les dés sur un résultat au d100. Par exemple, si vous tirez 83 au jet de dés, vous pouvez choisir de le changer en un 38.

Ignorer un échec critique. Celui deviendra un simple échec.

BONUS DE DOMMAGES

Votre Bonus de dommages manifeste le peps (ce petit plus qui fait plaisir) que vous ajoutez à vos attaques de corps à corps, de mêlée et au lancer des armes de jet.

COMPÉTENCES

Les compétences représentent les talents que vous possédez. Elles se répartissent en deux catégories : vos *aptitudes* (capacités innées que chacun possède) et vos *compétences apprises* (capacités et connaissances acquises au fil du temps). Les scores de compétences fixent la difficulté des tests et donc des jets de dés (cf. *Effectuer un test*, p. 13).

APTITUDES

Ce sont les compétences de base que tout personnage possède par défaut. Elles sont le fondement de vos compétences apprises et représentent les capacités innées et talents que vous avez naturellement développés. Vous les conservez donc même quand vous changez de morphe.

Eclipse Phase reconnaît sept aptitudes :

Cognition (COG) est l'aptitude correspondant à la résolution de problèmes/énigmes, à l'analyse logique et aux facultés de compréhension. Elle inclut la mémoire et les souvenirs.

Coordination (COO) est la faculté d'organiser les actions des différentes parties d'un morphe pour réaliser des mouvements fluides et accomplir avec succès des actions physiques. Cela inclut la dextérité manuelle, le contrôle moteur, la souplesse, la vivacité et l'équilibre.

Intuition (INT) marque la capacité à suivre ses instincts, à faire confiance à ses tripes et à évaluer sur le vif. Elle comprend conscience physique, intelligence et ruse.

Réflexes (RÉF) représente la capacité à agir rapidement. Elle englobe le temps de réaction, le niveau de réponse instinctive et l'habileté à réfléchir vite.

Astuce (AST) représente les facultés d'adaptabilité mentale, l'intuition sociale et les facilités à interagir avec autrui. Elle inclut la conscience sociale et les talents de manipulation.

Somatique (SOM) permet de pousser les morphes au meilleur de leurs capacités physiques, ce qui inclut l'usage fondamental de la force propre au morphe, de son endurance, le maintien des positions et le mouvement.

Volonté (VOL) représente le sang-froid et la capacité du personnage à suivre sa propre voie.

COMPÉTENCES APPRISSES

Les compétences soumises à l'apprentissage regroupent une large panoplie de spécialités et de savoirs, de l'entraînement au combat à la négociation en passant par l'astrophysique. Chaque compétence que l'on a apprise est liée à une aptitude particulière. Comme pour les aptitudes, vous conservez les compétences apprises même si vous changez de morphe. Cependant, certains morphes, implants et d'autres facteurs peuvent parfois modifier votre score de compétence. Si lors d'un test spécifique, vous ne possédez pas la compétence requise, vous pouvez toujours vous rabattre sur l'aptitude qui lui est ordinairement associée pour effectuer votre jet de dés. (cf. *Compétences non-apprises : test par défaut*, p. 14).

CE QU'UTILISENT LES PERSONNAGES

Dans le décor de technologie avancée d'*Eclipse Phase*, les personnages n'ont pas à compter que sur leur intelligence et leur morphe pour se débrouiller. Ils peuvent profiter de leurs crédits et de leur réputation pour acquérir implants et équipement, et peuvent faire appel à leurs réseaux sociaux pour récupérer des informations.

IDENTITÉ

En ces temps d'informatique et de surveillance omniprésentes, la confidentialité est un concept révolu – qui vous

êtes et ce que vous faites sont des infos facilement accessibles en ligne. Les personnages d'*Eclipse Phase* sont pourtant souvent engagés dans des activités secrètes ou illégales : le meilleur moyen de tenir les blogueurs, médias, paparazzis et la loi à distance est donc de recourir activement aux fausses identités. Si Firewall fournit souvent des couvertures à ses sentinelles, il ne fait pas de mal de garder quelques persona en réserve au cas où il vous faudrait mettre les voiles dans la précipitation. Heureusement, le vaste patchwork d'allégeances des habitats cités-états et des stations de factions signifie que les identités ne sont pas très difficiles à falsifier, et la capacité de passer d'un morphe à l'autre facilite d'autant la manœuvre. Parallèlement, quiconque possède une copie de votre empreinte biométrique ou génétique n'aura aucun mal à vous pister et à retrouver toutes traces et indices laissés sur votre chemin.

RÉSEAUX SOCIAUX

Ils englobent les personnes que vous connaissez et les groupes sociaux avec lesquels vous êtes en contact. L'entretien de ces liens – contacts, amis et connaissances – ne repose pas uniquement sur des interactions physiques mais aussi en grande partie sur la Toile. Les logiciels sociaux permettent de suivre facilement (et à la minute près !) les actes, centres d'intérêts et déplacements de toutes les personnes que vous connaissez. En termes de jeu, les différents réseaux sociaux seront très utiles. Votre liste d'amis est une ressource essentielle – une réserve d'individus que vous pouvez sonder en quête d'idées, pousser pour de l'info, écouter pour avoir les dernières rumeurs, à qui vous pouvez acheter et revendre de l'équipement, et dans laquelle vous trouverez des conseils d'experts et même des services (cf. *Réputation et réseaux sociaux*, p. 16).

CRÉDIT

La Chute a dévasté l'économie globale et les systèmes monétaires du passé. Dans les années de reconstruction qui ont suivies, hypercorps et gouvernements ont inauguré un nouveau système de monnaie électronique, le *Crédit*. Particulièrement soutenu par les gros partis capitalistes, et utilisé contre biens et services comme pour les transactions financières, le *Crédit* est surtout manipulé informatiquement bien qu'il existe communément des jetons et puces de *crédit* certifiés et appréciés pour l'anonymat qu'ils impliquent. Des billets sont aussi en circulation dans certains habitats.

RÉPUTATION

Le capitalisme n'est plus l'unique philosophie économique du coin : désormais, en nombre d'endroits, ce n'est plus tant l'argent qui compte que la *réputation*. Votre score de réputation indique votre capital social, la manière dont vous estiment vos pairs. La réputation peut être augmentée par l'influence positive, la contribution directe et l'aide que vous apportez aux groupes ou individus ; elle peut être réduite par un comportement asocial. Dans les habitats anarchistes, vos chances d'obtenir ce que vous cherchez dépendent uniquement de la manière dont les autres vous perçoivent.

On peut aisément mesurer votre réputation via les réseaux sociaux. Vos actions sont récompensées ou punies par ceux avec lesquels vous interagissez, lesquels peuvent affecter votre score par des retours positifs ou négatifs. Toutes les factions se servent de ces réseaux. La réputation peut donc aussi affecter vos relations sociales dans les systèmes économiques capitalistes (cf. *Réputation et réseaux sociaux*, p. 16).

EFFECTUER UN TEST

Dans *Eclipse Phase*, votre personnage finira fatalement par se retrouver dans des moments d'action qui feront monter son taux d'adrénaline en flèche, dans des situations sociales hautement stressantes, dans des combats mortels, dans des investigations à lui donner des frissons et dans toutes sortes de situations dramatiques et dangereuses. Quand vous vous trouverez embringué dans un de ces scénarios, vos jets de dés détermineront la façon dont vous vous en sortirez, si vous avez réussi, échoué, et à quel degré.

Les tests dans *Eclipse Phase* se font au d100 et en comparant le résultat du jet de dés (allant de 0 à 99) à un « score cible », habituellement le score de la compétence utilisée (voir ci-dessous). Si vous faites un jet *inférieur ou égal* au score cible, c'est une réussite. Au-delà, c'est un échec. Un jet donnant 00 est toujours considéré comme une réussite, un 99 est toujours un échec.

DIFFICULTÉS ET SCORES CIBLES

Comme précisé ci-dessus, la difficulté sur un jet de d100 dans *Eclipse Phase* est normalement fixée par le score de la compétence utilisée. Cependant, il arrive que l'on utilise un score différent pour fixer la difficulté. Dans certains cas, on fera appel au score de l'aptitude à laquelle la compétence est reliée, ce qui augmentera alors la difficulté, les aptitudes ayant souvent des scores inférieurs à 50. Dans d'autres cas, le score à atteindre (et donc la difficulté) sera une aptitude x2 ou x3, ou deux aptitudes ajoutées. Dans ces cas, la description des tests indiquera quelle difficulté, c'est-à-dire quel mode de calcul et quelle(s) statistique(s) employer.

QUAND EFFECTUER UN TEST ?

Ce sera au MJ de décider quand un joueur doit effectuer un test. La règle d'or, c'est qu'un test n'est nécessaire que si le personnage risque d'échouer et quand la réussite ou l'échec de son action peut avoir un impact sur l'histoire. On fait aussi appel aux tests quand deux personnages ou plus agissent en opposition les uns avec les autres (par exemple pour un bras de fer ou un marchandage). Il n'est pas utile de recourir aux jets de dés pour les activités quotidiennes comme s'habiller ou vérifier ses e-mails (*a fortiori* dans *Eclipse Phase* où les machines alentours réalisent automatiquement la plupart des activités). Quant aux activités comme la conduite, si vous possédez un score minimum dans la compétence, aucun jet de dés ne vous sera demandé... sauf bien sûr si vous conduisez en vous vidant de votre sang ou pour échapper à un gang de charognards à motos vous poursuivant à travers les ruines d'une ville dévastée.

Savoir quand recourir aux jets de dés et quand laisser le jeu suivre son cours sans interruption relève des subtilités que tout MJ se doit d'apprendre. Il vaut parfois mieux simplement décider de l'issue d'une situation sans faire appel aux dés pour maintenir le rythme de la partie ; tout comme dans certaines circonstances le MJ pourra choisir de faire

DIFFICULTÉS DES TESTS

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	MODIF.
Sans effort	+30
Simple	+20
Facile	+10
Moyen	+0
Difficile	-10
Défi	-20
Expert	-30

TABLE DES MODIFICATEURS

NIVEAU	MODIFICATEUR
Mineur	+/- 10
Modéré	+/- 20
Majeur	+/- 30

des tests en secrets à la place des joueurs et sans leur signaler. Dans le cas où un ennemi tenterait de se faufiler dans le dos d'un PJ sur ses gardes, par exemple, demander au joueur un test de Perception pourrait lui faire comprendre que quelque chose se trame.

DIFFICULTÉS ET MODIFICATEURS

La difficulté d'un test dépend aussi de ses modificateurs, des ajustements appliqués à la difficulté de base (non au résultat du jet de dés) pour augmenter ou diminuer celle-ci. Ainsi, un test de difficulté moyenne ne se verra appliquer aucun modificateur, alors qu'une action plus facile bénéficiera de bonus (baissant la difficulté en augmentant le résultat à atteindre et donc les chances de réussite) et qu'une action plus difficile se verra appliquer des malus (augmentant la difficulté en abaissant le résultat à atteindre et en réduisant ainsi les

chances de réussite).

Outre le niveau de difficulté général du test, d'autres facteurs peuvent entrer en compte dans l'attribution de modificateurs : l'environnement, un équipement adéquat (ou son absence), la santé du personnage, etc. Un PJ pourrait par exemple profiter d'outils de qualité supérieure, travailler dans de mauvaises conditions ou même être blessé. Chacun de ces différents facteurs doit être pris en compte dans l'application des modificateurs de difficulté et donc affecter les probabilités de réussite ou d'échec de l'action entreprise.

Pour plus de simplicité, les modificateurs sont comptés en multiples de 10. Les Tables des Difficultés et des modificateurs vous donneront des références pratiques pour les bonus ou malus, en fonction des situations. C'est au MJ de déterminer le degré de difficulté plus ou moins élevé et de procéder à l'application des modificateurs. Du moment que le MJ le considère comme approprié, n'importe quel modificateur peut être appliqué. En revanche, ils ne doivent pas excéder un malus ou bonus de +/- 60 cumulé.

Twitch s'efforce de se déplacer rapidement au milieu d'un habitat en ruine avec sa compétence de Chute Libre (score : 65) pendant que quelque chose qu'il veut à tout prix éviter le pourchasse.

Bien qu'il s'agisse d'une vaste zone, elle est à l'abandon depuis un certain temps déjà : manque de pression atmosphérique, exposition au vide et débris jonchant le sol en font un endroit dangereux à traverser, même dans les meilleures conditions. Ayant pris en compte la difficulté de base du test et le niveau des modificateurs à appliquer, le MJ décide donc d'y accoler un malus de -20. Pourtant les choses vont de mal en pis : Twitch vient de pénétrer une zone de la station où, par le passé, se déroulèrent des batailles majeures. La zone est encore plus tortueuse et les débris couvrent un peu plus le sol. Le MJ monte le malus à -30. Pour réussir son jet, naviguer dans la zone et échapper à son poursuivant – tout en évitant de se prendre une cloison ou de s'empaler sur une pièce de métal dentelée trainant dans le coin – Twitch doit donc faire 35 ou moins avec son d100. Espérons que la chance sera de son côté aujourd'hui.

EXEMPLE

CRITIQUES : JETS DOUBLES

Chaque jet qui donne un double – 00, 11, 22, 33, 44, ... – correspond à une réussite ou un échec critique, selon votre difficulté. 00 est toujours une réussite critique, un 99 est toujours un échec critique. Faire un double signifie toujours qu'un petit quelque chose de plus, qu'un extra s'ajoute aux conséquences directes de l'action, en positif ou en négatif. L'application des critiques en situation de combat est particulière (cf. *Étape 5 : définir l'issue*, p. 20 et *Étape 6 : modification d'armure*, p. 20), mais le MJ décidera de l'extra positif ou négatif dans toutes les autres situations. Un critique peut servir à appuyer une réussite ou un échec : vous pouvez exceller dans votre tentative ou foirer de manière si spectaculaire que vous serez la risée de vos camarades pour les semaines à venir. Un critique peut aussi donner lieu à des effets secondaires inattendus : en réparant un appareil, vous finissez par en améliorer les performances ; ou à l'opposé, non seulement vous échouez à toucher votre ennemi, mais en plus un passant innocent hérite de la balle perdue. Enfin, un critique peut aussi vous donner l'avantage (ou vous entraver) dans votre prochaine action. Exemple : vous ne faites pas que découvrir un indice, vous suspectez immédiatement qu'il s'agit d'une boucle d'oreille rouge ; ou vous n'échouez pas seulement à toucher votre adversaire, votre arme s'enraye et vous laissez sans défense. Les MJ devraient autant que possible faire preuve d'imagination lors des critiques, pour plus de situations dramatiques, drôles ou tendues.

COMPÉTENCES NON-APPRISES : TEST PAR DÉFAUT

Certains tests vous demanderont d'utiliser une compétence que vous n'avez pas : on procède alors à un test par défaut. Au lieu d'utiliser la compétence prévue, vous faites appel au score de l'aptitude qui lui est attachée pour fixer la difficulté.

Toutes les aptitudes ne peuvent pas être utilisées par défaut : certaines compétences sont trop complexes ou requièrent un entraînement trop spécifique pour qu'un personnage puisse espérer réussir avec ses bases innées. Ces compétences sont notées en italique sur la fiche de personnage.

Dans de rares cas, le MJ pourra autoriser un personnage à employer une autre compétence en rapport avec la situation pour faire son test par défaut. Ce jet subira en revanche un malus de –30.

EXEMPLE

Toljek vient d'arriver dans une zone d'habitat de la Junte Jovienne. Il tente de se faufiler au vu et au su de tous par l'entrée principale, comme le ferait quelqu'un y ayant normalement accès. Cependant les Joviens ne laissent pas entrer n'importe qui. Sur une autre station ou en présence d'autres groupes, le MJ autoriserait peut-être son joueur à utiliser sa compétence de Persuasion ou de Subterfuge. Mais nous sommes là dans une société austère et étroitement surveillée, et le MJ insiste en conséquence pour que Toljek utilise la compétence de Protocole. Malheureusement pour lui, il ne l'a pas développée, et il doit utiliser une compétence par défaut. Protocole étant lié à l'aptitude Astuce : Toljek va effectuer son test en s'appuyant sur cette aptitude. Le pire, c'est qu'il est déjà difficile en soi de négocier son entrée, le MJ assigne donc un malus de –10 à son test par défaut. Avec un score d'Astuce à 15, Toljek doit réussir un jet à 5 ou moins au d100. Il n'aurait peut-être pas dû tenter cette manœuvre.

TRAVAIL D'ÉQUIPE

Si deux ou plusieurs personnages unissent leurs forces pour réussir ensemble un test, l'un d'eux doit être désigné comme

le premier rôle. C'est souvent, mais pas toujours, celui dont le score dans la compétence en jeu est le plus élevé. Il effectue alors le jet de dés et bénéficie d'un bonus de +10 pour chaque personnage lui apportant son soutien (jusqu'à un maximum de +60).

TYPES DE TESTS

Il existe deux types de tests : les tests de résolution et les tests opposés.

TESTS DE RÉOLUTION

Ils se font quand un personnage agit sans réelle opposition. Ce sont des tests standards qui déterminent si vous êtes capable ou non de vous servir d'une compétence ou aptitude particulière. Cf. *Effectuer un test*, p. 13. Vous lancez 1d100 contre une difficulté fixée par votre score de compétence et par les modificateurs (malus ou bonus). Si votre résultat au jet est inférieur ou égal à la difficulté, vous réussissez et l'action a lieu comme prévu. Si le résultat est supérieur, vous échouez.

NOUVEL ESSAI

Si vous échouez, vous pouvez toujours réessayer. Toute nouvelle tentative faisant suite à un échec implique toutefois un malus de –10 cumulatif. Autrement dit, –10 au second jet, –20 au troisième, –30 au quatrième... jusqu'à un maximum de –60.

PRENDRE SON TEMPS

La plupart des tests de compétence s'effectuent pour des actions automatiques, rapides ou complexes (cf. p. 19) se résolvant en un round (3 secondes). Les tests relatifs aux actions longues (cf. p. 19) s'étendent sur plus de temps.

Les joueurs peuvent choisir de prendre leur temps pour accomplir leur action, c'est-à-dire qu'ils décident de prendre plus de temps qu'initialement prévu afin d'augmenter leurs chances de réussite. Pour chaque minute prise en plus, ils bénéficient d'un bonus de +10. Une fois que la difficulté atteint 99 ou plus, la réussite est quasiment garantie : le MJ est donc en droit de décider de ne pas faire faire le jet de dés et d'accorder automatiquement la réussite. La règle des modificateurs maximum à +/- 60 s'applique toujours, donc si le score de compétence du personnage impliqué est inférieur à 40, il y aura toujours une possibilité d'échec. On peut aussi choisir de prendre son temps pour un jet de compétence par défaut cf. *Compétences non-apprises : test par défaut*, p. 14.

Prendre son temps est une sage décision, quand le facteur temps n'est pas déterminant, puisque cela peut éviter un échec critique sur le jet et peut même permettre de se passer de jets de dés inutiles. Cependant, il se peut que cette option ne soit pas appropriée à certains tests et le MJ pourra alors décréter qu'aucun délai supplémentaire ne changera les chances de réussite.

Pour les tests d'actions longues (cf. p. 19) qui demandent déjà plus de temps, chaque bonus de +10 nécessite d'augmenter de 50% le temps de base nécessaire à la réalisation de l'action.

Srit veut apporter une modification unique à son morphe. C'est quelque chose qu'elle ne peut ni acheter sur le marché légal ni trouver via son réseau. Elle tire donc avantage d'une unité de nanofabrication puisque l'entreprise visée n'a nullement la sécurité qu'elle pense avoir. Srit possède évidemment sa propre unité de nanofabrication mais ce qu'elle veut faire requiert du solide, si l'on en croit le MJ.

EXEMPLE



EXEMPLE

Bien qu'elle soit assez pressée, sa compétence de Programmation est trop faible et le MJ va accumuler les modificateurs de difficulté pour ce test. Il l'a déjà informée que le travail lui prendrait 10 minutes et elle ne peut prendre le risque de rester à l'intérieur plus de 20 minutes puisqu'il lui faudra quitter la place pour que la machine achève son travail et pour se faufiler hors de l'entreprise avant que se ferme sa porte de sortie. Srit prend finalement 5 minutes de plus (c'est-à-dire 50% des 10 minutes de base nécessaires à la tâche), pour un total de 15 minutes, et bénéficie d'un bonus additionnel de +10 à son test de Programmation.

MARGE DE RÉUSSITE/D'ÉCHEC

Il peut parfois être important de non seulement réussir son action mais aussi de tout déchirer. C'est surtout vrai quand le défi à relever est difficile et que l'action doit de plus être effectuée avec un minimum de finesse. De tels tests exigent une Marge de Réussite (abrégée en MR) définie, un écart plus ou moins important entre le résultat obtenu et le seuil de difficulté de départ. Exemple : pour obtenir une MR de 20 avec une difficulté fixée à 55, il faut réussir à faire 35 ou moins sur son jet de dés.

En d'autres situations, il peut s'avérer important de savoir de combien vous avez échoué. La Marge d'Échec (ME) le détermine – le résultat est alors supérieur à la difficulté annoncée. Dans ce cas, selon la ME, vous essuieriez les conséquences supplémentaires potentielles de votre échec.

EXEMPLE

Srit fait son test de Programmation avec son d100 contre une difficulté de 30. Avec un résultat de 21 aux dés, elle réussit. Si elle a besoin est de la calculer, sa MR est de 9.

TESTS OPPOSÉS

Ils s'appliquent quand un personnage tente une action en opposition directe à celle d'un autre. Sans tenir compte de celui qui initie l'action, les deux joueurs font alors un test opposé l'un contre l'autre. L'issue sera favorable à celui qui l'emportera. Chacun lance 1d100 contre une difficulté égale au score de la compétence utilisée, normalement affectée par les modificateurs. Si un seul réussit (avec un résultat aux dés inférieur ou égal à sa difficulté), il l'emporte. Si les deux réussissent, celui qui obtient le plus gros résultat aux dés l'emporte. Si les deux échouent ou réussissent avec le même résultat aux dés, c'est une impasse : ils restent en opposition

jusqu'à ce que l'un d'entre eux tente une action différente, plie devant l'autre ou relance le test opposé.

Les modificateurs doivent être soigneusement appliqués dans les tests opposés puisque certains affecteront de manière égale les deux participants et s'appliqueront aux tests de chacun. Et si un bonus donne l'avantage à l'un des joueurs sur l'autre, alors il ne devra être appliqué qu'au bénéfice du personnage qu'il favorise : il ne devra en aucun cas être appliqué comme malus à celui qui perd l'avantage.

Kylor appartenait à une bande de pirates qui menait des raids contre les transporteurs lourds des écumeurs (un de leurs passe-temps favoris) entre la ceinture d'astéroïdes et les habitats de la Junte Jovienne. Malgré sa relation durable et passionnée avec la meneuse du groupe, Xtyl, il les trahit tous quand il en eut l'occasion.

Xtyl est sortie de prison et a fondé une nouvelle bande de pirates. Kylor a été engagé pour infiltrer le groupe et le faire tomber à nouveau. Bien qu'il se soit transféré d'un corps de chair à une coquille afin de dissimuler sa véritable identité (il n'a jamais intégré de morphe synthétique auprès de Xtyl), le MJ décrète que Xtyl pourrait très bien reconnaître les manières de Kylor lors de leur première rencontre. Après tout, ils ont vécu et baroudé ensemble, et se sont aimés pendant presque dix ans.

Heureusement pour Kylor, la difficulté de son jet est fixée par sa compétence Déguisement tandis que Xtyl doit faire un test avec le score de son aptitude Intuition. Toutefois, le MJ décide d'accorder un bonus de +20 à Xtyl, que son flair a déjà tiré de situations mortelles une demi-douzaine de fois, et notamment lors de la trahison de Kylor. Sans compter qu'elle brûle d'envie de le revoir, pour enfin se venger de lui.

Kylor lance 1d100 face à une difficulté de 70 et obtient un 54. Xtyl lance 1d100 avec une difficulté de 35 et a pour résultat un 23. Même s'ils réussissent tous les deux, Kylor réalise le plus haut jet et dupe donc son ancienne partenaire. Il est accepté dans la bande.

EXEMPLE

TESTS OPPOSÉS ET MR/ME

Dans certains cas, il peut être important de noter la MR/E dans un test opposé, comme pour les simples tests de résolution. Dans ces cas, on calcule toujours la MR/E comme l'écart entre le résultat des dés et la difficulté annoncée – et non avec la différence des résultats aux dés de l'un et de l'autre joueur.

EFFRACTION RÉSEAU

Les joueurs auront souvent besoin d'obtenir plus qu'un simple accès à la toile et devront donc craquer des zones sécurisées afin de trouver les informations qu'ils recherchent. Qu'il s'agisse de s'introduire via une liaison wi-fi dans l'ecto d'un utilisateur ou d'entrer par effraction dans un réseau-mère lourdement surveillé, pénétrer les défenses des réseaux sera un vrai défi pour qui voudra s'y aventurer.

ÉTABLIR UNE CONNEXION

Pour s'introduire dans un réseau, il faut d'abord établir une connexion avec le système informatique visé. S'il s'agit d'un réseau sans fil, un simple test d'effraction réseau suffira. Si c'est un réseau câblé, le hacker devra se connecter physiquement en passant par un port Jack ou s'insérer dans le flux de données en piratant un câble appartenant au réseau informatique visé, puis faire un test d'effraction réseau.

TEST D'EFFRACTION RÉSEAU

Pour pirater un réseau, le joueur doit réussir un test d'effraction avec la compétence Infosec, test auquel le MJ ajoutera des modificateurs en fonction de la difficulté à pénétrer le réseau en question. Pour cet exercice, il peut s'appuyer sur les Tables de Difficultés et de Modificateurs (cf. p. 11). Tenter de se faufiler dans un système local de détection pour retrouver une liste de clients ne méritera peut-être qu'un malus de -10, mais tenter de pénétrer une base de données clandestine pour voir qui a pratiqué les dernières émissions illégales d'egos pourrait se voir attribué un malus de -40, voire même de -50.

SUBVERSION

Une fois à l'intérieur, vous pouvez essayer d'obtenir des informations, jouer avec les systèmes ou pirater l'ensemble du réseau. Pour corrompre le réseau, l'intrus devra réussir un jet de subversion avec sa compétence Interface.

La difficulté du test dépend de la gravité de la subversion qu'il veut infliger au réseau (cf. Table de Subversion : Difficultés). Il sera par exemple assez simple de gérer le trafic du réseau (bonus au test), mais le crasher ou le corrompre dans sa totalité (familièrement, on parle de le « zombifier ») s'avèrera beaucoup plus difficile à entreprendre et demandera de gros efforts.

DIFFICULTÉS DE SUBVERSION

MODIF.	ACTION
+30	Voir le statut du réseau de base
+20	Lister les usagers en ligne ou les applications actives
+10	Voir le trafic des données
+/-0	Exécuter des programmes
-10	Modifier les paramètres du réseau
-20	Brouiller le réseau
-30	Couper/Arrêter le réseau
-40	Subvertir le réseau à un niveau mineur, déconnecter/éjecter une muse
-50	Subvertir le réseau à un niveau majeur, couper les sécurités
-60	Subvertir complètement le réseau (le « zombifier ») /retourner le réseau contre ses usagers

Scofas doit diminuer l'éclairage d'un des quartiers du convoyeur lourd dans lequel se trouvent ses compagnons et lui. Ils évoluent incognito comme ouvriers du vide chargés de réparer l'ancien vaisseau et ils approchent de l'endroit où leur propre appareil a été planqué dans l'attente. Leur cible est en réalité un fuyard qui tente d'échapper à la justice du système intérieur. Il est maintenant temps de mettre la main sur lui et de sauter à bord. L'équipe est prête, elle n'attend plus que Scofas fasse son petit tour de magie.

Il fait d'abord un test d'Intrusion réseau. Même sur ce tas de ferraille délabré, ils bénéficient de la liaison sans fil, ce qui lui permet de rester caché alors qu'il tente de se connecter à la toile. De plus, le convoyeur étant tout cabossé (qui voudrait de quoi que ce soit sur ce vieux rafiot ?) et l'équipe ayant passé des mois sur ce vaisseau à faire profil bas, le MJ accorde à Scofas un bonus de +20 au test : sa difficulté est finalement de 80. Il fait 21 !

Vient ensuite le moment de corrompre le réseau. Scofas est censé s'en tenir à l'extinction des feux, mais il tente le tout pour le tout et essaye d'éteindre tout le système de cette section du vaisseau. Scofas se voit affligé d'un malus de -30 à son test de compétence Infosec pour couper le système : son score étant de 60, il doit donc faire un jet contre une difficulté de 30.

Le PJ incarnant Scofas réalise que ses chances de faire 30 ou moins sur un d100 sont plutôt minces. Avant de lancer les dés, il se ravise et décide de dépenser un point d'audace pour s'assurer une réussite automatique. Dans cette partie du vaisseau, toute la toile est réduite au silence et l'équipe se met en branle.

EXEMPLE

RÉPUTATION ET RÉSEAUX SOCIAUX

L'économie fondée sur la réputation est l'une de celle où l'abondance matérielle générée par les nano-usines et la longévité garantie par les technologies de sauvegarde personnelle et de téléchargement ont remplacé le facteur offre contre demande dans l'équation économique. Cependant, l'abondance matérielle n'a ni éliminé, ni diminué la valeur de certains biens et services. Et si votre morphe avait besoin d'une thérapie génique pour faire apparaître des cellules sensibles aux infrarouges sur votre visage ? Et si vous deviez engager quelqu'un pour assassiner votre fork bêta renégat après qu'elle ait jeté une grenade hallucinogène à l'ouverture de votre exposition et enlevé votre petit-ami ? Et bien vous faites appel à votre réseau social. S'il est suffisamment développé et compte assez de contacts, il se trouvera bien quelqu'un pour vous aider.

Au sein du système intérieur, le marché de la réputation ne remplace nullement celui de la monnaie quand il s'agit d'échanger des biens ou services, mais il conserve une emprise comme réseau de faveurs et d'influence. En appeler à vos contacts, obtenir des informations, vous assurer que vous occupez la meilleure position pour voir et être vu, tout cela revient simplement à activer votre réseau social.

RÉSEAUX SOCIAUX

Vos réseaux sociaux, ce sont les personnes que vous connaissez, les personnes qu'elles connaissent, etc. Dans l'univers complètement couvert par la toile et toujours en ligne d'*Eclipse Phase*, les choses vont encore plus loin puisque votre réseau intègre toutes les personnes auxquelles vous êtes reliées via les réseaux sociaux de la toile, mais aussi celles qui consultent vos blogs/lifelogs/statuts, et toutes les personnes avec lesquelles vous interagissez sur les nombreux forums de la toile.

Vous pouvez exploiter votre réseau social de plusieurs manières (cf. p. 17). Dans certains cas, l'élément déterminant sera défini par les personnes que vous connaissez et

votre aptitude à leur tendre la main ; dans d'autres, ce sera la manière dont on *vous* connaît. Vous pouvez être connecté à des milliers de personnes, si vous n'avez aucune influence, vos tentatives pour utiliser ces connections resteront limités. Ici intervient votre réputation.

RÉPUTATION

Elle mesure votre capital social. Dans les économies fondées sur le don du système externe, la réputation a remplacé la monnaie. Mais contrairement au crédit, la réputation est une valeur extrêmement instable.

Dans *Eclipse Phase*, les réseaux sociaux en ligne facilitent grandement l'établissement de scores de réputation. Presque tout le monde est membre d'un ou plusieurs de ces réseaux, et consulter le score actuel de réputation et l'historique des personnes avec lesquelles vous traitez est une chose banale et admise, d'autant que votre muse fera cette recherche automatiquement pour vous, plaçant un badge de score entoptique sur tous les quidams que vous aborderez. Le badge sera de plus mis à jour en temps réel de manière pour vous permettre de constater si sa réputation prend subitement un coup ou s'envole. Les sept réseaux sociaux les plus courants sont indiqués dans la Table des réseaux de réputation.

Dans ce kit d'introduction, les personnages commencent avec des scores de réputation prédéfinis qui peuvent être augmentés ou diminués en cours de jeu selon les actions effectuées.

UTILISER SES RÉSEAUX ET SA RÉPUTATION

En termes de jeu, vous tirez profit de vos contacts et de votre crédit personnel chaque fois que vous sollicitez une *faveur*. De manière générale, une faveur peut être définie comme une chose que vous tentez d'obtenir par le biais de votre réseau social : informations, coups de main, biens, etc.

TEST RÉSEAU

Si vous avez besoin de quelque chose, quoi que ce soit, vous devez simplement tenter un test Réseau pour vous assurer que votre réseau peut vous fournir ce que vous cherchez. Il s'agit d'une action longue prenant 60 minutes. Et chaque essai supplémentaire vous demande à son tour 60 minutes aussi. Le délai de livraison au joueur du produit, une fois celui-ci trouvé (et s'il s'agit d'un objet physique localement indisponible), est laissé à la discrétion du MJ.

Les tests de Réseau se font avec votre score de réputation pour un réseau donné. Exemple : vous avez un score de 60 en @-rép, mais seulement de 20 en Guanxi (cf. Table des Réseaux de réputation). Comme d'habitude, c'est le MJ qui décide du modificateur à appliquer (cf. *Tables de difficultés et de modificateurs*, p. 24) en fonction de la difficulté ou de l'aisance à obtenir la marchandise en question. Un test réussi signifie que vous obtenez l'objet demandé (personne, information, produit ou autre). Un échec signifie qu'il est inaccessible ou indisponible.

En cas d'échec, vous pouvez tenter un autre test Réseau pour le même objet, mais chaque nouvel essai impose un malus de -10. Le modificateur maximum étant de -30, vous êtes limité à quatre essais pour un objet en particulier, sur une période de 24 heures.

C'est au MJ de décider du degré de roleplay et du nombre de tests Réseaux nécessaire pour activer un réseau social. Pour les biens normaux, les demandes d'information directes et les petites faveurs, on peut se passer de jouer la comédie et de lancer les dés. Par contre, pour des requêtes majeures, des interactions avec des contacts, et pour des missions d'assistance, des jets de dés et du roleplay devront entrer en jeu.

RÉSEAUX DE RÉPUTATION

RÉSEAU DESCRIPTION

Liste @	Utilisé par les anarchistes, les argonauts et les écumeurs. Représenté par les anarchistes avec un « A » dans un cercle. Notée @-rép
CivicNet	Utilisé par le Consortium Planétaire et les hypercorps. Noté c-rép
VaguÉco	Utilisé par les Conservateurs et les Revendicaterres. Noté e-rép
Fame	Le réseau pour « voir-et-être-vu ». Utilisé par les mondains, les artistes, les célébrités et les médias. Noté f-rép
Guanxi	Utilisé par les triades et de nombreuses entités criminelles. Noté g-rép
L'Œil	Utilisé par Firewall. Noté i-rép
RRA	Réseaux de Recherche Associés. Utilisé par les milieux technologiques, les scientifiques et les chercheurs. Noté r-rép

OBTENIR DES SERVICES

NIVEAU SERVICE

+20	Faveur banale : Obtenir de quelqu'un un service de 15 minutes. Déplacer une chaise, intimider quelqu'un, trouver un taxi, rechercher quelqu'un en ligne, emprunter 50 crédits, autres services à coût modique.
+0	Petite faveur : Obtenir de quelqu'un un service d'une heure. Aider une personne à déménager d'un module à un autre, tabasser quelqu'un, louer un véhicule, fournir un alibi, louer une cuve régénératrice, offrir une assistance sommaire sur un piratage, une assistance policière ou légale de base, emprunter 250 crédits, autres services à bas prix.
-10	Faveur moyenne : Obtenir de quelqu'un un service d'une journée. Déménager une personne au sein d'un même habitat, passer sévèrement à tabac quelqu'un, faire de la surveillance, une émission d'ego courte-portée, organiser un court voyage en navette (moins de 50.000 km), une psychochirurgie mineure, des transferts, une réservation dans le meilleur restaurant, une aide policière ou représentation légale majeure, emprunter 1.000 crédits, autres services à coût modéré.
-20	Grande faveur : Obtenir de quelqu'un un service d'un mois. Déplacer un corps, accomplir un homicide, piloter une navette frontalière, monter un sabotage industriel, obtenir un contrat d'expédition de gros volumes par cargo, une émission d'ego moyenne-portée, un voyage en navette moyen (50.000 à 150.000 km), une psychochirurgie moyenne, une morphose, une sortie de prison, emprunter 5.000 crédits, autres services à coût élevé.
-30	Faveur experte : Obtenir de quelqu'un un service d'un an. Déplacer un corps démembré, accomplir des meurtres en masse, un détournement de fonds massif, des actes de terrorisme, déménager un astéroïde de taille moyenne, organiser une émission d'ego longue-portée, un long voyage en navette (150.000 km ou plus), emprunter 20.000 crédits, autres services à prix très élevé.

OBTENIR DES INFORMATIONS

NIVEAU SERVICE

+20	Information courante : où manger, dans quel business est une hypercorp, qui commande.
+0	Information publique : établir des connexions au marché gris, savoir où se trouvent les « quartiers chauds », trouver les informations cachées des bases de données publiques, savoir quel syndicat du crime opère dans le coin, accéder aux informations publiques des hypercorps.
-10	Information privée : établir des connexions au marché noir, savoir où trouver tel complexe hypercorp non-référencé, savoir qui est flic, qui appartient à un syndicat du crime, savoir où quelqu'un traîne, accéder aux informations internes des hypercorps, savoir qui couche avec qui.
-20	Information confidentielle : établir des connexions avec un marché noir exotique, savoir où trouver un complexe corporatiste secret, savoir où quelqu'un se planque, révéler des projets hypercorps confidentiels, savoir qui trompe qui.
-30	Information top secrète : découvrir où se trouve un laboratoire ultra-secret financé par une caisse noire, mettre au jour des projets hypercorps illégaux, des informations scandaleuses, trouver matière à un chantage.

Les exemples qui suivent exposent différentes façons d'utiliser votre score de réputation et vos réseaux en appliquant les modificateurs.

EXEMPLE

Vijay a besoin de renfort pour une mission en solo. Il doit implanter des nano-outils d'enregistrement au sein d'un complexe hypercorp d'expérimentation biologique. Faire pénétrer discrètement de tout petits robots à l'intérieur va lui demander toute sa concentration, il a donc demandé à Blythe, un hacker anarchiste de son réseau @-rép, de surveiller ses arrières le temps de la mission. Le briefing, le travail en lui-même et le nettoyage de toute trace de son passage lui prendra quasiment la journée et présente un facteur de risque mineur. Après avoir parcouru les Tables de difficultés et de modificateurs, le MJ attribue un malus de -10 au test. Avec un score de @-rép à 55, Vijay doit obtenir 45 ou moins avec son d100. Il fait 79 : ça ne va pas le faire. Mais il lui faut vraiment agir maintenant donc, malgré les 60 minutes supplémentaires à y passer, il retente sa chance en sachant que le MJ lui infligera un malus supplémentaire de -10. Cette fois-ci, il fait 34 pour une difficulté à 35. Il réussit.

ACTION ET COMBAT

Dans *Eclipse Phase*, le temps est divisé en intervalles que l'on nomme rounds ou tours d'action. Chaque round dure 3 secondes (20 rounds/minute). Pour rappel, l'ordre d'action des joueurs dépend de l'Initiative de leurs personnages (cf. *Initiative*, p. 18) et chaque PJ a un nombre d'actions limité par tour qui est déterminé par son score de Rapidité (cf. *Rapidité*, p. 19).

TOURS D'ACTION

S'il n'est pas absolument nécessaire de pouvoir déterminer qui fait quoi à chaque instant, laissez tomber les tours d'action pour jouer plus librement et sans vous embarrasser de la gestion des secondes. En revanche, les tours d'action vous seront indispensables durant les phases de combat et dans les autres situations où le timing et l'ordre dans lequel les gens agissent ont de l'importance.

Un tour d'action se divise en plusieurs étapes.

ÉTAPE 1 : INITIATIVE

Au début de chaque round, les joueurs impliqués font un test d'initiative qui déterminera leur ordre d'action. Pour plus de détails, cf. *Ordre d'initiative*, p. 35.

ÉTAPE 2 : 1^{ÈRE} PHASE D'ACTION

Une fois l'Initiative lancée, commence alors la 1^{ère} phase d'action. Chacun peut agir (puisque tout le monde possède au moins 1 dans sa caractéristique Rapidité) à moins d'être inconscient/mort/paralysé. Le joueur ayant la plus haute initiative commence.

ÉTAPE 3 : DÉCLARATION ET RÉSOLUTION D'ACTION

Le premier à agir déclare ce qu'il compte faire et procède aux jets de dés correspondants. Le résultat de ces actions est immédiatement déterminé avec le MJ. Les actions peuvent être déclarées et résolues les unes après les autres, nul besoin de toutes les annoncer en début de phase. Comme décrit dans *Types d'Action* (cf. p. 19), chaque PJ peut effectuer un certain nombre d'actions rapides et/ou une unique action complexe durant son tour d'action. Il est aussi possible de commencer ou de poursuivre une action longue pendant son tour, tout comme un personnage peut choisir de retarder une action dans l'attente d'un événement précis ou pour pouvoir mieux évaluer la situation avant d'agir (cf. p. 19).

Celui qui a retardé son action a le droit d'interrompre un autre personnage à tout moment de cette phase d'action pour agir. Il doit alors aller jusqu'au bout de ce qu'il entreprend. Puis le joueur interrompu reprend son tour et termine sa phase d'action.

ÉTAPE 4 : ON TOURNE ET ON RECOMMENCE

Une fois que le joueur à la plus haute Initiative a accompli sa 1^{ère} phase d'action, on passe au suivant : il reprend l'étape 3 à son compte, et ainsi de suite.

Quand tous les joueurs ont accompli leur 1^{ère} phase d'action, on repasse alors à l'étape 2, mais pour la 2^{ème} phase d'action. Tous ceux ayant une Rapidité de 2 ou plus agissent à nouveau, en respectant l'ordre d'initiative. Une fois la 2^{ème} phase terminée, retour à l'étape 2 : la 3^{ème} phase d'action concerne les joueurs ayant 3 ou plus en Rapidité, et conserve le même ordre d'initiative (que des modificateurs de blessure peuvent cependant altérer). Après que les joueurs « éligibles » pour la 3^{ème} phase ont terminé, retour à l'étape 2 : tous ceux ayant une Rapidité de 4 peuvent agir une dernière fois.

À la fin de la 4^{ème} phase d'action, on repasse à l'étape 1 pour une nouvelle initiative et un nouveau round.

INITIATIVE

Le temps, au cours d'un round, peut s'avérer un facteur critique – il est une question de vie ou de mort pour quelqu'un qui aurait, par exemple, besoin de se mettre à couvert avant que l'ennemi ne dégaine et tire. Le test d'Initiative définit qui agit le premier, qui agit ensuite, etc.

ORDRE D'INITIATIVE

Votre score d'Initiative est égal à vos aptitudes (Intuition + Réflexes)×2. Ce score peut être altéré par votre morphe, vos implants, certaines drogues et vos éventuelles blessures. Dans ce kit d'introduction, ces modificateurs ont déjà été pris en compte et les scores d'Initiative reportés sur les fiches des personnages prétrés ont été modifiés en conséquence.

Lors de l'étape 1 de chaque round, tous les joueurs effectuent un test d'Initiative à 1d100 auquel ils ajoutent leur score d'Initiative. Celui qui a le score le plus élevé commence, suivi des autres par ordre décroissant. En cas d'égalité de score, les joueurs agissent en même temps.

Adam, Bob et Cami ont fait un jet d'initiative à, respectivement, 38, 24 et 76. Leurs scores d'Initiative sont, respectivement, de 40, 55 et 30. Adam fait donc 78 (40+38), Bob : 79 (55+24) et Cami : 106 (30+76). Ayant le plus haut score, Cami commence, suivie de Bob, puis d'Adam. Si Bob et Adam avaient eu le même score, ils auraient agi en même temps.

EXEMPLE

INITIATIVE ET DOMMAGES

Si vous êtes blessé, votre Initiative sera temporairement diminuée (cf. *Blessures*, p. 23). Ce malus prend effet immédiatement après l'encaissement de la blessure : le score est donc modifié au cours du round. Si vous êtes blessé avant d'aborder une phase d'action, votre initiative est modifiée en conséquence : vous pouvez donc très bien agir postérieurement à quelqu'un qui agissait auparavant après vous.

Au 1^{er} round de combat, l'ordre était le suivant : Cami, Bob et Adam. Mais après que Cami a accompli son action, c'est au tour du PNJ d'agir et il blesse Bob, modifiant ainsi son Initiative de 10 (il passe de 79 à 69). L'ordre prévu s'en voit modifié. Aussi, lorsque le PNJ termine son action, au lieu de voir Bob agir, Adam prend la relève. Bob, lui, jouera finalement en dernier.

EXEMPLE

INITIATIVE ET AUDACE

Vous êtes autorisé à dépenser un point d'Audace afin d'agir en premier au cours d'un round, sans tenir compte de votre jet d'Initiative (cf. *Audace*, p. 11). Si vous êtes plusieurs à opter pour cette solution, l'ordre d'action est alors déterminé comme d'habitude, en commençant par ceux qui ont dépensé leur point d'audace, suivis par les autres.

RAPIDITÉ

La Rapidité détermine le nombre d'actions de votre personnage par round. Vous partez tous avec un score par défaut de Rapidité à 1 : vous pouvez donc tous agir lors de la 1^{ère} phase d'action. Certains morphes, implants, certaines drogues et d'autres facteurs encore peuvent augmenter ce score à 2, 3, voire à 4 (le score maximum), vous autorisant ainsi à agir lors des autres phases d'action. Exemple : avec une Rapidité de 2, vous pouvez agir lors des 1^{ère} et 2^{ème} phases d'action ; avec un score de Rapidité à 3, lors des phases 1 à 3 ; avec une Rapidité à 4, lors des 4 phases d'action potentielles.

Un score élevé représente des réflexes améliorés, physiquement et neurologiquement. C'est ce qui permet au personnage de penser et d'agir beaucoup plus rapidement que les protagonistes normaux ne bénéficiant pas de telles améliorations. Comme pour l'Initiative, ce kit d'introduction applique automatiquement les modificateurs à prendre en compte sur les fiches des personnages prétirés.

Évidemment, si votre Rapidité ne vous autorise pas à agir lors d'une phase d'action, vous ne pouvez alors initier aucune action quelle qu'elle soit, sauf s'il s'agit d'une action automatique ou de vous défendre. Tout déplacement entrepris et non terminé est considéré comme en cours durant les phases d'action où vous n'agissez pas (cf. *Déplacement*, ci-dessous).

DÉPLACEMENT

Se déplacer, dans *Eclipse Phase*, se gère comme n'importe quelle autre action. Courir et marcher comptent comme des actions rapides, considérant que cela ne nécessite pas toute votre attention. Le même principe s'applique pour déraper, ramper, flotter, voltiger ou faire un vol plané. Toutefois, courir peut infliger un malus de -10 à d'autres actions qui se trouveraient affectées par les heurts du mouvement. Plus encore, le fait de sprinter, c'est-à-dire de courir aussi vite que possible en y mettant toute son énergie, est à classer comme une action complexe.

Le MJ est bien entendu libre de décider du classement des autres actions de déplacement en fonction des circonstances et des éléments. Franchir une haie/barrière, sauter à la perche, se jeter d'un toit ou d'une autre hauteur, nager, s'élancer à travers un habitat à gravité zéro, tout ceci demande une certaine agilité et un minimum d'attention aux détails : ces actions devraient donc être classées comme complexes et se voir appliquer le même malus que la course. Enfin, si voler compte généralement comme une action rapide, engager des manœuvres compliquées peut en faire une action complexe.

VITESSE DE DÉPLACEMENT (VDE)

S'il peut être utile de savoir comment vous vous déplacez, savoir quelle distance vous parcourez à chaque round peut aussi avoir son importance. Pour l'ensemble de la transhumanité, la vitesse de déplacement est la même : 4 m/round (marche), 20 m/round (course). Nager et ramper ont des VDE de base de 1m/round ou 0,25 m/phase d'action.

En dépensant une action complexe, vous pouvez sprinter jusqu'à 30 m/round.

Les véhicules, robots, créatures et morphes peu communs ont une VDE spécifique notée comme suit : marche/course mètres par round.

TYPES D'ACTION

Il existe quatre types d'actions différentes que vous pouvez effectuer en 1 round quand vient votre tour d'agir : les actions automatiques, rapides, complexes et longues.

ACTIONS AUTOMATIQUES

Elles sont toujours accessibles et ne demandent aucun effort, l'unique condition étant que vous soyez conscient.

Exemple : perception de base.

ACTIONS RAPIDES

Actions simples, faciles à réaliser, elles peuvent être multifonctions. Le MJ détermine combien d'actions rapides vous pouvez accomplir en 1 round.

Exemples : parler, basculer un cran de sureté, activer un implant, se relever.

ACTIONS COMPLEXES

Elles demandent une concentration soutenue ou des efforts. Votre score de Rapidité (Cf. *Rapidité (Rap)*, p. 11) définit le nombre d'actions complexes que vous pouvez accomplir par round.

Exemple : attaquer, tirer, faire des acrobaties, désamorcer une bombe, mener une observation détaillée.

ACTIONS LONGUES

Elles demandent plus d'un round. Toute action longue s'effectue dans un *délai* généralement indiqué dans la description de l'action ou déterminé par le MJ. Ce délai indique le temps nécessaire à son accomplissement, mais ce temps peut être réduit de 10% par tranche de 10 points de MR sur le test (cf. *Marge de réussite/d'échec*, p. 15). Si vous deviez échouer à un test d'action longue, il faudrait que vous y passiez un minimum égal à 10% du temps requis par tranche de 10 points de ME avant de réaliser que c'est un échec.

Concernant les actions longues au délai de 1 journée ou plus, partez du principe que le personnage doit y consacrer 8h/jour. Et en cas d'heures supplémentaires, réduisez le délai de travail prévu en conséquence. Bien entendu, un personnage engagé dans une action longue peut interrompre son travail pour s'attaquer à autre chose, puis y revenir et reprendre là où il s'était arrêté, à moins que le MJ n'ait décrété que l'action entreprise nécessitait une attention parfaitement continue. De la même manière qu'il est possible de prendre son temps (cf. p. 14), vous pouvez décider d'*accélérer les choses* pour réduire le temps nécessaire à la réalisation de votre action longue, vous infligeant alors un malus. Si vous en décidez ainsi, il vous faudra le déclarer avant de lancer les dés. Chaque diminution de 10% du temps de travail prévu occasionne un malus de -10 (jusqu'à un maximum de 60% de réduction et de -60 de malus).

ACTIONS RETARDÉES

Quand vient votre tour d'agir lors d'une phase d'action, vous pouvez décider de différer votre action. Que ce soit pour attendre l'issue de l'action d'un autre avant d'agir à votre tour, pour interrompre le tour d'un autre personnage ou tout simplement parce que vous n'êtes pas certain de ce que vous voulez faire, vous pouvez temporiser et retarder votre action.

Dans cette situation, vous vous mettez en attente. Plus tard durant la phase d'action, vous pourrez annoncer ce que vous faites – même si vous interrompez alors l'action d'un autre. Si tel est le cas, toute action est suspendue jusqu'à ce que vous ayez terminé la vôtre. Et ceci fait, l'ordre d'Initiative reprend normalement là où il s'était interrompu.

Vous pouvez aussi retarder une action pour la phase d'action ou le round suivant, mais si vous ne l'employez pas avant que revienne votre tour normal de jeu, l'action retardée sera perdue. En outre, si vous usez d'une action retardée au cours du round suivant la temporisation, vous perdrez votre tour d'action normal pour cette phase.

EXEMPLE

Lors d'un round, l'ordre d'Initiative est le suivant : Bob, Cami, Adam. Cependant, Bob est à une douzaine de mètres en arrière de la scène de combat : il venait tout juste de passer l'angle d'une rue de la zone d'habitat quand Cami et Adam ont été pris en embuscade. L'angle de vue de Bob est obstrué et il ne peut voir correctement le PNJ ennemi. Il décide alors de retarder son action pour voir comment le combat va évoluer.

Cami accomplit son action et se décale pour tirer. D'après l'ordre d'Initiative, c'est au PNJ d'agir. Mais puisque Cami s'est placée de côté, Bob a désormais un bon angle d'attaque : il interrompt alors l'ordre d'Initiative et tire, touche et blesse le PNJ. Après que Bob a agi, l'Initiative reprend son cours, et le PNJ devait agir. Toutefois, sa blessure ayant abaissé son Initiative en-deçà de celle d'Adam, celui-ci joue finalement avant lui. C'est le PNJ qui finira cette phase d'action.

COMBAT

Quand les mots ne suffisent plus, lames et pistolets entrent en jeu. Tous les combats d'*Eclipse Phase* utilisent la même mécanique de base, que vous soyez équipé de griffes, poings, pistolets ou d'autres armes : attaquants et défenseurs procèdent à un test opposé.

RÉSOLUTION DU COMBAT

Pour déterminer l'issue d'un combat, plusieurs étapes sont à suivre.

ÉTAPE 1 : DÉCLARATION DE L'ATTAQUE

L'attaquant initie une action complexe pour attaquer lors de son tour d'action. La compétence à employer dépend de sa méthode d'attaque. S'il ne possède pas la compétence de combat appropriée, il doit se rabattre par défaut sur l'aptitude à laquelle la compétence est reliée.

ÉTAPE 2 : DÉCLARATION DE LA DÉFENSE

Une fois l'attaque déclarée, la cible peut choisir son moyen de faire face. À moins que le défenseur soit paralysé ou incapable de se défendre (quel qu'en soit le motif), la défense est toujours une action automatique.

Mêlée : pour vous défendre contre une attaque de corps à corps, vous utiliserez la compétence Esquive ou, à défaut, l'aptitude Réflexes.

À distance : contre les attaques à distance, vous pouvez utiliser la compétence Esquive/2 (arrondie à l'inférieur).

Défense totale : se positionner en défense totale (cf. p. 21) est une action complexe vous faisant bénéficier d'un bonus de +30 au test de défense.

ÉTAPE 3 : APPLICATION DES MODIFICATEURS

On ajoute les modificateurs appropriés aux compétences de l'attaquant et du défenseur. Référez-vous aux Tables

des modificateurs de combat, p. 19, pour les situations courantes.

ÉTAPE 4 : TEST OPPOSÉ

Attaquant et défenseur lancent 1d100 et comparent leurs résultats à leurs difficultés (incluant bonus et malus).

ÉTAPE 5 : DÉFINIR L'ISSUE

Si l'attaquant réussit et que le défenseur échoue, l'attaque passe. Si l'attaquant échoue, l'attaque rate complètement.

Si l'attaquant et le défenseur réussissent tous les deux, ils comparent leur résultat aux dés : si l'attaquant fait le plus haut jet, son attaque passe malgré la défense dynamique de son opposant ; sinon l'attaque échoue.

Si le défenseur fait une réussite critique, l'arme de l'attaquant se brise, s'enraye, se coince quelque part, ne fonctionne pas correctement ou lui échappe des mains.

ÉTAPE 6 : MODIFICATION D'ARMURE

Si une personne est touchée, son armure aide à la protéger contre l'attaque. En fonction du type d'attaque, il vous faudra déterminer le type d'armure approprié (cf. *Armure*, p. 22). Notez que le coefficient de Pénétration d'Armure (PA) de l'attaquant réduit le score d'armure, marquant la capacité qu'ont certaines armes à percer les protections.

Si l'attaquant obtient une réussite critique, son attaque ignore complètement l'armure du défenseur qui n'est alors plus protégé – l'attaquant est parvenu à déceler un défaut ou une faille dans l'armure et l'a exploité, passant ainsi les défenses de son adversaire.

ÉTAPE 7 : DÉTERMINER LES DOMMAGES

Chaque arme et chaque type d'attaque a une valeur de dommages (VD, cf. p. 23). Ce score est réduit par la classe d'armure (CA) de la cible, si besoin modifiée en fonction de la PA de l'arme. Si les dommages de l'attaque sont réduits à 0 ou moins grâce à l'armure, cette armure a prouvé son efficacité et l'attaque échoue simplement à infliger des dégâts à sa cible. Dans le cas contraire, les dommages minorés par la CA sont infligés à la cible. Si les dommages accumulés excèdent le score l'Endurance de la cible, elle se retrouve paralysée et risque la mort (cf. *Endurance et santé*, p. 23).

ÉTAPE 8 : DÉTERMINER LES BLESSURES

Les dommages infligés lors d'une unique attaque doivent être comparés au Seuil de Blessure de la cible. Si la VD, moins la CA de la cible, égale ou dépasse le SB de la cible, elle reçoit 1 *blessure*. De multiples blessures peuvent être infligées lors d'une unique attaque si la VD (moins la CA) est 2 fois, ou plus, supérieure au SB de la cible. Les blessures constituent des handicaps sérieux qui infligent des malus et d'autres effets désagréables à leur cible (cf. *Blessures*, p. 23).

ACTION ET COMBAT : COMPLICATIONS

Un combat ne se résout pas simplement en décidant si vous touchez ou manquez votre adversaire. Les armes, armures et d'autres facteurs peuvent modifier l'issue d'une attaque.

MODES ET COEFFICIENTS DE TIR

Les armes à distance d'*Eclipse Phase* disposent de plusieurs modes de tir et ceux-ci déterminent le coefficient de tir (la puissance de feu). Les différents modes de tirs sont expliqués ci-dessous. Dans ce kit d'introduction, chaque fiche de personnage pré-tiré indiquera le coefficient de tir des armes présentées.

COUP PAR COUP (CC)

Vous ne pouvez effectuer qu'un seul tir simple par action complexe.

SEMI-AUTOMATIQUE (SA)

Les armes semi-automatiques sont capables de tirs rapides et répétés. Elles permettent deux tirs par action complexe. Chaque tir compte comme une attaque distincte.

TIR EN RAFALE (TRA)

Les armes automatiques délivrent des successions de tirs rapides (des « rafales ») à chaque pression de la détente. Elles permettent deux rafales par action complexe. Chaque rafale compte comme une action distincte et tire jusqu'à trois cartouches.

Une rafale peut être entièrement dirigée sur une cible unique (feu nourri) ou être répartie sur deux cibles différentes situées à moins d'un mètre l'une de l'autre. Dans le cas d'un feu nourri (concentré sur une seule cible), doublez la VD.

BOTS, SYNTHOMORPHES ET VÉHICULES

Robots dirigés par IA et synthomorphes sont monnaie courante dans *Eclipse Phase*. On utilise les robots pour un grand nombre d'activités, que ce soit pour la surveillance, la maintenance ou pour des emplois dans les services de sécurité et de police. Ils sont donc souvent amenés à jouer un rôle dans les situations d'action et de combat. Bien que plus rares, tout du moins dans les habitats, les véhicules pilotés par IA sont aussi fréquemment rencontrés et utilisés (même si les véhicules sont eux aussi robotisés – conduits par des IA – le terme de « véhicule » les distingue des drones et signale la capacité de transporter des passagers).

Comme les synthomorphes, les bots et véhicules sont traités comme n'importe quel autre personnage : ils ont leurs propres scores d'Initiative et de compétences, et peuvent agir à leur tour. Cependant, quelques spécificités concernant ces coquilles méritent une attention particulière.

CARACTÉRISTIQUES DES ROBOTS ET VÉHICULES

Comme pour les personnages dotés d'un synthomorphe, certains scores (Endurance, Seuil de Blessure...) et certaines statistiques (Initiative, Rapidité,...) des bots et des véhicules sont déterminés par leur forme physique, ou carrosserie. Quant aux autres données, elles dépendent de l'IA aux commandes. Bots et véhicules peuvent faire bénéficier leur IA ou leur coquille physique de certains de leurs aspects. Ils ont aussi leur propre VDE. Dans ce kit d'introduction, les VDE indiquées pour les différents bots et véhicules rencontrés tiennent déjà compte de ces statistiques.

Maniabilité : les bots et véhicules ont une caractéristique spéciale appelée Maniabilité, il s'agit d'un modificateur qui s'applique à tous les jets liés au pilotage du bot ou du véhicule.

COMPÉTENCES DES ROBOTS ET VÉHICULES

Les compétences et aptitudes qu'utilisent les bots et véhicules sont celles de leurs IA respectives. Dans ce kit d'introduction, les compétences et aptitudes des bots et véhicules sont indiquées avec leurs autres caractéristiques.

SE CRASHER

Tout bot ou véhicule subissant des dommages en combat peut se voir forcer à effectuer un test de Pilotage (afin d'éviter un accident ou un crash), ou pire, peut se retrouver automatiquement crashé.

MODIFICATEURS DE COMBAT

SITUATION GÉNÉRALE	MODIF.
Main non-directrice	-20
Blessé	-10 par blessure/trauma
Position dominante	+20
Attaque seulement pour toucher	+20
Tir précis	-30
Petite cible (taille d'enfant)	-10
Très petite cible (taille de souris ou d'insecte)	-30
Grande cible (taille d'une voiture)	+10
Cible énorme (taille d'une ferme)	+30
Visibilité légèrement gênée (reflet, écran de fumée, pénombre)	-10
Visibilité lourdement gênée (fumée épaisse, obscurité)	-20
Attaque en aveugle	-30
COMBAT AU CORPS À CORPS (ATTAQUANT)	MODIF.
Charge	+20
COMBAT AU CORPS À CORPS (DÉFENSEUR)	MODIF.
Réception de charge	+20
COMBAT À DISTANCE (ATTAQUANT)	MODIF.
Attaquant à couvert	-10
Attaquant en pleine course	-20
Attaquant engagé au corps à corps	-30
Défenseur à couvert (mineur)	-10
Défenseur à couvert (modéré)	-20
Défenseur à couvert (majeur)	-30
Défenseur allongé au sol et éloigné (10 mètres et +)	-10
Défenseur caché	-60
Tir ciblé (rapide)	+10
Tir ciblé (complexe)	+30
Cibles multiples dans une même phase d'action	-20 par cible supplémentaire
Tir indirect	-30
Tir à bout portant (2 mètres ou moins)	+10
Portée courte	—
Portée moyenne	-10
Portée longue	-20
Portée extrême	-30

Les circonstances exactes d'un accident sont toujours laissées à l'appréciation du MJ selon ce qui convient le mieux à l'histoire – le bot a pu tout simplement griller un stop, avoir foncé dans un arbre, s'être planté dans un immeuble ou avoir percuté un obstacle, avoir fait un vol plané, ou un tonneau avant de s'écraser sur des passants... Les bots et véhicules percutant des obstacles et se crashant subissent en général davantage de dommages au cours de la collision (selon décision du MJ).

DÉFENSE TOTALE

Si vous vous attendez à vous retrouver sous le feu ennemi, vous pouvez choisir de sacrifier une action complexe pour une position de défense totale. Cela signifie que vous mettez alors toute votre énergie à esquiver, plonger ou parer l'attaque, ou

Alors qu'il était en train de fouiller les décombres d'une colonie disparue sur Mars, Adam est attaqué. Le MJ et lui lancent l'Initiative et entament le combat.

Comme Adam est plus rapide (il a la meilleure Initiative), il agit le premier. Se sentant un peu exposé dans sa position actuelle et ne connaissant pas la localisation de ses opposants, il dépense une action complexe pour se mettre en défense totale.

Lorsque le 1^{er} PNJ attaque le personnage d'Adam, ce dernier commence par ajouter ses bonus de défense totale pour augmenter ses statistiques. Puisqu'il s'agit d'une attaque à distance, la compétence à employer est Esquive mais avec un score divisé par 2 (arrondi à l'inférieur), ce qui lui donne un résultat de 22. Et puisqu'Adam a dépensé une action complexe pour obtenir une défense totale, il bénéficie d'un bonus de +30 : il monte à 52. Enfin, il parcourt la Table des modificateurs généraux de combat et demande au MJ si, à tout hasard, il n'est pas dans une position dominante par rapport à son attaquant. Le MJ confirme que c'est le cas et autorise Adam à s'ajouter un bonus de +20 : sa difficulté est maintenant de 72.

Après cela, le MJ s'occupe de son PNJ. Il tire avec une arme cinétique et utilise donc sa compétence Armes cinétiques à 52. Considérant la lumière crépusculaire du champ de bataille, il a un malus de -10. Et il est à couvert, ce qui lui inflige un autre malus de -10. Enfin, la portée longue lui vaut un dernier malus de -20 : sa difficulté est au final de 12.

Adam et le MJ lancent tous deux leur d100 : le MJ fait 32 et échoue. Adam, qui fait 33, réussit. Mais c'est aussi un double et donc une réussite critique : le MJ décide que l'arme de son PNJ s'enraye pour lui exploser à la figure. L'attaquant se tient donc debout, là, en état de choc, à hurler en se couvrant le visage.

Au round suivant, Adam commence à nouveau. Cette fois-ci, il sait exactement où se trouve au moins un des attaquants et décide de tirer au pulseur laser. Il jette un œil à sa fiche de personnage et note que le pulseur n'est qu'une arme semi-automatique (SA). Il opte alors pour 2 tirs en une seule action complexe. Il fait rapidement le calcul : 59 en Armes

à rayons, -10 pour la portée moyenne, ses implants lui permettent de ne pas tenir compte de la lumière crépusculaire, et son pistolet pulseur à une portée plus longue que celle du fusil cinétique avec lequel on lui a tiré dessus. Sa difficulté est de 49.

Le MJ fait les calculs pour son PNJ. Il part de 27 (Esquive/2), souffre d'un malus de -10 puisqu'il est moins attentif à la situation qu'il ne le devrait : sa difficulté est de 17.

Adam et le MJ lancent leur d100 : le MJ fait 78, Adam fait 65. Les deux échouent. L'attaque manque sa cible et même si Adam dépensait 1 point d'audace pour inverser ses dés, cela donnerait 56 et son tir resterait un échec. On passe au second tir dont la difficulté est toujours de 49 pour Adam. En dépit de la vitesse à laquelle se déroulent les événements, le MJ décide d'annuler le malus de -10 dû à la distraction du PNJ. Ce tir laser manqué l'a remis sur le qui-vive, remontant la difficulté de son jet de 17 à 27).

Une nouvelle fois, Adam et le MJ lancent leur d100. Le MJ fait 43, c'est raté. Adam fait 33, c'est une réussite critique ! En parcourant ses notes, le MJ se rend compte que son PNJ est équipé d'une veste renforcée. En temps normal, elle lui donnerait une classe d'armure (un niveau de protection) de 2 face aux armes énergétiques, sans compter que le pistolet pulseur d'Adam n'a pas de PA. Cependant, la réussite critique d'Adam l'autorise à outrepasser l'armure de l'ennemi. Il est temps pour Adam de déterminer la VD de son attaque. La VD du pistolet pulseur est de 2d10 : il obtient un 6 et un 7, ce qui lui donne un total de 13.

L'Endurance du PNJ est de 31, mais le MJ a déjà consigné 5 point de dommages lorsque l'arme du PNJ lui a explosé au visage. Avec ces 13 nouveaux points de dommages, il ne lui reste que 15 point avant de tomber inconscient. Le MJ remarque alors que le Seuil de blessure de son PNJ est de 6. Avec la VD de 13 qu'il reçoit, le PNJ écope de 2 blessures. Il aura un malus de -20 à toutes ses prochaines actions et il lui faut réussir, dans l'immédiat, un test pour ne pas être sonné ou perdre connaissance.

Adam s'est fait comprendre : on ne déconne pas avec lui !

que vous tentez de vous tirer de là jusqu'à votre prochaine phase d'action. Pendant cette période, vous bénéficiez d'un bonus de +30 à la défense contre les types d'attaque.

En défense totale, vous pouvez utiliser la compétence Parkour (si vous possédez la compétence) plutôt qu'Esquive pour éviter les attaques, recourant à des mouvements acrobatiques pour ne pas vous faire toucher.

ARMURE

Comme précisé dans *Étape 7 : déterminer les dommages*, p. 20, le score d'armure réduit le nombre de points de dommages de l'attaque.

ÉNERGIE CONTRE CINÉTIQUE

Chaque type d'armure possède deux scores – Énergie et Cinétique – établissant le degré de protection qu'elle offre contre ces différents types d'attaque. Ces scores sont donnés sous la forme « Armure énergétique/Armure cinétique ».

Exemple : un objet possédant un score d'armure de 5/10 offre 5 points d'armure contre les attaques énergétiques et 10 points contre les attaques cinétiques.

Les dégâts d'énergie incluent les dégâts causés par armes à rayon (laser, micro-onde, particules, plasma...) aussi bien que par le feu.

Les dégâts cinétiques correspondent au transfert d'énergie qui a lieu quand un objet en mouvement (poing, couteau, club, balle...) en percute un autre (sa cible).

PÉNÉTRATION D'ARMURE

Certaines armes ont un coefficient de Pénétration d'Armure (PA) qui représente leur capacité, au cours d'une attaque,

à percer les défenses. Le coefficient de PA réduit la classe d'armure de la défense face à l'attaque (cf. *Étape 6 : modification d'armure*, p. 20).

COUCHES D'ARMURES

Si vous portez plus d'une armure, leurs scores se cumulent. Cependant, c'est encombrant et peu pratique : chaque couche d'armure au-delà de la première inflige un malus (cumulatif) de -20 à toutes vos actions.

Les objets notés comme *accessoires d'armure* (casques, boucliers, etc.) n'infligent pas la pénalité d'armures multiples. Ils ajoutent simplement leur bonus d'armure. Enfin, les armures inhérentes à un morphe synthétique ou à une structure de bot ne comptent pas comme une couche d'armure.

SANTÉ PHYSIQUE

On recourt à deux méthodes pour jauger la santé physique d'un personnage : les points de dommages et les blessures.

POINTS DE DOMMAGES

Les blessures physiques infligées à votre personnage se mesurent en points de dommages. Ils sont cumulatifs et sont reportés sur votre fiche de personnage. Les points de dommages permettent de noter la fatigue, l'étourdissement, les bleus, les bosses, les entorses, les coupures mineures et autres blessures similaires qui, quoique douloureuses, ne sont pas vraiment handicapantes et ne mettent pas votre vie en danger (à moins de trop en accumuler). Attention, une attaque infligeant un grand nombre de points de dommages en une seule fois peut avoir des effets plus sérieux (cf. *Blessures*, p. 23).

TYPES DE DOMMAGES

Les dommages physiques se présentent sous deux formes : énergétique et cinétique. Dans ce kit d'introduction, les armes répertoriées sur votre fiche de personnage – comme celles des PNJ – sont désignées par des noms génériques qui permettent d'identifier facilement leur type, un bon exemple étant le « pistolet cinétique ». Les seules exceptions sont le pistolet Agonizer, qui est une arme énergétique, et le Déchiqueteur, une arme cinétique.

ENDURANCE ET SANTÉ

Votre santé physique se mesure avec votre caractéristique Endurance. Pour ceux qui occupent des biomorphes, ce score représente le moment où les points de dommages accumulés atteignent le seuil de résistance du personnage. Vous sombrez dans l'inconscience quand les points de dommages égalent ou dépassent votre Endurance. L'inconscience survient alors du fait de l'épuisement et des blessures physiques. Vous demeurez ainsi et ne pouvez être réanimé tant que vos points de dommages n'ont pas été réduits à un nombre inférieur à votre Endurance, que ce soit par soins médicaux ou guérison naturelle.

Pour ceux qui occupent une coquille synthétique, l'Endurance représente l'intégrité structurelle du morphe. Vous vous retrouvez physiquement inapte, en situation d'incapacité, quand les points de dommages accumulés dépassent votre Endurance. Même si les circuits de votre morphe sont toujours opérationnels et que vous pouvez naviguer librement sur la Toile, votre morphe est brisé et demeure immobilisé jusqu'à réparation.

Mort : Une accumulation exceptionnelle de points de dommages peut mettre votre vie en péril. Si leur nombre atteint votre Endurance $\times 1,5$ (pour les biomorphes) ou Endurance $\times 2$ (pour les morphes synthétiques), votre corps meurt. Les synthomorphes dans cet état sont considérés comme endommagés au-delà de toute réparation.

VALEUR DE DOMMAGES (VD)

Dans *Eclipse Phase*, les armes (et autres sources de blessure) possèdent une valeur de dommages (VD) représentant le nombre de points de dommages de base qu'elles infligent. Il s'agit d'un score variable qui se présente sous la forme d'un nombre de dés à lancer : par exemple, 3d10. Dans ce cas, vous lancez trois dés à dix faces dont vous faites la somme (le résultat 0 compte ici comme un 10). Parfois, la VD se présentera avec un modificateur qu'il faudra ajouter : par exemple, 2d10 + 5. Dans ce cas, vous lancerez deux dés à dix faces dont vous ferez la somme et ajouterez 5 pour obtenir le résultat final.

Quand des dommages sont infligés à un personnage, leur nombre est déterminé par le jet de la VD moins les bonus d'armure (modifiés par le coefficient de Pénétration d'Armure), comme décrit dans *Étape 7 : déterminer les dommages*, p. 20.

BLESSURES

Chaque fois que vous prenez des dommages, il est nécessaire de comparer les dommages encaissés (après réduction d'armure) au Seuil de Blessure. Si, à l'arrivée, ces dommages atteignent ou excèdent votre SB, votre personnage a reçu une blessure. S'ils sont au moins égaux au double de votre SB, vous recevez deux blessures. Si les dommages dépassent le triple du Seuil de Blessure, vous récoltez trois blessures, etc.

Les blessures se cumulent et doivent être reportées sur votre fiche de personnage.

EFFETS DES BLESSURES

Chaque blessure que vous prenez vous inflige un malus de -10 à toutes vos actions. Avec 3 blessures, vous souffrez donc d'un malus de -30 à toutes vos actions.

Sonné : chaque fois que vous recevez 1 blessure, vous devez réussir un test sous votre score d'aptitude Somatique multiplié par 3 (soit en abrégé « SOM $\times 3$ »). Et ce test doit être fait en comptant vos malus de blessures. Si vous échouez, vous êtes sonné et devez dépenser une action rapide pour réintégrer la partie. Les bots et véhicules doivent, eux, effectuer un test de Pilotage pour éviter une collision (voire un crash).

Inconscient : chaque fois que vous recevez 2 blessures ou plus en une seule attaque, vous devez réussir un test de SOM $\times 3$, en comptant vos malus de blessures. Si vous échouez, vous tombez inconscient (jusqu'à ce que l'on vous réveille ou que l'on vous soigne). Bots et véhicules, eux, se crashent automatiquement (cf. *Se crasher*, p. 21).

Hémorragie : tout biomorphe ayant souffert d'une blessure et qui reçoit des dommages excédant son Endurance risque de se vider de son sang. Il subit 1 point de dommage supplémentaire/round (20 par minute) tant qu'il n'a pas reçu de soins médicaux (et tant qu'il est en vie...).

SANTÉ MENTALE

Le contexte d'expansion des facultés de l'esprit propre à *Eclipse Phase* en fait un décor où la santé mentale est aussi importante que la santé physique. Deux méthodes sont utilisées pour évaluer la santé mentale d'un personnage : les points de stress et les traumas.

POINTS DE STRESS

Les points de stress représentent des fractures de l'intégrité de l'ego, des craquelures dans l'image de soi qu'entretient un personnage. Un long repos permet de réduire ces points de stress, tout comme des soins psychiatriques et/ou la psychochirurgie (méthodes qui ne seront pas développées dans ces règles abrégées).

LUCIDITÉ ET STRESS

La caractéristique Lucidité renseigne sur votre équilibre mental, sur la stabilité de votre ego. Si vous accumulez un nombre de points de stress égal ou supérieur à votre Lucidité, votre ego souffrira d'un choc nerveux : vous serez alors en état de choc et demeurerez catatonique tant que vos points de stress ne seront pas descendus à un niveau inférieur à votre Lucidité.

Un nombre de points de stress excessif peut aussi endommager votre santé mentale de manière irréversible. Si vos points de stress accumulés atteignent le double de votre Lucidité, votre ego subit un effondrement à caractère permanent. Votre esprit est perdu et nul secours psychique, nul repos ne vous ramènera.

VALEUR DE STRESS (VS)

Toute source capable de susciter un stress mental possède une valeur de stress (VS) indiquant le nombre de points de stress que l'attaque (ou l'expérience) peut infliger. Comme la VD, la VS est variable et est exprimée en nombre de dés (exemple : 1d10) parfois accompagnés de modificateurs (exemple : 1d10+5). Il suffit d'additionner les résultats aux dés et les modificateurs pour obtenir le nombre de points de stress infligés.

TRAUMAS

Les traumatismes mentaux sont plus graves que les points de stress. Ils représentent de sévères chocs mentaux, un effondrement de la personnalité et de l'ego, le fait de sombrer dans le délire, l'aliénation et d'autres graves dysfonctionnements cérébraux. Si vous recevez en une fois un nombre de points de stress égalant ou excédant votre Seuil de Trauma (ST), vous prenez un trauma. Si ce nombre égale votre ST $\times 2$ ou votre ST $\times 3$, vous recevez respectivement 2 ou 3 traumatismes, et ainsi de suite. Les traumatismes se cumulent et doivent être reportés sur votre fiche de personnage.

EFFETS DES TRAUMAS

Chaque trauma que vous recevez inflige un malus de -10 à toutes vos actions. Avec 2 traumatismes, cela devient un malus de -20 . Ces malus sont cumulables avec les modificateurs dus aux blessures.

Désorientation : chaque fois que vous écopez d'un trauma, vous devez réussir un test sous votre VOL $\times 3$, en comptant vos malus de traumatismes. Si vous échouez, vous êtes étourdi et désorienté pour un certain temps, et vous devez dépenser une action rapide pour reprendre vos esprits.

Démences : chaque fois qu'un trauma vous est infligé, vous souffrez d'un trouble mental temporaire (cf. *Démences*, ci-dessous). Avec plusieurs traumatismes, le MJ peut décider de vous affliger de troubles additionnels ou d'intensifier la gravité d'un dérangement déjà subi par votre personnage.

DÉMENCES

Ce sont des états mentaux temporaires qui font suite à un trauma tels que les sautes d'humeurs, les nausées, l'anxiété, les hallucinations, etc. Le MJ et ses joueurs devraient autant que possible choisir conjointement les démences à faire jouer, de manière à ce qu'elles s'accordent au scénario et à la personnalité des personnages affectés.

Les démences durent 1d10/2 heures (arrondi à l'inférieur) ou jusqu'à ce que soient dispensés les soins psychiatriques appropriés, selon ce qui survient en premier. Une démence peut durer plus longtemps si le personnage ne s'est pas suffisamment éloigné de la source de stress ou s'il se voit entraîné dans d'autres situations susceptibles de le perturber davantage. Ceci est laissé à l'appréciation du MJ.

Une démence est censée être jouée avec conviction. Le joueur devrait donc faire en sorte de l'intégrer aux mots et aux actes de son personnage. Si le MJ estime que son joueur n'en fait pas assez, il a toujours la possibilité d'appuyer les effets de la démence et peut aussi appliquer des malus supplémentaires ou demander des tests pour certaines actions.

Dans ce kit d'introduction, pour chaque cas particulier susceptible de causer une démence, le scénario précisera quel trouble risque d'apparaître ainsi que sa description et ses effets potentiels en termes de jeu.

EXEMPLE

Adam a botté les fesses du MJ lors du dernier combat, mais l'heure de la vengeance a sonné. Après avoir pénétré une nouvelle zone de la colonie disparue sur Mars, le personnage d'Adam tombe nez-à-nez avec un spectacle macabre, les restes laissés par une attaque de nanonuée sur les habitants. Dire que c'est épouvantable ne suffit pas à décrire les corps à moitié dévorés et ceux qui ont été absorbés et transformés en... Dieu sait quoi. Malgré son tempérament de dur-à-cuire, le personnage d'Adam n'avait jamais vu ça.

Le MJ lance 2d10 pour déterminer la Valeur de Stress (VS) de la scène : il fait 4 et 7. Adam se note donc 11 points de stress. Il est dans une situation assez inconfortable puisqu'il a déjà reçu 6 points de stress suite aux derniers événements : il monte à 17. Sa Lucidité n'est que de 20 : 3 points de plus et il pourrait perdre la raison.

En plus de ça, son nombre de points de stress est supérieur à son Seuil de Trauma multiplié par 2 : il se retrouve donc avec un malus de -20 pour toutes ses actions (n'oublions pas que ces malus sont cumulables à ceux qu'il pourrait recevoir suite à d'éventuelles blessures) et il doit réussir un test sous sa VOL $\times 3$ pour ne pas être désorienté.

Au final, Adam récolte 2 troubles. Après une brève discussion, Adam et le MJ conviennent que le personnage d'Adam devra désormais subir un blackout de 1d10 secondes à chaque fois qu'il entendra mentionner les nanonuées avant de se mettre à trembler pour encore 1d10 minutes une fois revenu à lui.

Il est temps de se mettre en quête d'une aide psychiatrique et, peut-être, de renoncer à titiller le MJ.

EXEMPLE



BIENVENUE DANS FIREWALL



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

Salutations,

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Voilà pour le futur — puissions-nous tous vivre pour le voir.
[Message terminé] [Ce message s'est autodétruit]

CE QU'IL VOUS FAUT ABSOLUMENT SAVOIR



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

Installez-vous et servez-vous un bon verre.

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

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

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

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

des dizaines, des centaines ou des milliers de personnes, même s'il s'agit d'en sauver des millions d'autres.

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

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

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

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

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

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

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

[Message terminé]
[Ce message s'est autodétruit]

MISSION : PRENEZ GARDE AUX ADM



ARRÊTEZ-VOUS UN INSTANT, ET LISEZ CECI !

Si vous êtes parti pour jouer le rôle du MJ et « masteriser » cette aventure (la « diriger »), vous devez lire cette partie. En revanche, si vous comptez jouer cette aventure en tant que personnage-joueur, arrêtez-vous là – vous vous gâchez la surprise.

SYNOPSIS

« Prenez garde aux ADM » est une mission conçue pour des joueurs et MJ qui découvrent le monde d'*Eclipse Phase*. Elle est prévue pour un MJ et 4 joueurs. Vous pouvez y jouer en vous servant des règles abrégées présentées ici ou en vous servant des règles développées dans le livre de base au prix de quelques changements mineurs. Quatre personnages pré-tirés sont fournis pour cette aventure (p. 33), un par joueur. Seul le MJ devrait lire cette section, afin que les joueurs ne se gâchent pas le plaisir de la découverte.

Ce scénario commence alors que les quatre PJ sont à bord d'un vaisseau appartenant aux écumeurs : l'*Extasis Metamorphosis*. Contactés et rassemblés par Firewall pour former une équipe, ils sont ici en mission. Leur boulot ? Enquêter sur la rumeur qui prétend qu'un trafiquant d'armes opérant sur les marchés noirs vendrait un genre d'arme technologique particulièrement dévastatrice. Si la marchandise paraît représenter un risque existentiel, l'équipe devra récupérer l'arme ou la détruire coûte que coûte.

Les sentinelles finissent par retrouver la trace du trafiquant et arrangent une rencontre, se présentant comme des acheteurs. La rencontre a lieu sur le vaisseau du trafiquant, amarré à la péniche des écumeurs. Malheureusement pour eux, au moment où les personnages vérifient la nature de l'armement, un troisième groupe fait irruption pour voler la technologie. Dans le feu de l'action, le système d'armement est activé, libérant une nanonuée autoreproductrice hostile et extrêmement dangereuse. Afin d'empêcher la propagation de l'infection à toute le vaisseau écumeur, les personnages n'ont d'autre choix que d'en détacher le vaisseau du trafiquant. Quelques instants plus tard, il est détruit – très vraisemblablement avec les personnages à son bord.

Deuxième partie du scénario. Les personnages sont ré-enveloppés sur Mars – soit restaurés à partir de leur dernière sauvegarde, soit téléportés depuis l'essaim d'écumeurs. À partir de ce qu'a révélé l'enquête sur le trafiquant d'armes et sur ses activités passées, Firewall pense pouvoir déterminer l'origine de la nanonuée. Les personnages sont alors envoyés dans les étendues désolées de Mars pour fouiller les ruines d'un habitat-dôme qui fut détruit au cours de la Chute. Quand ils arrivent sur place, ils découvrent une cache d'armes créées et laissées là par les Titans.

Mais pas de chance pour les personnages, le groupe qui a lancé l'attaque lors de leur rencontre avec le trafiquant d'arme a retrouvé leur trace. Ils doivent donc repousser leurs assaillants (victorieusement cette fois) sans laisser les armes découvertes tomber entre leurs mains.

SCÈNE 1 : NOYÉS DANS L'ÉCUME

Au moment où débute la mission, les personnages sont tous à bord de l'*Extasis Metamorphosis*, ancien vaisseau colonial qu'une faction d'écumeurs (cf. *La barge d'écumeurs*,

ci-dessous) a modernisé et transformé en ville nomade. Chacun des personnages est un agent Firewall bien établi, mais ils ne se connaissent pas entre eux et n'ont jamais travaillé ensemble auparavant.

ASSIGNER LA MISSION

Alors qu'ils vaquent à leurs occupations personnelles, les personnages reçoivent simultanément un message codé par la toile. La missive provient du réseau social de Firewall et présente tous les codes appropriés. Sa lecture donne ceci :

Ni hao l'ami. Nous requérons votre assistance immédiate. Un marchand d'art opérant dans votre périmètre a attiré notre attention en cherchant à vendre certains chefs d'œuvre au plus offrant. Merci de mener votre enquête et de confirmer au plus tôt la nature de ses œuvres ainsi que leur impact potentiel sur le public. S'il s'agit d'authentiques chefs d'œuvre, nous comptons sur vous pour faire le nécessaire afin qu'ils ne finissent pas dans une collection privée. Trois associés dans votre entourage immédiat vous aideront à mener cette tâche à bien. Tenez-nous informés de vos avancées.

Le message est suivi d'informations permettant aux personnages de s'identifier et de se retrouver les uns les autres en passant par la toile.

RETROUVER SES COMPAGNONS

La première étape de cette mission consistera sans doute pour les personnages à rencontrer leurs homologues, ou au moins à établir le contact en ligne. Laissez vos joueurs gérer cette partie comme ils l'entendent, mais encouragez-les à faire du roleplay et à tenir leurs rôles respectifs. C'est l'opportunité pour eux de définir leur personnage : laissez-les décrire leur apparence physique aux autres et indiquer quelles sont leurs caractéristiques particulières.

LA BARGE D'ÉCUMEURS

Les personnages voyagent à bord d'un énorme vaisseau transportant des milliers de personnes, tel une ville flottante dans l'espace. Le cylindre central du vaisseau est en rotation, y créant une gravité artificielle (0,4 G), mais le reste du vaisseau en est dépourvu. Les principaux membres d'équipage font partie de la pseudo-faction des écumeurs et mènent une vie d'anarchistes, prônant un contrôle individuel total de son corps et de son esprit, et embrassent avec délice les expérimentations et modifications corporelles. Les barges d'écumeurs sont des festivals itinérants, des marchés noirs mobiles où l'on peut trouver quasiment n'importe quoi. Il n'y a aucune force de police et très peu de restrictions tant que vous ne mettez pas le vaisseau en danger. Les barges ne voyagent pas seules mais en essaim, entourées d'embarcations plus petites.

Voilà l'opportunité pour les personnages de flâner et d'interagir avec les autres, et pour le MJ celle de fournir une description de la transhumanité dans ce qu'elle a de

plus éclectique à offrir. Idéales pour mener ses affaires sans entraves, prendre des vacances et faire la fête ou simplement comme escale entre deux destinations, les barges d'écumeurs servent de carrefours culturels où se croisent toutes les factions, tous les types de morphes et toutes les idéologies possibles. Certaines parties de ces vaisseaux se présentent sous forme de bazars ouverts, d'autres offrent une vie nocturne ininterrompue, et il existe même certaines zones où vous pourrez trouver un peu de repos ou d'intimité.

LOCALISER LA CIBLE

Afin de localiser celui qu'ils cherchent, les personnages doivent d'abord faire quelques recherches. Pour cela, deux options s'offrent à eux : le face-à-face ou l'utilisation de leur réputation.

FACE-À-FACE : MENACES/CORRUPTION

La première option consiste pour les personnages à poser des questions autour d'eux. En fonction des personnes qu'ils abordent et de la manière dont ils s'y prennent, cela peut très bien se passer ou lamentablement foirer. Le MJ devra déterminer l'efficacité de leurs techniques en s'appuyant sur la façon dont les personnages s'y prennent. Par exemple, s'ils font appel à leurs compétences de connaissance et de perception pour trouver quelqu'un semble appartenir au monde criminel, et s'ils offrent discrètement de le payer en échange de l'information qu'ils cherchent, considérez que c'est un bon départ. S'ils prennent au hasard une personne et commencent par la menacer, ils sont plutôt mal partis.

Au final, cette méthode repose sur une bonne utilisation de compétences telles que Persuasion, Protocole ou Intimidation, et peut être soutenue par le recours aux crédits ou à des menaces réalistes. C'est aussi un bon moyen pour rencontrer quelques PNJ.

UTILISER SA RÉPUTATION

L'option numéro 2 consiste à s'appuyer sur ses réseaux sociaux et sa réputation. On gère généralement ce type de négociations en passant par la toile où les personnages

interrogent leurs amis et les contacts de leurs amis en comptant sur leur score de réputation pour motiver l'aide d'autrui. Employer cette méthode demande un test de la réputation appropriée – qui, dans le cas présent, correspondrait aux réseaux g-rép ou @-rép.

LES DÉTAILS

Chaque test réussi rapproche un peu plus les personnages de l'information qu'ils recherchent. Ils découvriront d'abord que le vaisseau abrite effectivement un marchand d'armes mettant aux enchères une impressionnante technologie d'armement. Les détails sur la marchandise restent imprécis, mais les personnages devraient pouvoir découvrir que la trafiquante, qui se fait appeler Gray Xu, est une courtière vaguement affiliée au Cartel de nuit. Des recherches plus poussées indiqueront que plusieurs personnes ont manifesté un certain intérêt pour la marchandise, mais personne ne semble disposé à révéler leurs identités.

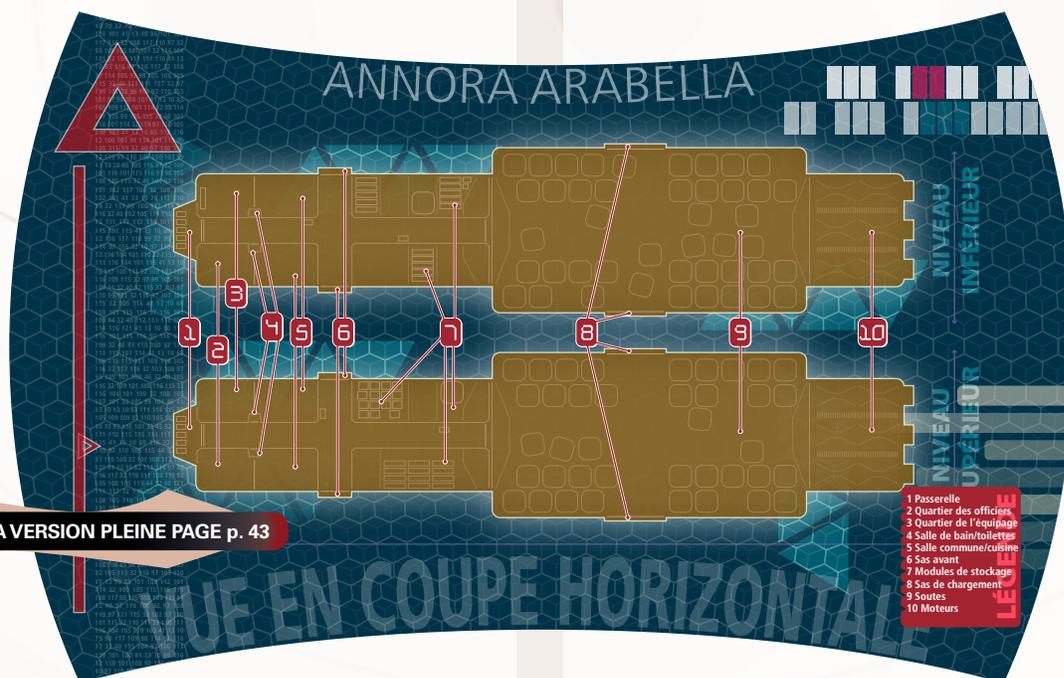
ORGANISER UN ÉCHANGE

Si les personnages creusent davantage, ils seront en mesure d'organiser une rencontre avec Gray Xu : il s'agit du moyen le plus simple d'évaluer la menace représentée par ce qu'elle vend. Il est prévu que la rencontre ait lieu à bord du vaisseau privé de Gray Xu, amarré à la barge d'écumeurs.

TRUCS ET ASTUCES

Si les personnages ont du mal à retrouver la trace de la trafiquante, donnez-leur un coup de pouce : les contacts de la trafiquante pourraient directement approcher le personnage ayant le plus haut score de g-rép. Après tout, elle cherche des acheteurs.

Si vous souhaitez donner un peu plus de piment à cette scène, rendez la pêche aux infos un poil plus difficile. Gray Xu a peut-être déjà un acheteur potentiel et ne se réjouit probablement pas à l'idée d'avoir des gêneurs fourrant leurs nez dans ses affaires. Dans ce cas, les personnages pourraient recevoir la visite « amicale » mais musclée des hommes de main de Gray Xu (et si les joueurs ont le dessus, ils pourront de surcroît remonter cette piste jusqu'à leur cible).



CLICQUEZ POUR LA VERSION PLEINE PAGE p. 43

- 1 Passerelle
- 2 Quartier des officiers
- 3 Quartier de l'équipage
- 4 Salle de bain/toilettes
- 5 Salle commune/cuisine
- 6 Sas avant
- 7 Modules de stockage
- 8 Sas de chargement
- 9 Soutes
- 10 Moteurs

PRENEZ GARDE AUX ADM

SCÈNE 2 : QUAND LES CHOSES TOURNENT MAL

Maintenant que les personnages ont localisé leur cible, la véritable aventure peut commencer. Dans cette scène, les personnages se retrouvent très vite en situation dangereuse – et la conclusion sera explosive.

LA RENCONTRE

Le vaisseau de Gray Xu est bien plus petit que la barge d'écumeurs, mais n'en reste pas moins imposant. Cargo de minerais réaménagé, il aligne une douzaine de compartiments indépendants en plus de sa grande salle de stockage. Le vaisseau est attaché à l'une des stations d'accueil à la poupe de la barge, ce qui signifie que le vaisseau et cette zone du bâtiment écumeur sont à gravité zéro. Les personnages ne devraient rencontrer aucune difficulté à se déplacer normalement en gravité zéro, mais tout mouvement un peu délicat ou fantaisiste nécessitera un test de Chute libre.

SÉCURITÉ DE LA NÉGOCIANTE

Gray Xu emploie quatre hommes de main lourdement armés comme service de protection. Deux serpentoides (morphes robotisés ressemblant à des serpents) gardent le sas et soumettent les personnages à une analyse approfondie et à une fouille minutieuse au moment de leur arrivée, leur confisquant tout leur armement non-implanté. Deux néo-hominidés (gorilles surévolus) les escortent à travers le vaisseau pour les conduire jusqu'à Gray Xu qui les attend. Si ces néo-hominidés sont très gracieux en apesanteur, ce sont des surévolus partiels qui ne sont pas doués de parole.

LES ARMES

La soute a été aménagée de manière à dégager un grand espace libre : Gray Xu y attend les personnages pour entamer les négociations. Dans son morphe folivore, adapté aux environnements à gravité zéro, elle flotte avec aisance. Elle a la peau d'un gris profond qui établit un contraste saisissant avec ses yeux et ses cheveux blancs. Entre ses pieds préhensiles, elle tient un cylindre métallique quelconque.

Si Gray Xu accueille les personnages comme il se doit, avec toute la courtoisie que l'on accorde à des clients potentiels, elle ne perd pas de temps avec un argumentaire de vente et leur transmet les informations relatives à la marchandise par affichage entoptique.

L'objet à vendre est présenté comme une relique des Titans, ces IA que l'on juge responsables de la Chute, et il aurait été récupéré dans une cache d'armes. D'après les analyses, la boîte métallique renferme une nanonuée autonome et intelligente particulièrement dangereuse, semblable à celles qui furent lâchées sur la Terre et sur Mars au cours de la Chute. Cet essaim projette des hordes de nanites invisibles présentant des facultés d'adaptation et d'autoreproduction – une technologie qui a des années d'avance sur les connaissances transhumaines actuelles. De telles nuées sont capables de transformer la matière au niveau moléculaire pour en faire quasiment tout ce dont elles ont besoin afin de surmonter les obstacles qui se dressent sur leur chemin.

QUE FERAIT FIREWALL ?

Les personnages identifieront aussitôt cette technologie comme exceptionnellement dangereuse – des nanonuées comme celle-ci ont recouvert et anéanti des cités entières pendant la Chute. Une telle technologie entre définitivement dans la catégorie des Trucs-À-Récupérer-Ou-Détruire-Quoi-Qu'il-En-Coûte.

GRAY XU

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
15	15	20	15	20	15	15
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP
5	35	7	30	6	70	1

Réputation : @-rép 35, c-rép 40, g-rép 60.

Compétences : Armes à dispersion 30, Chute libre 55, Esquive 50, Parkour 40, Perception 45, Persuasion 60, Protocole 55, Recherche 40, Subterfuge 55, Théorie : Nanotechnologie 45.

Implants : bio-modes basiques, implants réseau de base, pile corticale, coussinets adhésifs (Escalade +30), pieds préhensiles, réserve d'oxygène.

Équipement : armure complète (10/10)

À DISTANCE pistolet déchiqueteur (fléchettes pour arme à dispersion, SA/TR/FA, PA +10, VD 2d10 + 5, munitions 100).

GARDES DU CORPS NÉO-HOMINIDÉS

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
5	15	20	15	10	15	5
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP
2	35	7	10	2	70	1

Réputation : g-rép 40.

Compétences : Armes cinétiques 45, Armes contondantes 50, Chute libre 40, Combat non-armé 50, Escalade 50, Esquive 50, Intimidation 70, Parkour 40, Perception 25, Persuasion 60.

Implants : bio-modes basiques, implants réseau de base, pile corticale, cybergriffes (PA +2, 1d10 + 5 VD).

Équipement : armure complète (10/10)

À DISTANCE pistolet cinétique moyen à canon magnétique (SA/TR/FA, PA +5, VD 2d10 + 4, munitions 12).

DES INVITÉS INATTENDUS

Alors que les personnages débattent en silence (utilisant leurs implants réseau) quant à la manière de s'y prendre pour acheter, voler et/ou détruire le cylindre, un imprévu se produit – le vaisseau de Xu est attaqué. Les négociations sont brutalement interrompues par des bruits de combat alors qu'un troisième groupe fait irruption sur le vaisseau, éliminant aisément les gardes serpentoides. Les personnages se retrouvent dans une position délicate : les gardes du corps néo-hominidés de Xu se précipitent sur elle pour la protéger tout en surveillant les personnages – pour ce qu'ils en savent, ces derniers pourraient parfaitement être responsables de ce soudain assaut.

Les PJ disposeront de moins de trente secondes pour essayer de dissiper les craintes de Xu, tâche qui s'avèrera particulièrement difficile, peu importe leurs talents de persuasion (-30 aux tests de Persuasion). L'alternative est de prendre les choses en main : mais si les PJ ont l'avantage du nombre sur Xu et ses gorilles, ceux-ci sont lourdement armés. Le MJ devrait tenter de diriger cette scène en temps réel et en roleplay, en surveillant bien le temps qui s'écoule.

Environ trente secondes après le début des ennuis, les attaquants arrivent aux portes de la soute. Les personnages se retrouvent désarmés et entre deux feux – et, pour couronner le tout, en apesanteur. Par chance, le groupe de Xu et les attaquants restent concentrés les uns sur les autres, ne s'en prenant aux personnages que s'ils représentent une menace ou attirent l'attention sur eux. Accordez aux PJ une chance de se mettre à couvert derrière des caisses ou même de s'échapper par une autre porte de sortie.

LE PIRE DES SCÉNARIOS

Au moment précis où la situation commence à être vraiment désespérée, elle saute un cran et devient catastrophique. Le cylindre métallique reçoit une balle perdue ou Xu le déclenche, qu'il s'agisse d'un acte volontaire ou fortuit. Quoi qu'il en soit, une très forte détonation se fait entendre, clairement différente de tous les autres bruits du combat qui fait rage, et tout-à-coup apparaît un énorme nuage scintillant de brume argentée qui recouvre la zone autour de Gray Xu – la nanonuée vient d'être libérée. Suit une courte accalmie des combats alors que les deux camps contemplant le spectacle, en état de choc. Le brouillard semble s'attarder un long moment, s'étirant peu à peu, jusqu'à ce que soudain, des parties de la nuée s'éveillent à la vie, s'animant de manière contre-nature, sans rapport avec les mouvements d'une brume, et paraissant fusionner en des formes étranges. Là, Gray Xu se met à hurler et se lance vers l'arrière de la soule, une traînée argentée sur les talons.

Pendant que les gorilles et les assaillants reprennent leur fusillade, prenez un moment pour vous assurer que les personnages ont bien compris la dimension désespérée de la situation. Désormais libérée, la nanonuée est quasiment inarrêtable. Elle se propage rapidement, menaçant tous ceux qui se trouvent à bord du vaisseau. En réalité, si personne ne trouve un moyen de contenir l'essaim à l'intérieur du vaisseau, elle pourrait menacer toute la barge d'écumeurs voisine, vers laquelle elle se dirige. Tous les personnages contemplant la nanonuée doivent réussir un test sous leur VOL × 3 ou encaisser 1d10/2 (arrondi à l'inférieur) points de stress.

Un personnage entrant en contact avec la nanonuée subira immédiatement 1d10 points de dommages (contre lesquels l'armure est sans effet) ainsi qu'1d10 points de stress, le personnage réalisant qu'il a été infecté (les démences en résultant peuvent inclure l'anxiété, des nausées ou des fixations sur les parties du corps qui ont été infectées). À la fin de chaque round suivant l'infection, il souffrira de dommages supplémentaires, en commençant par 1d10 + 2, et en augmentant les dégâts de +2 tous les rounds, jusqu'à la mort. Les derniers instants des PJ promettent d'être horribles et douloureux.

SAUVER LA BARGE

En tant que membres de Firewall, le devoir des personnages consiste à contenir la menace et à protéger la barge. Pour cela, ils doivent sceller le vaisseau, même si ce n'est qu'une solution temporaire. Il serait par exemple bien plus sûr de désengager complètement le cargo de Gray Xu de la barge des écumeurs.

La première partie peut se dérouler de plusieurs façons : l'une d'entre elles est de passer les attaquants – en quittant la soule par une autre sortie ou en les maîtrisant – pour aller sceller manuellement le sas. L'autre méthode est de pirater le réseau du vaisseau afin de lui ordonner la fermeture des portes.

Éloigner le cargo du vaisseau écumeur est plus compliqué. Même si les personnages parviennent à atteindre la passerelle du cargo, l'IA de bord ne laissera personne piloter le vaisseau en dehors du personnel autorisé. Les seuls choix restant aux PJ sont de pirater les contrôles du vaisseau ou de forcer Gray Xu à ordonner le départ. Pirater le vaisseau requiert un test d'Intrusion réseau à -30 pour infiltrer le système, puis un test de Subversion dont le modificateur dépendra du type de commande que vous souhaitez envoyer (et sera déterminé par le MJ).

Si toutes ces tentatives devaient échouer, Gray Xu pourrait sceller le vaisseau, ordonner sa séparation de la barge et intimer l'ordre de s'en éloigner, soit dans un ultime geste d'altruisme, soit pour isoler (et condamner) ses attaquants.

ASSAILLANTS INCONNUS OCCUPANT DES MORPHES ÉPISSEURS (10)

COG 10	COO 15	INT 10	RÉF 10	AST 10	SOM 15	VOL 10
AUD 2	END 30	SB 6	LUC 20	ST 4	INIT 40	RAP 1

Compétences : Armes cinétiques 35, Armes tranchantes 30, Chute libre 40, Combat non-armé 40, Esquive 40, Intimidation 30, Parkour 20, Perception 20.

Implants : bio-modes basiques, implants réseau de base, pile corticale.

Équipement : vêtements renforcés (4/4)

MÉLEE vibrolame (PA +2, VD 2d10 + 2)

À DISTANCE pistolets cinétiques moyens (SA/TR/FA, VD 2d10 +2, PA +2, munitions 12).

TIR AMI

À un moment donné, les personnages devront sans doute informer Firewall de leur situation. S'ils ne le font pas, alors les choses se poursuivront et la nanonuée continuera de se propager lentement à tout le vaisseau, tuant et/ou transformant tout et tout le monde sur son passage. Doué d'intelligence, l'essaim est capable d'estimer n'importe quelle menace et d'assembler ses nanites pour former des objets plus gros tels que des tentacules ou des outils tranchants qui lui permettront de passer à travers quasiment tous les obstacles imaginables. La nanonuée est également immunisée à la plupart des attaques. Si les personnages sont suffisamment rapides, ils auront peut-être le temps d'atteindre un sas et d'enfiler une combinaison pour se lancer dans le vide spatial. Tout personnage abandonnant le vaisseau doit réussir un test de VOL × 3 ou encaisser 1d10/2 (arrondi à l'inférieur) points de stress au moment où il plonge dans l'espace, risquant ainsi sa vie (les démences qui pourraient en résulter incluent le vertige, la peur du noir et la peur des grands espaces).

Si les personnages échouent à contacter Firewall (ou oublient complètement de le faire), l'organisation finira par venir aux nouvelles – tout particulièrement si le vaisseau de Gray Xu s'est soudainement et inexplicablement libéré en dépit de toutes les alertes de sécurité, et s'est mis à dériver dans l'espace.

Une fois Firewall averti du danger que représente cette nanonuée en liberté sur le vaisseau, il mettra au point un plan d'urgence visant à éliminer cette menace. Un cinquième agent Firewall, à bord d'un autre vaisseau de l'essaim d'écumeurs, lancera un missile sur le vaisseau de Gray Xu. Si Firewall se sent d'humeur sympathique, peut-être accordera-t-il vingt ou trente secondes à ses agents pour qu'ils courent vers un sas. Dans le cas contraire, les PJ devront leur seul avertissement à l'IA du vaisseau lorsqu'elle annoncera un impact imminent. Et malgré les manœuvres d'évitement de l'IA, le missile frappera le vaisseau et l'anéantira avec ses occupants.

SCÈNE 3 : RAMENEZ VOS FESSES SUR MARS

Qu'ils aient survécu ou non, les personnages n'ont pas mené leur mission à son terme. Firewall, qui a retracé les dernières activités de Gray Xu, pense savoir où elle s'est procurée cette nanonuée issue des Titans : les PJ sont envoyés à Elysium, sur Mars.

MORPHOSE

Ceux qui ont trouvé la mort au cours de la partie précédente sont ressuscités sur Mars. Si leur pile corticale a pu être récupérée (si leur corps n'a pas été perdu ou complètement détruit), ils seront téléchargés à partir de là. Dans ce cas, ils se souviendront de l'instant de leur mort et souffriront alors d'1d10+3 points de stress (les démenes en résultant peuvent inclure des phobies ou un certain détachement, comme elles peuvent être reliées à la manière dont ils sont morts). Quant à ceux qui ont été tués (ou étaient déjà mort) quand le missile a frappé la péniche, ils auront une petite chance que leur pile corticale soit récupérée dans les décombres : ils devront faire 20 ou moins sur 1d100 ou brûler définitivement 1 point d'audace.

Si leur pile corticale n'a pas été récupérée, ils seront ramenés à la vie à partir de leur dernière sauvegarde archivée. Ils souffriront alors d'une certaine perte de continuité (il leur manque une partie de leur vie) et d'1d10/2 (arrondi à l'inférieur) points de stress. Ils n'auront aucun souvenir de la première partie de la mission ou de leur mort : Firewall devra les briefier rapidement sur ce qui s'est passé.

Ceux qui auront survécu s'en sortiront mieux mais devront encore transférer leur ego jusqu'à Mars où ils seront téléchargés et ré-enveloppés dans un nouveau morphe.

Ces détails réglés, tous les personnages se réveillent dans un nouveau corps, aimablement pris en charge par Firewall, dans un complexe de morphose d'Elysium. Pendant qu'ils récupèrent, Firewall leur résume la situation. Mais il n'est pas évident de s'habituer à un nouveau corps. Chacun des personnages doit réussir un test de VOL $\times 3$ et encaisser 2 points de stress s'il réussit ou 4 s'il échoue (une démenec typique pour cette situation est la dysmorphie corporelle). De plus, tous les personnages souffriront d'un malus de -20 à toutes leurs actions physiques le temps de s'habituer à leurs nouveaux corps. Réduisez ce malus de 5 points toutes les douze heures.

BIENVENUE SUR MARS

Les PJ se retrouvent sur Elysium, l'une des plus grandes cités martiennes : un centre de loisir, de mode et de culture hypercorp. Située au fond d'un grand gouffre, la métropole est couverte de multiples dômes. Avec ses structures brillantes, ses hologrammes scintillant, ses entoptiques omniprésents, son trafic aérien incessant et sa vie nocturne animée, la cité crée un contraste saisissant avec les couloirs sombres de la péniche d'écumeurs. La gravité se maintient à un niveau léger de 0,38 G.

Laissez vos PJ profiter un peu de la grande vie et explorer les environs, donnez-leur une chance de jouir de la présence des élites et des figures mondaines des hypercorps. Ici, élégance et beauté sont tellement courantes qu'elles font partie du quotidien, ceux qui veulent se faire remarquer investissent des morphes exotiques comme les sylphes et se laissent aller à des modifications et ornements corporelles extravagantes. Les personnages doivent agir rapidement, mais Firewall tolérera quelques heures de détente touristique. Et même si l'organisation équipe correctement ses agents, il se peut que ces derniers souhaitent obtenir quelques éléments par leurs propres moyens : il leur faudra alors effectuer des tests de Réputation, de Protocole ou de Persuasion. N'oubliez pas que les personnages enveloppés dans des morphes synthétiques peuvent rencontrer quelques difficultés à s'intégrer dans ce décor où les coquilles sont considérées comme inférieures et répugnantes (et encourent un malus de -20 à tous les tests de compétences sociales appropriées).

L'EXPÉDITION

Le boulot des PJ est de quitter Elysium pour s'engager dans un voyage de plusieurs milliers de kilomètres jusqu'à un ancien habitat, connu sous le nom de Mare 6, qui a été détruit pendant la Chute. Selon les archives, le dôme ceinturant la petite colonie a été percé au cours d'une attaque d'IA tueuses. Des centaines de personnes périrent lors de la dépressurisation et du changement d'atmosphère, et plus encore moururent lorsque les machines submergèrent la base. La reconstruction de la colonie n'ayant jamais représenté un grand intérêt, elle est restée en ruines. Située en zone jugée dangereuse, elle est toujours parcourue par les machines que les Titans ont laissées derrière eux.

Un vol direct risquant de trop attirer l'attention, c'est avec un buggy, un petit tout-terrain, que les PJ sont supposés se rendre dans les ruines. Les PJ occupant un morphe synthétique ou un oxydé s'adapteront parfaitement à l'atmosphère partiellement terraformée de Mars, mais les autres biomorphes n'auront d'autre choix que de s'équiper de recycleurs et de vêtements chauffants. Firewall fournit également un appareil portable de nanofabrication qui permettra au groupe de créer à partir du stade moléculaire presque tout l'équipement dont il aura besoin, pour peu que les personnages prennent un peu de temps.

NANOFABRICATION

Celui qui souhaite construire quelque chose à l'aide d'une nano-usine (ou d'une micro nano-usine) doit réussir un test de Programmation. Il s'agit d'une action longue requérant un délai de 10 minutes. Une fois que vous avez programmé la nano-usine, elle exécutera la demande d'elle-même. Le temps nécessaire à la fabrication dépend de la complexité de l'objet à créer : 1 heure pour les simples outils (marteau, pied-de-biche, tente, etc.), 6 heures pour de l'équipement modérément sophistiqué (vision de nuit, recycleur, etc.), 1 journée pour les objets véritablement complexes (armes à feu, ordinateurs, etc.). Le MJ devrait appliquer les modificateurs de difficulté qu'il juge approprié en fonction des objets voulus. Il lui appartient également de décider s'il est possible ou non de se servir de l'assembleur pour créer certains objets qui seraient trop compliqués ou dangereux.

LES DANGERS DE MARS

Se rendre jusqu'aux ruines du dôme prend environ douze heures, mais les personnages peuvent aussi décider de prendre plus de temps. Ils peuvent être amenés à rencontrer différents problèmes en cours de route, leur inclusion dépend de la volonté du MJ d'accélérer le rythme du jeu ou non :

Terrain : le tout-terrain des personnages pourrait être amené à traverser des crevasses, des cratères, des étendues rocailleuses et d'autres terrains difficilement praticables. Les travaux de terraformation ont également ouvert la voie à d'autres problèmes tels que les coulées de boue, les tempêtes de sable, les crues subites, etc. L'IA du buggy peut prendre les commandes et se servir des systèmes de navigation, de la cartographie satellite et des systèmes de prévision météo pour contourner ces obstacles, mais ces systèmes ne sont pas infaillibles. Contourner le terrain et éviter certains obstacles peut aussi demander un test de Pilotage : véhicules terrestres ou exiger un effort d'imagination.

Martiens hostiles : les grandes étendues sauvages de Mars sont assez peu peuplées, mais il n'est pas rare que les voyageurs évoquent les oxydés nomades de la campagne martienne hostiles à l'encontre des intrus, et même les véritables

brigands qui effectuent des raids pour se fournir en vivres et matériel.

Reliques IA : comme cela a été précisé plus haut, de dangereuses machines engendrées par les Titans arpentent la zone, s'attaquant à toute vie transhumaine. Ces dangers peuvent prendre des formes variées, des machines de guerre semblables aux tanks et lourdement armés aux drones volants conçus pour décapiter les transhumains et forcer le téléchargement de leur esprit.

TRUCS ET ASTUCES

Le mystérieux groupe ayant attaqué le vaisseau de Gray Xu suit de près les actions des personnages sans que ceux-ci en aient conscience. Des drones espions longue-portée et des systèmes de pistage soigneusement dissimulés permettent au groupe de garder un œil discret sur les PJ et d'en suivre la trace sur la toile. Si le MJ le souhaite, il peut donner aux personnages la possibilité de découvrir la surveillance à laquelle ils sont soumis afin d'augmenter la tension de la scène, ou même provoquer un incident qui les conduira à faire face à ceux qui les épient.

SCÈNE 4 : DU RIFIFI AU MILIEU DU DÉSERT

Après un long voyage, les personnages arrivent enfin à leur destination – les ruines désertes de la station Mare 6. Leurs instructions sont claires : trouver comment Gray Xu a mis la main sur la nanonuée, localiser toutes les autres menaces qui traînent encore et les éliminer.

QUADRILLER L'HABITAT

Le temps a fait des ravages sur Mare 6. La majorité du dôme abîmé a été balayée, ne laissant plus qu'une structure en miettes et quelques cloisons. À l'intérieur, une vingtaine de structures sont à moitié ensevelies sous les sables de Mars. La plupart ont conservé des cicatrices de l'attaque qui a détruit cette base et des aléas climatiques des années qui ont suivies. Au milieu des ruines gisent les restes des malheureux habitants de la colonie – il n'est pas impossible que certaines piles corticales soient encore intactes.

Les personnages étudieront probablement les ruines d'une bonne distance avant de s'y engager. Ceux qui passeront au moins une heure à surveiller les ruines et réussiront leur test de Perception noteront quelques signes de mouvement ou d'activité comme un mouvement soudain entre deux bâtiments ou un petit robot serviteur s'attelant à sa tâche. Les personnages doués de vision améliorée peuvent voir dans le noir, détecter les traces de chaleur et même observer à travers les fines cloisons. Il devrait leur apparaître assez rapidement que quelqu'un vit ici, au milieu des ruines, et que cet individu prépare quelque chose.

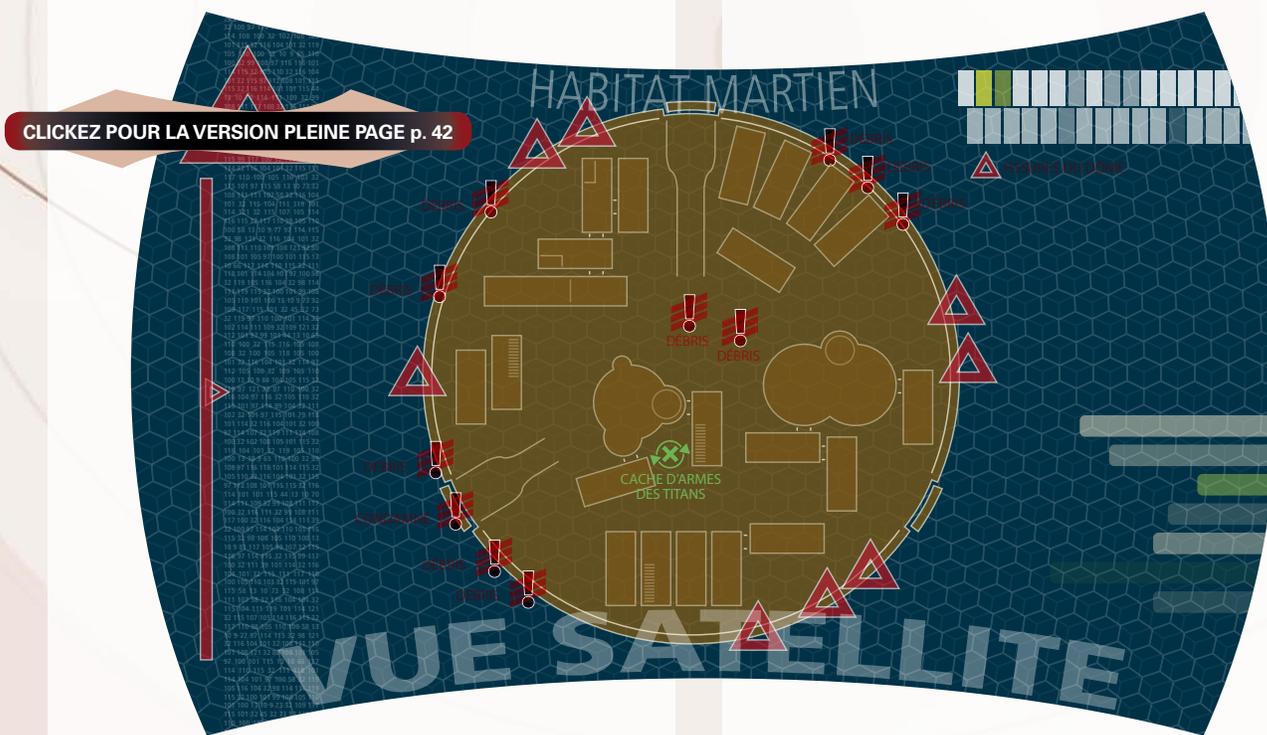
Si les joueurs choisissent de pénétrer directement les ruines sans pour autant se presser, accordez-leur la possibilité de noter ce genre d'activité avant qu'ils se fassent repérer. S'ils se cachent, accordez-leur un test opposé entre leur compétence d'Infiltration et la compétence de Perception de leurs opposants. Si les PJ sont repérés, ils devront alors affronter une petite bande de charognards, appartenant au Cartel de nuit et en train de déterrer lentement mais sûrement une cache d'armes abandonnées par les Titans.

LES CHAROIGNARDS DU CARTEL DE NUIT

Le groupe fouillant la zone compte quatre bandits du Cartel occupant des morphes oxydés. Gray Xu a fait appel à cette équipe pour poursuivre la fouille des ruines après que l'un d'eux y a découvert le cylindre métallique qui contenait la nanonuée. À leur plus grande satisfaction, ils ont mis à jour une cache complète de technologie Titan enterrée dans un bunker que recouvre l'une des structures dévastées de la zone. Plusieurs semaines durant, les charognards ont utilisé un certain nombre de robots serviteurs pour déterrer la planque avec précaution, soupçonnant la présence possible de pièges. Ce n'est que récemment qu'ils ont réussi à accéder aux trésors enfermés dans la planque : ils procèdent encore à leur analyse minutieuse et à leur archivage.

LA CACHE

C'est un petit dépôt d'armes qu'ont laissé les Titans, mais il n'en est pas moins conséquent. Il renferme de nombreux robots de guerre désactivés, plusieurs cylindres scellés contenant des



PRENEZ GARDE AUX ADM

nanonuées non-activées (similaires à ceux que vendait Gray Xu), des cuves de composés chimiques non-identifiés, des objets dont l'usage demeure un mystère, et une bombe d'antimatière (qui ne contient qu'une infime quantité d'antimatière mais largement de quoi détruire toute la colonie).

CHAROGNARDS DU CARTEL DE NUIT (4)

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
10	10	15	10	10	15	10
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP
2	35	7	20	4	50	1

Compétences : Armes cinétiques 40, Armes contondantes 20, Chute libre 30, Combat non-armé 30, Esquive 40, Infiltration 30, Matériel : Électronique 20, Matériel : Industrie 50, Perception 40, Théorie : Archéologie 20.

Implants : bio-modes basiques, implants réseau de base, pile corticale, régulation thermique, respiration améliorée.

Équipement : vêtements renforcés (4/4)

A DISTANCE fusils automatiques cinétiques (SA/TR/FA, PA +6, VD 2d10 + 6, munitions 30).

RETOUR DES INDÉSIRABLES

Au moment où le MJ le jugera le plus approprié pour créer un effet dramatique, il fera à nouveau intervenir ce mystérieux groupe qui a attaqué le vaisseau de Gray Xu. Si les joueurs prennent trop de temps à se décider sur ce qu'ils veulent faire, vous pouvez vous servir de cet évènement pour les encourager à agir. Après s'être aventurés dans les ruines, si les personnages se sont fait capturés ou se retrouvent à affronter les charognards en position de faiblesse, le troisième groupe mystère pourrait très bien arriver à point nommé. Si les personnages se sont déjà occupés des charognards, cette intrusion pourrait bien les surprendre et les forcer à se terrer dans le bunker. Gardez en tête que ce troisième groupe a suivi la piste des personnages en espérant qu'ils les conduiraient à la cache d'armes, ce qu'il s'est produit. Il aura donc sans doute prévu d'arriver au moment le plus à son avantage.

Cette fois, le troisième groupe se compose de quatre fantassins en armure et bien armés dans des morphes olympiens. Ils arrivent avec leurs propres buggys tout-terrain, qu'ils laissent planqués à bonne distance des ruines pour se faufiler ensuite en passant par le terrain rocaillieux afin de rester à couvert. Leur mission est de reprendre la cache, appeler des renforts pour récupérer les armes et ne laisser aucun témoin. Ils n'ont aucune intention de négocier ou de faire des prisonniers.

Cette équipe bénéficie également d'un dernier atout : un drone sniper. Ce robot contrôlé par IA est un petit hélicoptère armé. Ses ordres sont de se tenir éloigné et de couvrir les quatre membres de l'équipe en cas de problème. Surveiller la zone de loin complique la tâche (malus de -30 aux tests de Perception) et toute attaque portée par ou contre le drone souffrira d'un malus de longue portée similaire.

ATTAQUANTS INCONNUS DANS MORPHES OLYMPIENS (4)

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
15	20	15	15	10	25	10
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP
2	40	8	20	4	60	1

Compétences : Armes cinétiques 40, Armes contondantes 20, Chute libre 50, Combat non-armé 50, Escalade 40, Esquive 35, Infiltration 30, Perception 40.

Implants : bio-modes basiques, implants réseau de base, pile corticale.

Équipement : combinaisons pressurisées standards (7/7), capes caméléon (Infiltration +20)

A DISTANCE pistolets-mitrailleurs cinétiques (SA/TR/FA, PA +2, VD 2d10 + 3, munitions 20).

ROBOT SNIPER

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
10	10	10	10	5	20	5
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP
0	30	6	10	2	40	1

Compétences : Armes cinétiques 40, Esquive 20, Infiltration 20, Perception 30, Pilotage : Engins aériens 30.

Équipement : armure 6/6

A DISTANCE fusil de précision cinétique à canon magnétique (SA/TR/FA, PA +15, VD 2d10 + 12, munitions 40).

DIRIGER LE COMBAT

Cette scène peut se terminer de plusieurs manières – la conclusion dépend entièrement des actions des personnages et du caractère plus ou moins cruel du MJ. Il y a de grandes chances pour que les PJ se retrouvent au milieu d'un combat impliquant trois partis : avec l'un d'entre eux terré dans le bunker, et un autre coincé entre deux feux.

Le terrain rocaillieux et les structures dévastées qui peuvent leur servir de couverture seront peut-être à l'avantage des PJ. Peut-être qu'elles donneront le moyen de transformer ce combat en un jeu du chat et de la souris. Les joueurs pourront dans ce cas faire appel à leur compétence Infiltration pour se faufiler dans le décor, à Perception pour repérer leurs opposants, Escalade pour prendre de la hauteur et mieux couvrir la zone, Parkour pour sauter par-dessus les obstacles et se déplacer sans entraves, Esquive pour éviter les attaques et se mettre en défense totale.

Le MJ contrôlant les deux partis adverses, il pourra choisir de faciliter le combat en les faisant s'affronter, ou de corser en les faisant manœuvrer de manière stratégique et impitoyable.

GÉRER LA CACHE

Les objectifs des PJ sont de capturer la cache ou de la détruire. S'ils ne parviennent pas à prendre le dessus sur leurs adversaires en combat, leur seule alternative sera d'empêcher quiconque de récupérer la planque. Pour cela, ils disposent de deux méthodes.

La première est d'accéder à la cache et de l'examiner pour trouver la bombe d'antimatière. Elle pourrait en effet détruire la totalité de la planque, en emportant la plus grande partie des ruines dans le même temps. Malheureusement, il n'existe aucun moyen aisé pour eux de programmer la bombe – l'un d'entre eux devra rester sur place pour l'enclencher et mourir dans l'explosion (ce qui demandera éventuellement un test de VOL x3 et infligera 1d10 points de stress). S'ils y pensent et que le MJ le leur accorde, les PJ peuvent mettre au point un système de commande à distance ou un minuteur de fortune afin de déclencher la bombe en toute sécurité, mais le fabriquer demandera un test de Démolition avec un malus de -30 et un délai de 30 minutes. Dans le feu du combat, ils ne disposeront peut-être pas de tout ce temps. Sinon, il y aura toujours la possibilité de pirater l'un des robots serveurs des charognards et de le contrôler pour lui ordonner de faire exploser la bombe une fois les PJ loin de sa zone d'effet.

La seconde méthode consiste à provoquer une explosion plus petite, à l'intérieur de la cache d'armes, afin de créer une brèche dans la capsule d'antimatière et d'en entraîner l'explosion. Ceci nécessitera de fabriquer un explosif improvisé (test de Démolition à -30), de crasher un véhicule dans la planque ou de pirater le robot sniper (ou un robot serviteur) pour le contraindre à se crasher dans le bunker. Il est tout à fait possible que les personnages fassent tout cela sans se rendre compte qu'une bombe d'antimatière attend à l'intérieur...

Des joueurs imaginatifs trouveront peut-être d'autres idées, comme utiliser leur nano-assembleur pour générer un composé corrosif qui fera fondre la planque (ce qui finira aussi par déclencher la bombe d'antimatière quand sa gangue sera fendue). En dernier recours, si les joueurs ne disposent plus de solution et/ou sont en train de perdre, ils peuvent toujours contacter Firewall, les prévenir de la menace imminente et indiquer la position de la cache. Grâce à son réseau d'agents, l'organisation pourra chercher un moyen de régler le problème posé par cette cache en envoyant par exemple une équipe mieux armée ou en lâchant « accidentellement » un gros rocher en orbite sur les ruines. Ces solutions ne seront cependant pas d'un grand réconfort pour les personnages qui resteront livrés à eux-mêmes sur l'instant.

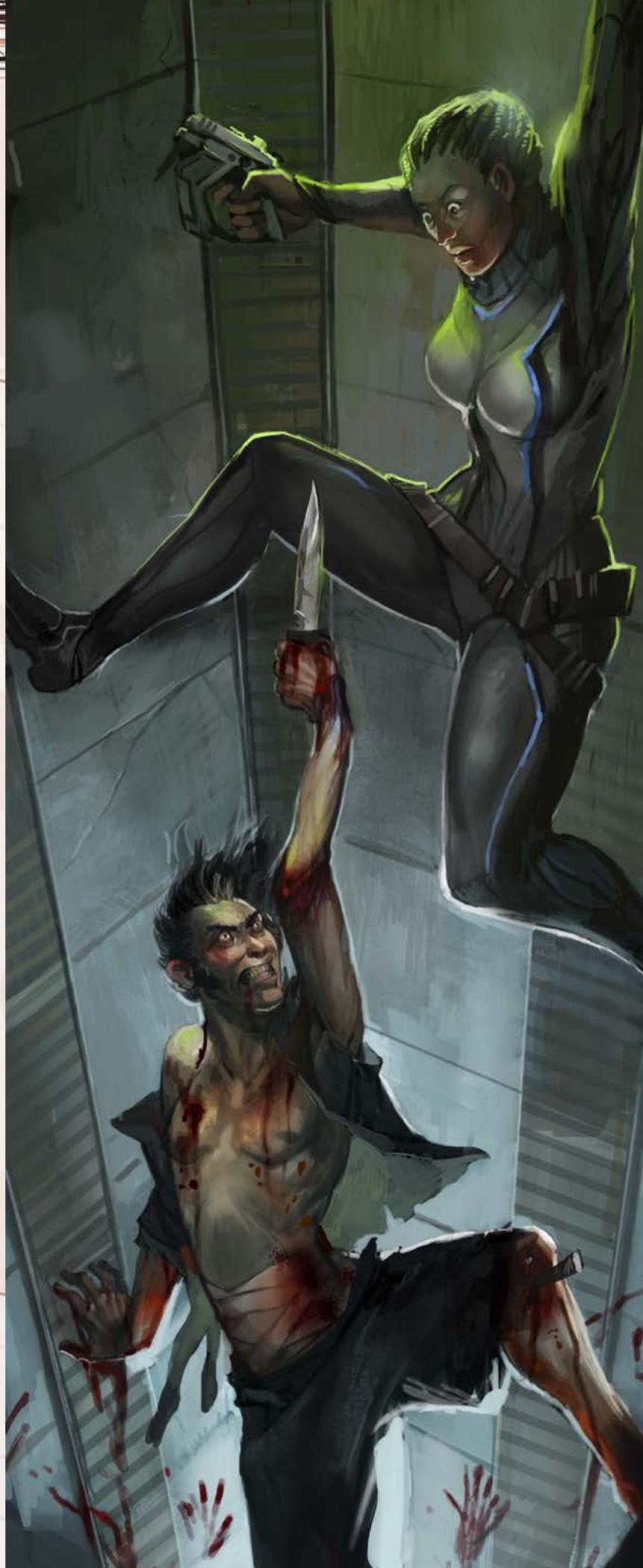
CONSÉQUENCES

Que les PJ survivent ou non, Firewall fera l'effort de récupérer leurs piles corticales. Ce sera cependant impossible pour quiconque aura été pris dans l'explosion d'antimatière – les piles corticales auront été atomisées et les personnages seront restaurés à partir de leur dernière sauvegarde. Si tous les PJ ont été massacrés ou capturés par l'un des deux groupes ennemis, leurs piles corticales auront peut-être été retirées – pour interrogatoire ou pour être revendues au marché noir. La récupération de ces piles elle-même pourra faire l'objet d'une aventure. D'une manière ou d'une autre, le Cartel de nuit aura perdu l'armement entreposé dans cette planque, mais nul besoin de s'inquiéter pour eux à ce propos, le Cartel disposant de nombreux autres moyens pour se faire de l'argent. Quant à Gray Xu, qu'elle ait survécu ou non à la nanonuée et à la destruction de son vaisseau, cela dépend du MJ.

Les PJ seront peut-être intrigués par l'identité de ce mystérieux troisième groupe – cette question reste pour le moment ouverte. S'ils récupèrent les piles corticales de leurs ennemis, ils auront peut-être une chance d'en apprendre plus en procédant à des interrogatoires assistés par psychochirurgie. Firewall pourrait aussi craindre que ce troisième groupe œuvre pour une organisation rivale et demander aux PJ de se renseigner sur l'identité de leurs agresseurs.

PERSONNAGES JOUEURS

Les joueurs peuvent choisir l'un des quatre personnages qui suivent. Chaque personnage possède deux fiches. La première correspond au personnage dans son morphe de départ. La deuxième correspond au personnage après sa morphose consécutive aux événements de la scène 2. Il est vivement recommandé au MJ de n'utiliser que la première série de caractéristiques pour le début du scénario, puis de basculer vers les caractéristiques du deuxième morphe au commencement de la scène 3.



GAVIN GLADWELL (ESCROC CRIMINEL)

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	15	15	15	10	20	10	20
Bonus de morphe		5	5		10		
Bonus divers							
Total	15	20	20	10	30	10	20

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
7	8	40	80	7	35	53	60	1

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	BONUS DIVERS	TOTAL
Armes à rayon	COO	30	5	–	35
Art : Art vivant	INT	35	5	–	40
Chute libre	RÉF	20	–	–	20
Combat non-armé	SOM	30	–	–	30
Déguisement	INT	40	5	–	45
Escamotage	COO	30	5	–	35
Esquive	RÉF	40	–	–	40
Fouille	INT	50	5	–	55
Imposture	AST	55	10	–	65
Infiltration	COO	40	5	–	45
Intérêt : Marchés noirs= COG	COG	50	–	50	50
Intérêt : Culture hypercorp	COG	50	–	–	50
Intérêt : Célébrités hypercorp	COG	50	–	–	50
Interface	COG	25	–	–	25
Intimidation	AST	30	10	(20)	40 (60)
Kinésique	AST	65	10	(20)	75 (95)
Langue natale : Anglais	INT	85	5	–	90
Langue : Arabe	INT	30	5	–	35
Langue : Cantonais	INT	50	5	–	55
Langue : Français	INT	35	5	–	40
Langue : Russe	INT	30	5	–	35
Perception	INT	50	5	–	55
Persuasion	AST	60	10	(20)	70 (90)
Pilotage : Véhicules terrestres	RÉF	30	–	–	30
Profession : Techniques d'escroc	COG	60	–	–	60
Profession : Combines de contrebandiers	COG	60	–	–	60
Protocole	AST	70	10	(20)	80 (100)
Recherche	COG	25	–	–	25
Subterfuge	AST	75	10	(20)	85 (105)
Théorie : Psychologie	COG	30	–	–	30

Historique : Rescapé de la Chute
Faction : Criminel

Genre du morphe : homme
Identité sexuelle : homme

Morphe Sylphe

Les morphes sylphes sont taillés sur mesure pour les icônes des médias, les mondains de l'élite, les stars LEx, les mannequins et les narcissiques. Les séquences génétiques des sylphes sont spécialement conçues pour rendre beaux. Les traits elfiques et éthérés leurs sont associés, ainsi qu'un corps agile et mince.

Beauté saisissante : Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 pour les tests de compétences sociales où sa beauté peut affecter le résultat. Ce bonus n'est applicable que face aux autres biomorphes (à l'exception des surévolués).

RÉPUTATION

@-rép : 30
c-rép : 50
f-rép : 30
g-rép : 60
i-rép : 30

ÉQUIPEMENT

Armure : vêtements renforcés (4/4). ■
Arme principale : pistolet Agonizer à micro-ondes (SA, inflige de la douleur, la cible

doit réussir un test de VOL ou fuir lors de sa prochaine action). ■

Crédits de départ : 1.500.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, pureté métabolique, phéromones améliorées (bonus de +10 aux tests de compétences sociales lors des interactions directes avec d'autres biomorphes). ■

Autres : aucun.[4/4] ■

Gavin était adolescent quand la Chute frappa et fit de lui un réfugié et un orphelin. Depuis lors, il a grandi et prospéré en évoluant dans les marges de la société essentiellement hypercorp du Consortium Planétaire, se débrouillant comme il le pouvait – ce qui revenait souvent à donner de sa personne et/ou à enfreindre la loi. Son esprit vif et son bagou lui ont ouvert quelques portes : ainsi, il a pu travailler avec de petits syndicats criminels et comme arnaqueur et petit truand indépendant. Gavin a rejoint Firewall après avoir eu le malheur de devenir la victime d'une sorte d'épidémie sur un avant-poste lunaire mineur. L'incident a été extrêmement perturbant pour Gavin qui s'est depuis donné beaucoup de mal pour en faire effacer les principaux détails

de sa mémoire. En dépit de ces efforts, Gavin continue à faire des cauchemars et souffre d'une légère instabilité mentale.

Petits conseils d'interprétation : Gavin est si charmeur qu'il pourrait vendre des glaces à un esquimau. En fait, il est si doué à persuader les gens qu'il a même développé une étonnante capacité à se convaincre lui-même de certaines choses, lesquelles ne servent pas toujours ses intérêts (comme travailler pour Firewall). Sous ses airs confiants, il lui arrive parfois de craquer sous la pression.

Aspect spécial : trouble schizophrénique paranoïde – Gavin entend parfois des voix et devient excessivement (et déraisonnablement) paranoïaque, plus particulièrement dans les situations de grand stress.

« Toi ? Même si ta vie en dépendait, tu ne serais toujours pas fichu de négocié. Laisse-moi parler. »

ZORA MÖLLER (SABOTEUSE ANARCHISTE)

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	15	20	15	20	15	15	10
Bonus de morphe		10		5	5	5	5
Bonus divers				10			
Total	15	30	15	35	20	20	15

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
3	6	30	60	9	45	68	100	1

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	BONUS DIVERS	TOTAL
Armes cinétiques	COO	50	10	–	60
Chute libre	RÉF	30	5	10	45
Combat non-armé	SOM	55	5	–	60
Déguisement	INT	35	–	–	35
Démolition	COG	60	–	–	60
Escalade	SOM	50	5	30	85
Escamotage	COO	50	10	–	60
Esquive	RÉF	70	5	10	85
Imposture	AST	40	5	–	45
Infiltration	COO	70	10	20	100
Intérêt : Cellules de saboteurs anarchistes	COG	60	–	–	60
Intérêt : Hypercorp	COG	60	–	–	60
Intérêt : Politique hypercorp	COG	55	–	–	55
Intérêt : Questions sociales du système intérieur	COG	55	–	–	55
Intérêt : Marchés noirs écumeurs	COG	40	–	–	40
Interface	COG	25	–	–	25
Kinésique	AST	35	5	–	40
Langue : Anglais	INT	65	–	–	65
Langue natale : Allemand	INT	85	–	–	85
Matériel : Électronique	COG	35	–	–	35
Parkour	SOM	50	5	–	55
Perception	INT	35	–	20	55
Persuasion	AST	25	5	–	30
Pilotage : Engins aériens	RÉF	40	5	10	55
Profession : Procédures de sécurité	COG	55	–	–	55
Recherche	COG	50	–	–	50
Subterfuge	AST	45	5	–	50

Zora correspond à l'idée que l'on peut se faire d'un saboteur. Elle passe la plupart de son temps à infiltrer la société hypercorp, à orchestrer des dissensions ou des actions directes visant à exposer ou à entraver les pratiques sociales autoritaires. Zora se considère comme une socialiste libertaire mais ne se contente pas de trainer dans les habitats autonomistes. Elle se sent investie de la responsabilité de faire chuter les structures capitalistes répressives. Firewall l'a recrutée il y a plusieurs années quand l'une de ses opérations, dont le but était de mettre à jour le caractère corrompu d'un gérontocrate, a levé le voile sur le fait que

la cible avait en réalité été infectée par le virus Exsurgent que les Titans avaient libéré. Elle est à bord de la barge d'écumeurs afin de se procurer le matériel nécessaire à la prochaine mission de sa cellule.

Petits conseils d'interprétation : Zora est une radicale sérieuse et déterminée, douée d'un sens aigu de l'équité, de la justice et de la responsabilité sociale. Elle ne tolère pas vraiment ceux qui abusent de leur autorité. Elle peut parfois apparaître comme quelqu'un de caustique dépourvu d'humour, en particulier quand les inégalités sociales ou politiques font obstacle.

Historique : Premiers colons de l'espace
Faction : Anarchiste
Genre du morphe : femme
Identité sexuelle : femme

Morphe Spectre

Les spectres sont conçus pour les opérations de combat, la furtivité et l'infiltration. Leur profil génétique favorise la rapidité, l'agilité et les réflexes, et leur esprit est modifié pour favoriser la patience et l'aptitude à résoudre des problèmes.

RÉPUTATION

@-rép : 60
 c-rép : 40
 g-rép : 30
 i-rép : 20

ÉQUIPEMENT

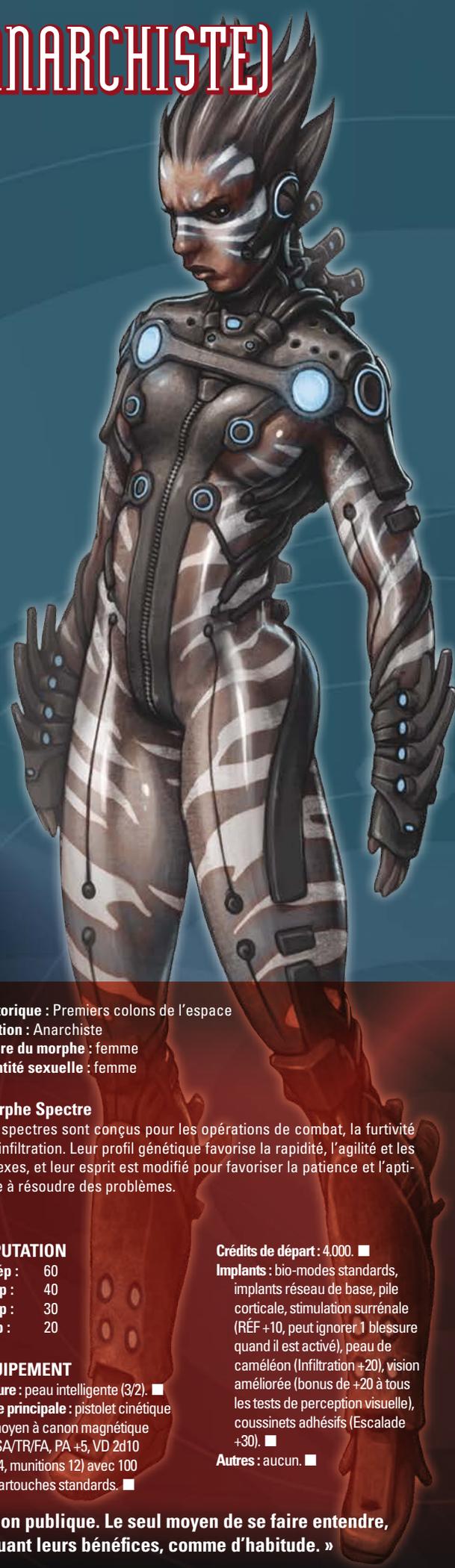
Armure : peau intelligente (3/2). ■
Arme principale : pistolet cinétique moyen à canon magnétique (SA/TR/FA, PA +5, VD 2d10 +4, munitions 12) avec 100 cartouches standards. ■

Crédits de départ : 4.000. ■

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, stimulation surrénale (RÉF +10, peut ignorer 1 blessure quand il est activé), peau de caméléon (Infiltration +20), vision améliorée (bonus de +20 à tous les tests de perception visuelle), coussinets adhésifs (Escalade +30). ■

Autres : aucun. ■

« Les corps sont incapables d'entendre raison et sont insensibles à la pression publique. Le seul moyen de se faire entendre, avec eux, c'est de leur donner de bonnes raisons de le faire – en diminuant leurs bénéfices, comme d'habitude. »



ELIS MENEZES (TECHNICIENNE ÉCUMEUSE)

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	20	15	15	10	20	15	15
Bonus de morphe	5						
Bonus divers							
Total	25	15	15	10	20	15	15

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
6	6	30	60	6	30	45	50	1

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	BONUS DIVERS	TOTAL
Armes à dispersion	COO	30	–	–	30
Art : Sculpture robotique	INT	45	–	–	45
Chute libre	RÉF	50	–	–	50
Combat non-armé	SOM	40	–	–	40
Escalade	SOM	30	–	–	30
Esquive	RÉF	30	–	–	30
Fouille	INT	40	–	–	40
Infiltration	COO	30	–	–	30
Infosec	COG	70	5	–	75
Intérêt : Culture écumeuse	COG	60	5	–	65
Intérêt : Musique	COG	40	5	–	45
Intérêt : Pillage	COG	40	5	–	45
Intérêt : Réseaux sociaux	COG	35	5	–	40
Interface	COG	55	5	–	60
Investigation	INT	40	–	–	40
Kinésique	AST	45	–	–	45
Langue : Anglais	INT	50	–	–	50
Langue : Espagnol	INT	55	–	–	55
Langue natale : Portugais	INT	85	–	–	85
Matériel : Électronique	COG	70	5	10	85
Matériel : Industrie	COG	50	5	10	65
Matériel : Robotique	COG	40	5	10	55
Matériel : Véhicules terrestres	COG	50	5	10	65
Parkour	SOM	30	–	–	30
Perception	INT	50	–	–	50
Pilotage : Vaisseaux spatiaux	RÉF	20	–	–	20
Profession : Sécurité informatique	COG	55	5	–	60
Profession : Systèmes d'habitats	COG	50	5	–	55
Programmation	COG	65	5	–	70
Recherche	COG	40	5	–	45
Subterfuge	AST	40	–	–	40
Théorie : Ingénierie	COG	40	5	–	45
Théorie : Nanotechnologie	COG	35	5	–	40



Historique : Réinstanciée
Faction : Écumeur
Genre du morphe : femme
Identité sexuelle : femme

RÉPUTATION

@-rép : 60
 i-rép : 40

ÉQUIPEMENT

Armure : Combinaison pressurisée intelligente légère (5/5). ■
Arme principale : gants à impulsions (à utiliser avec

Morphe Épisseur

Les épisseurs sont des humains soumis à réparation génétique. Leur génome a été nettoyé pour ôter les maladies héréditaires et optimiser l'apparence et la santé, mais sans apporter plus d'améliorations.

la compétence Combat non-armé, la cible doit réussir un test d'END + armure énergétique ou se retrouve paralysée 1 round par tranche de 10 points de ME). ■

Crédits de départ : 4.000. ■

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale. ■

Autres : outil multifonction (bonus de +10 aux tests Matériel). ■

Elis est morte sur Terre pendant la Chute, mais une sauvegarde de son esprit fut transmise hors-monde. Elle a passé plusieurs années en stockage figé, comme infugiée de la République Jovienne, avant d'être ramenée à la vie et ré-enveloppée dans un morphe synthétique bas de gamme dont elle a dû s'acquitter en aidant à la construction de nouveaux habitats. Désirant échapper à

sa situation, Elis s'est portée volontaire pour la Gatekeeper Corporation et a été sélectionnée comme « gatecrasheuse », c'est-à-dire comme Passeuse de Porte. Elle a survécu à ses trois missions et, au cours de l'une d'entre elles, est tombée sur les reliques d'une race extra-terrestre depuis longtemps disparue : Firewall l'a recrutée à son retour. Sa vie de Passeuse de Porte finie, Elis

s'est trouvée un job à bord de l'Extasis Metamorphosis et s'est immergée dans la culture écumeuse, échangeant ses compétences de technicienne pour obtenir ce qu'elle souhaitait.

Petits conseils d'interprétation : Elis présente une personnalité complexe. Elle est capable d'encaisser les épreuves sans broncher et, quand elle a un instant de répit, elle se laisse

volontiers aller à se détendre et à s'éclater. Elle aime se faire belle et se mettre en valeur avec des teintures corporelles exotiques, des nanotatouages, piercings et autres modifications esthétiques, comme elle peut apprécier de passer sa journée à démonter un compresseur d'air, les mains dans le cambouis. Elle sait particulièrement bien profiter des réseaux sociaux.

« Cette pièce est complètement pourrie. Donne-moi une seconde, je m'attrape une bière et je m'en occupe. »

AHMIR SEKTIQUI (SPÉCIALISTE DE LA SÉCURITÉ MARGELLAN)

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	15	15	15	15	15	15	15
Bonus de morphe		5		5		5	
Bonus divers							
Total	15	20	15	20	15	20	15

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
4	6	30	60	7	35	53	70	1

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	BONUS DIVERS	TOTAL
Armes à rayon	COO	45	5	–	50
Armes cinétiques	COO	50	5	–	55
Armes tranchantes	SOM	40	5	–	45
Art : Écriture	INT	30	–	–	30
Chute libre	RÉF	60	5	–	65
Combat non-armé	SOM	60	5	–	65
Déguisement	INT	35	–	–	35
Démolition	COG	35	–	–	35
Escalade	SOM	40	5	30	75
Esquive	RÉF	50	5	–	55
Fouille	INT	45	–	–	45
Infiltration	COO	25	5	–	30
Intérêt : Groupes Margellans	COG	60	–	–	60
Intérêt : Habitats du système extérieur	COG	50	–	–	50
Intérêt : Infrastructure des habitats	COG	50	–	–	50
Intérêt : Marchés noirs écumeurs	COG	45	–	–	45
Intérêt : Tradition ésotérique musulmane	COG	40	–	–	40
Interface	COG	25	–	–	25
Kinésique	AST	45	–	–	45
Langue : Anglais	INT	35	–	–	35
Langue : Espagnol	INT	30	–	–	30
Langue natale : Arabe	INT	85	–	–	85
Matériel : Aérospatial	COG	50	–	–	50
Matériel : Robotique	COG	50	–	–	50
Médecine : Premiers soins	COG	45	–	–	45
Navigation	INT	55	–	–	55
Parkour	SOM	40	5	–	45
Perception	INT	50	–	–	50
Persuasion	AST	30	–	–	30
Pilotage : Vaisseaux spatiaux	RÉF	50	5	–	55
Profession : Procédures de sécurité	COG	60	–	–	60
Protocole	AST	30	–	–	30
Recherche	COG	35	–	–	35
Théorie : Astronomie	COG	40	–	–	40
Théorie : Ingénierie	COG	35	–	–	35

ÉQUIPEMENT

Armure : armure complète (légère) (10/10). ■

Arme principale : pistolet cinétique moyen (SA/TR/FA, PA +2, VD 2d10 +2, munitions 12) avec 100 cartouches standards. ■

Crédits de départ : 4.000. ■

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, coussinets adhésifs (Escalade +30), réserve d'oxygène, pieds préhensiles. ■

Autres : aucun. ■



Morphe Folivore

Les folivores sont des humains génétiquement adaptés pour les environnements à microgravité ou à gravité zéro. Leurs jambes sont bien plus souples que la moyenne et ils peuvent agripper les choses aussi bien avec leurs mains qu'avec leurs pieds.

Félin : Les morphes folivores sont particulièrement souples et flexibles, ce qui vous fait bénéficier d'un bonus de +10 quand vous voulez échapper à des liens, entrer ou tenir dans des espaces très étroits, ou effectuer toute autre action requérant contorsion et/ou souplesse.

Historique : Premiers colons de l'espace

Faction : Margellan

Genre du morphe : neutre

Identité sexuelle : homme

RÉPUTATION

@-rép : 40

c-rép : 40

i-rép : 20

Ahmir fait partie de ces millions de personnes qui ont accepté un job comme employé de l'espace, quasiment comme esclave, avant que la Chute éclate, afin d'échapper à la pauvreté qui faisait rage sur Terre. Cela fait presque vingt ans maintenant qu'il effectue divers travaux manuels et d'autres basses besognes autour du système. Plus récemment, il a proposé ses services comme garde du corps et comme agent de sécurité embarqué à des négociants et aux autres personnes voyageant jusqu'aux frontières lointaines du système solaire. Il a commencé à travailler pour Firewall voilà quelques années, quand un individu affilié à l'organisation l'a engagé comme renfort armé sur une mission financée par Firewall dont le but était d'éliminer complètement un avant-poste Exhumain de la Ceinture de Kuiper. Ahmir est à bord de la barge d'écumeurs à la recherche d'un nouveau boulot.

Petits conseils d'interprétation : Ayant passé beaucoup de temps sur les routes et dans l'isolement de l'espace lointain, Ahmir est dans l'ensemble assez calme et secret. Mais il fait preuve d'honnêteté dans ses amitiés et se montre plutôt sociable, accueillant tout nouvel ami avec une grande sympathie et toujours prêt à faire son possible pour les autres, même pour de parfaits étrangers. C'est une sorte d'ascète et son morphe actuel, de genre neutre, prouve qu'il considère les pulsions sexuelles comme une distraction.

« Posez vos armes, voulez-vous, je ne souhaite pas vous faire de mal. »

GAVIN GLADWELL (ESCROC CRIMINEL)

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	15	15	15	10	20	10	20
Bonus de morphe		5	5				
Bonus divers							
Total	15	20	20	10	20	10	20

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
7	8	40	80	7	35	53	60	1

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	BONUS DIVERS	TOTAL
Armes à rayon	COO	30	5	–	35
Art : Art vivant	INT	35	5	–	40
Chute libre	RÉF	20	–	–	20
Combat non-armé	SOM	30	–	–	30
Déguisement	INT	40	5	–	45
Escamotage	COO	30	5	–	35
Esquive	RÉF	40	–	–	40
Fouille	INT	50	5	–	55
Imposture	AST	55	–	–	55
Infiltration	COO	40	5	–	45
Intérêt : Célébrités hypercorp	COG	50	–	–	50
Intérêt : Culture hypercorp	COG	50	–	–	50
Intérêt : Marchés noirs= COG	50	–	–	50	
Interface	COG	25	–	–	25
Intimidation	AST	30	–	–	30
Kinésique	AST	65	–	–	65
Langue : Arabe	INT	30	5	–	35
Langue : Cantonais	INT	50	5	–	55
Langue : Français	INT	35	5	–	40
Langue : Russe	INT	30	5	–	35
Langue natale : Anglais	INT	85	5	–	90
Perception	INT	50	5	10	65
Persuasion	AST	60	–	–	60
Pilotage : Véhicules terrestres	RÉF	30	–	–	30
Profession : Techniques d'escrocs	COG	60	–	–	60
Profession : Combines de contrebandiers	COG	60	–	–	60
Protocole	AST	70	–	–	70
Recherche	COG	25	–	–	25
<i>Subterfuge</i>	AST	75	–	–	75
Théorie : Psychologie	COG	30	–	–	30

Historique : Rescapé de la Chute
Faction : Criminel
Genre du morphe : homme
Identité sexuelle : homme

Morphe Oxydé

Adaptés pour la survie avec un équipement minimum au sein des environnements partiellement terraformés de Mars, ces morphes transgéniques ont une peau calorifugée renforçant leur thermorégulation et un système respiratoire amélioré qui demande moins d'oxygène et filtre le dioxyde de carbone, entre autres modifications.

RÉPUTATION

@-rép : 30
 c-rép : 50
 f-rép : 30
 g-rép : 60
 i-rép : 30

ÉQUIPEMENT

Armure : armure complète (légère) (10/10). ■
Arme principale : pistolet Agonizer à micro-ondes (SA, douleur, la cible doit

réussir un test de VOL ou fuir immédiatement). ■

Crédits de départ : 1.500 (moins les dépenses effectuées au cours des scènes 1 et 2). ■

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, respiration améliorée, régulation thermique. ■

Autres : binocles (bonus de +10 aux tests de perception visuelle). ■

Gavin était adolescent quand la Chute frappa et fit de lui un réfugié et un orphelin. Depuis lors, il a grandi et prospéré en évoluant dans les marges de la société essentiellement hypercorp du Consortium Planétaire, se débrouillant comme il le pouvait – ce qui revenait souvent à donner de sa personne et/ou à enfreindre la loi. Son esprit vif et son bagou lui ont ouvert quelques portes : ainsi, il a pu travailler avec de petits syndicats criminels et comme arnaqueur et petit truand indépendant. Gavin a rejoint Firewall après avoir eu le malheur de devenir la victime d'une sorte d'épidémie sur un avant-poste lunaire mineur. L'incident a été extrêmement perturbant pour Gavin qui s'est depuis donné beaucoup de mal pour en faire effacer les principaux détails

de sa mémoire. En dépit de ces efforts, Gavin continue à faire des cauchemars et souffre d'une légère instabilité mentale.

Petits conseils d'interprétation : Gavin est si charmeur qu'il pourrait vendre des glaces à un esquimau. En fait, il est si doué à persuader les gens qu'il a même développé une étonnante capacité à se convaincre lui-même de certaines choses, lesquelles ne servent pas toujours ses intérêts (comme travailler pour Firewall). Sous ses airs confiants, il lui arrive parfois de craquer sous la pression.

Aspect spécial : trouble schizophrénique paranoïde – Gavin entend parfois des voix et devient excessivement (et déraisonnablement) paranoïaque, plus particulièrement dans les situations de grand stress.

ZORA MÖLLER (SABOTEUSE ANARCHISTE)

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	15	20	15	20	15	15	10
Bonus de morphe		5	5	5		5	
Bonus divers				10			
Total	15	25	20	35	15	20	10

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
3	4	20	40	6	30	45	110	2

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	BONUS DIVERS	TOTAL
Armes cinétiques	COO	50	5	–	55
Chute libre	RÉF	30	5	10	45
Combat non-armé	SOM	55	5	–	60
Déguisement	INT	35	5	–	40
Démolition	COG	60	–	–	60
Escalade	SOM	50	5	–	55
Escamotage	COO	50	5	–	55
Esquive	RÉF	70	5	10	85
Imposture	AST	40	0	–	40
Infiltration	COO	70	5	–	75
Intérêt : Cellules de saboteurs anarchistes	COG	60	–	–	60
Intérêt : Hypercorp	COG	60	–	–	60
Intérêt : Marchés noirs écumeurs	COG	40	–	–	40
Intérêt : Politique hypercorp	COG	55	–	–	55
Intérêt : Questions sociales du système intérieur	COG	55	–	–	55
Interface	COG	25	–	–	25
Kinésique	AST	35	–	–	35
Langue : Anglais	INT	65	5	–	70
Langue natale : Allemand	INT	85	5	–	90
Matériel : Électronique	COG	35	–	–	35
Parkour	SOM	50	5	–	55
Perception	INT	35	5	10	50
Persuasion	AST	25	–	–	25
Pilotage : Engins aériens	RÉF	40	5	10	55
Profession : Procédures de sécurité	COG	55	–	–	55
Recherche	COG	50	–	–	50
Subterfuge	AST	45	–	–	45

Zora correspond à l'idée que l'on peut se faire d'un saboteur. Elle passe la plupart de son temps à infiltrer la société hypercorp, à orchestrer des dissensions ou des actions directes visant à exposer ou à entraver les pratiques sociales autoritaires. Zora se considère comme une socialiste libertaire mais ne se contente pas de traîner dans les habitats autonomistes. Elle se sent investie de la responsabilité de faire chuter les structures capitalistes répressives. Firewall l'a recrutée il y a plusieurs années quand l'une de ses opérations, dont le but était de mettre à jour le caractère corrompu d'un gérontocrate, a levé le voile sur le fait que

la cible avait en réalité été infectée par le virus Exsurgent que les Titans avaient libéré. Elle est à bord de la barge d'écumeurs afin de se procurer le matériel nécessaire à la prochaine mission de sa cellule.

Petits conseils d'interprétation : Zora est une radicale sérieuse et déterminée, douée d'un sens aigu de l'équité, de la justice et de la responsabilité sociale. Elle ne tolère pas vraiment ceux qui abusent de leur autorité. Elle peut parfois apparaître comme quelqu'un de caustique dépourvu d'humour, en particulier quand les inégalités sociales ou politiques font obstacle.



Historique : Premiers colons de l'espace
Faction : Anarchiste
Genre du morphe : homme
Identité sexuelle : femme

Morphe Néoténique

Les néoténiques sont des transhumains modifiés de manière à conserver une apparence d'enfant. Ils sont plus petits, plus agiles et curieux, et nécessitent moins de ressources que les adultes, ce qui fait d'eux les morphes idéaux pour la vie en habitat et sur les vaisseaux spatiaux. Ce morphe en particulier a été personnalisé et est équipé de l'implant Stimulateur de réflexes. Certaines personnes trouvent que les enveloppes néoténiques sont répugnantes, particulièrement quand on les utilise dans certains médias et comme travailleurs sexuels. Les néoténiques comptent comme des cibles de petite taille : en combat, qui-conque les prend pour cible souffre d'un malus de -10.

RÉPUTATION

@-rép: 60
 c-rép: 40
 g-rép: 30
 i-rép: 20

ÉQUIPEMENT

Armure : combinaison pressurisée (légère) (5/5). ■
Arme principale : pistolet cinétique moyen à canon magnétique (SA/TR/FA, PA +5, VD 2d10 +4, munitions 12). ■

Crédits de départ : 4.000 (moins les dépenses effectuées au cours des scènes 1 et 2). ■
Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, stimulateur de réflexes (RÉF +10, RAP +1). ■
Autres : binocles (bonus de +10 aux tests de perception visuelle). ■

« Cette zone est sous protection hypercorps ? Hum, je me sens déjà tellement plus en sécurité... »

ELIS MENEZES (TECHNICIENNE ECUMEUSE)

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	20	15	15	10	20	15	15
Bonus de morphe	5					5	
Bonus divers							
Total	25	15	15	10	20	20	15

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
6	6	30	60	7	35	53	50	1

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	BONUS DIVERS	TOTAL
Armes à dispersion	COO	30	–	–	30
Art : Sculpture robotique	INT	45	–	–	45
Chute libre	RÉF	50	–	–	50
Combat non-armé	SOM	40	5	–	45
Escalade	SOM	30	5	–	35
Esquive	RÉF	30	–	–	30
Fouille	INT	40	–	–	40
Infiltration	COO	30	–	–	30
Infosec	COG	70	5	–	75
Intérêt : Culture écumeuse	COG	60	5	–	65
Intérêt : Musique	COG	40	5	–	45
Intérêt : Pillage	COG	40	5	–	45
Intérêt : Réseaux sociaux	COG	35	5	–	40
Interface	COG	55	5	–	60
Investigation	INT	40	–	–	40
Kinésique	AST	45	–	–	45
Langue : Anglais	INT	50	–	–	50
Langue : Espagnol	INT	55	–	–	55
Langue natale : Portugais	INT	85	–	–	85
Matériel : Électronique	COG	70	5	20	95
Matériel : Industrie	COG	50	5	20	75
Matériel : Robotique	COG	40	5	20	65
Matériel : Véhicules terrestres	COG	50	5	20	75
Parkour	SOM	30	5	–	35
Perception	INT	50	–	10	60
Pilotage : Vaisseaux spatiaux	RÉF	20	–	–	20
Profession : Sécurité informatique	COG	55	5	–	60
Profession : Systèmes d'habitats	COG	50	5	–	55
Programmation	COG	65	5	–	70
Recherche	COG	40	5	–	45
Subterfuge	AST	40	–	–	40
Théorie : Ingénierie	COG	40	5	–	45
Théorie : Nanotechnologie	COG	35	5	–	40

Elis est morte sur Terre pendant la Chute, mais une sauvegarde de son esprit fut transmise hors-monde. Elle a passé plusieurs années en stockage figé, comme infugiée de la République Jovienne, avant d'être ramenée à la vie et ré-enveloppée dans un morphe synthétique bas de gamme dont elle a dû s'acquitter en aidant à la construction de nouveaux habitats. Désirant échapper à sa situation, Elis s'est portée volontaire pour la Gatekeeper Corporation et a été sélectionnée comme « gate-crasheuse », c'est-à-dire comme Passeuse de Porte. Elle a survécu à ses trois missions et, au cours de l'une d'entre elles, est tombée sur les reliques d'une race extra-terrestre depuis longtemps disparue : Firewall l'a recrutée à son retour. Sa vie de Passeuse de Porte finie,

Elis s'est trouvée un job à bord de l'Extasis Metamorphosis et s'est immergée dans la culture écumeuse, échangeant ses compétences de technicienne pour obtenir ce qu'elle souhaitait.

Petits conseils d'interprétation : Elis présente une personnalité complexe. Elle est capable d'encaisser les épreuves sans broncher et, quand elle a un instant de répit, elle se laisse volontiers aller à se détendre et à s'éclater. Elle aime se faire belle et se mettre en valeur avec des teintures corporelles exotiques, des nanotatouages, piercings et autres modifications esthétiques, comme elle peut apprécier de passer sa journée à démonter un compresseur d'air, les mains dans le cambouis. Elle sait particulièrement bien profiter des réseaux sociaux.

Morphe Oxydé

Adaptés pour la survie avec un équipement minimum au sein des environnements partiellement terraformés de Mars, ces morphes transgéniques ont une peau calorifugée renforçant leur thermorégulation et un système respiratoire amélioré qui demande moins d'oxygène et filtre le dioxyde de carbone, entre autres modifications.

Historique : Réinstanciée
Faction : Écumeur
Genre du morphe : femme
Identité sexuelle : femme

RÉPUTATION

@-rép: 60
 i-rép: 40

ÉQUIPEMENT

Armure : armure complète (légère) (10/10). ■

Arme principale : pistolet déchiqueteur (fléchettes pour armes à dispersion, SA/TR/FA, PA +10, VD 2d10 +6, munitions 100). ■

Crédits de départ : 4.000 (moins les dépenses effectuées au cours des scènes 1 et 2). ■

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile

corticale, respiration améliorée, régulation thermique. ■

Autres : câble monofilament, nano-usine portable, spray de réparation (bonus de +20 aux tests Matériel), abri-dôme, binocles (bonus de +10 aux tests de perception visuelle). ■

« Évidemment que je peux régler ça, mais tu me devras une danse. Un truc sexy. »

Dans la scène 3, Firewall équipe Ahmir d'un morphe arachnoïde pour que l'équipe bénéficie d'une force et d'une puissance de feu supérieure.

AHMIR SEKTIQUI (SPECIALISTE DE LA SECURITE MARGELLAN)

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	15	15	15	15	15	15	15
Bonus de morphe		5				10	
Bonus divers				10			
Total	15	20	15	25	15	25	15

CARACTÉRISTIQUES

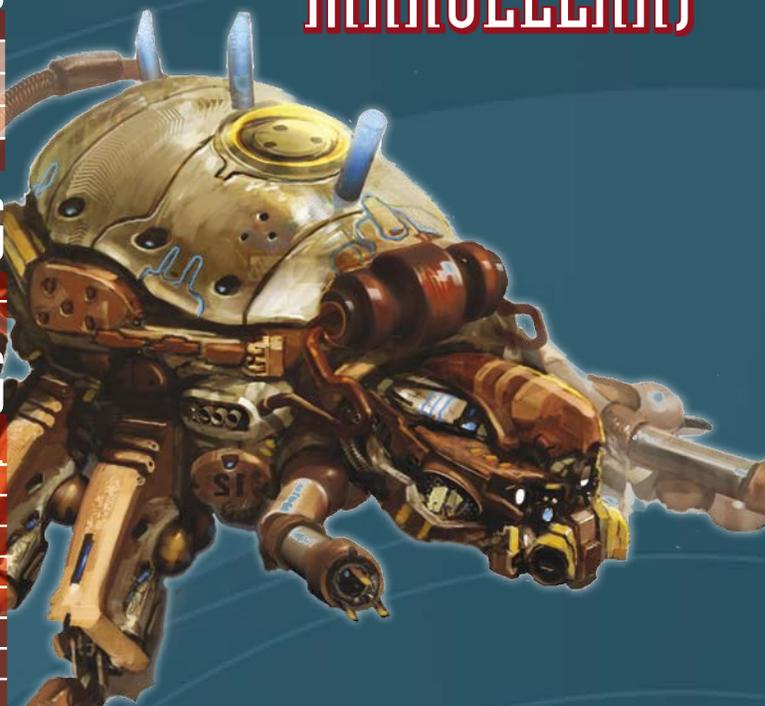
AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
4	6	30	60	8	40	80	80	2

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	BONUS DIVERS	TOTAL
Armes à rayon	COO	45	5	–	50
Armes cinétiques	COO	50	5	–	55
Armes tranchantes	SOM	40	10	–	50
Art : Écriture	INT	30	–	–	30
Chute libre	RÉF	60	–	10	70
Combat non-armé	SOM	60	10	–	70
Déguisement	INT	35	–	–	35
Démolition	COG	35	–	–	35
Escalade	SOM	40	10	–	50
Esquive	RÉF	50	–	10	60
Fouille	INT	45	–	–	45
Infiltration	COO	25	5	–	30
Intérêt : Groupes Margellans	COG	60	–	–	60
Intérêt : Habitats du système extérieur	COG	50	–	–	50
Intérêt : Infrastructure des habitats	COG	50	–	–	50
Intérêt : Marchés noirs écumeurs	COG	45	–	–	45
Intérêt : Tradition ésotérique musulmane	COG	40	–	–	40
Interface	COG	25	–	–	25
Kinésique	AST	45	–	–	45
Langue : Anglais	INT	35	–	–	35
Langue : Espagnol	INT	30	–	–	30
Langue natale : Arabe	INT	85	–	–	85
Matériel : Aérospatiale	COG	50	–	–	50
Matériel : Robotique	COG	50	–	–	50
Médecine : Premiers soins	COG	45	–	–	45
Navigation	INT	55	–	–	55
Parkour	SOM	40	10	20	70
Perception	INT	50	–	20	70
Persuasion	AST	30	–	–	30
Pilotage : Vaisseaux spatiaux	RÉF	50	–	10	60
Profession : Procédures de sécurité	COG	60	–	–	60
Protocole	AST	30	–	–	30
Recherche	COG	35	–	–	35
Théorie : Astronomie	COG	40	–	–	40
Théorie : Ingénierie	COG	35	–	–	35

Morphe Arachnoïde

Ces coquilles robotisées arachnoïdes d'un mètre de long sont divisées en deux parties, avec une tête plus petite, comme chez les araignées ou les termites. Elles ont quatre paires de membres rétractables de 1,5 m. de long, qu'elles sont capables de faire tourner autour de l'axe de leur corps, et qui sont équipées de systèmes pneumatiques intégrés leur permettant d'avancer par petits bonds. Sur chacun des membres, les griffes de manipulation peuvent alterner avec des mini-roues extensibles pour permettre de larges mouvements de patinage et des déplacements à grande vitesse. Une dernière paire de pattes avant, plus petites et situées près de la tête, facilitent les manipulations exigeant de la précision et l'emploi d'outils.



Ahmir fait partie de ces millions de personnes qui ont accepté un job comme employé de l'espace, quasiment comme esclave, avant que la Chute éclate, afin d'échapper à la pauvreté qui faisait rage sur Terre. Cela fait presque vingt ans maintenant qu'il effectue divers travaux manuels et d'autres basses besognes autour du système. Plus récemment, il a proposé ses services comme garde du corps et comme agent de sécurité embarqué à des négociants et aux autres personnes voyageant jusqu'aux frontières lointaines du système solaire. Il a commencé à travailler pour Firewall voilà quelques années, quand un individu affilié à l'organisation l'a engagé comme renfort armé sur une mission financée par Firewall dont le

but était d'éliminer complètement un avant-poste Exhumain de la Ceinture de Kuiper. Ahmir est à bord de la barge d'écumeurs à la recherche d'un nouveau boulot.

Petits conseils d'interprétation : Ayant passé beaucoup de temps sur les routes et dans l'isolement de l'espace lointain, Ahmir est dans l'ensemble assez calme et secret. Mais il fait preuve d'honnêteté dans ses amitiés et se montre plutôt sociable, accueillant tout nouvel ami avec une grande sympathie et toujours prêt à faire son possible pour les autres, même pour de parfaits étrangers. C'est une sorte d'ascète et son morphe actuel, de genre neutre, prouve qu'il considère les pulsions sexuelles comme une distraction.

Historique : Premiers colons de l'espace

Faction : Margellan

Genre du morphe : robot

Identité sexuelle : homme

RÉPUTATION

@-rép: 40

c-rép: 40

i-rép: 20

ÉQUIPEMENT

Armure : armure arachnoïde (8/8). ■

Arme principale : pistolet mitrailleur (SA/TR/FA, PA +2, VD 2d10 +3, munitions 20) avec 100 cartouches standards. ■

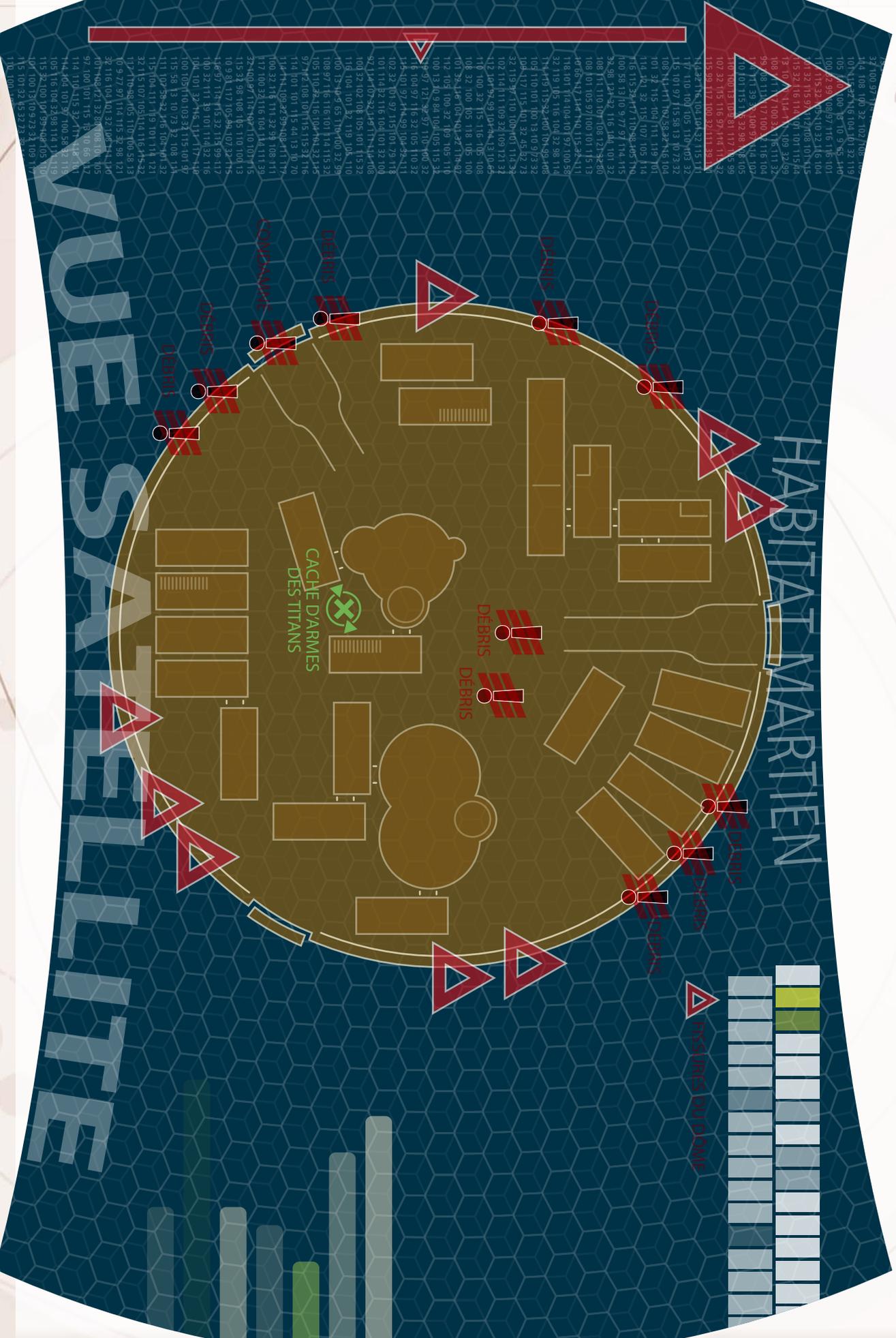
Arme secondaire : fusil à plasma (TS, PA +8, VD 3d10 +12, munitions 10) ■

Crédits de départ : 4.000 (moins les dépenses effectuées au cours des scènes 1 et 2). ■

Améliorations : implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, vision augmentée (bonus de +20 aux tests de perception visuelle), membres supplémentaires (6 membres), lidar, filtre

analgésique (vous ignorez les malus de blessures mais vous souffrez d'un malus de -30 à tous vos tests de perception tactile et n'aurez même pas conscience de vos blessures à moins de réussir un test de Perception), membres pneumatiques (vous pouvez sauter jusqu'à deux mètres de haut, bonus de +20 aux tests de Parkour, +1d10 VD quand vous utilisez la compétence Combat non-armé), radar, stimulateur de réflexes (RÉF +10, RAP +1). ■

Autres : Nanobandages (soignent 1 blessure et 1d10 points d'END par heure). ■



37 100 97 111
 14 4 108 100 32 102 108
 101 14 27 16 109 100 32 115 111
 105 1 100 3 10 9 65 140
 100 2 9 08 67 116 1 6 101
 11 15 32 9 14 10 32 14 6 104
 101 32 115 9 12 10 08 101 4 5
 15 32 116 114 101 101 115 44
 18 10 1 114 3 109 32 69
 108 1 1 100 3 16 111 32
 9 9 6 11 17 100 3 116 104
 1 11 59 100 9 14 102
 10 101 115 3 32 88 10 105
 101 100 13 100 31 117 9 89
 107 32 105 116 9 144 11 82
 115 69 117 100 32 111 89
 14 27 16 109 100 32 115 111
 117 110 100 105 170 08 32
 115 101 97 115 58 13 40 23 82
 108 14 41 102 58 24 104 104
 101 32 115 104 111 119 161
 114 44 32 115 102 105 114
 116 115 32 117 108 08 146
 100 58 3 10 9 27 97 114 115
 28 98 124 32 115 144 101 32
 108 110 100 08 13 32 86
 108 101 105 97 100 101 115 59
 106 6 11 104 10 415 24 111
 116 6 11 104 10 67 100 58
 32 119 11 116 104 32 88 104
 37 119 11 116 104 32 88 104
 174 119 115 32 100 10 49 146
 104 110 101 100 13 10 52
 104 110 101 100 13 10 52
 104 110 101 100 13 10 52
 32 119 11 100 32 103 114 34
 102 114 11 109 32 103 114 34
 112 104 59 104 13 10 55
 110 100 32 115 116 100 108
 101 32 100 100 118 100 100
 101 32 100 100 100 114 92
 112 104 100 32 108 103 114
 100 13 100 32 103 114 34
 100 13 100 32 103 114 34
 117 12 11 59 100 100 32
 116 104 97 116 32 103 114 32
 145 101 97 114 32 100 58 111
 102 32 101 97 115 101 29 118
 101 114 32 116 104 101 32 100
 92 114 107 32 114 114 108
 100 32 102 100 105 101 115 32
 116 104 101 32 119 104 110
 100 15 14 93 110 100 32 99
 108 97 116 110 101 14 115 32
 05 110 24 118 104 14 32 115
 97 14 2 108 101 115 115 34 116
 114 101 101 115 44 13 10 20
 114 114 108 28 99 108 117 117
 100 32 116 111 32 99 108 111
 117 100 32 116 104 11 111 99
 32 100 97 114 100 101 115
 115 34 98 108 105 110 100 113
 10 9 81 117 108 98 107 32 115
 148 97 114 115 32 115 99 117
 100 32 111 99 101 114 32 116
 104 101 32 115 114 117 144
 100 105 110 103 32 115 101 49
 115 58 13 10 73 32 108 131
 111 102 28 32 116 104 101 32
 10 9 27 97 114 116 115 32
 117 110 88 108 110 100 58 113
 32 115 107 108 114 116 115 32
 32 116 104 101 32 108 101 105
 101 104 101 32 108 101 105
 107 104 101 32 108 101 105
 97 100 101 115 10 66 117
 114 110 115 32 111 14 101
 114 104 101 97 100 58 32 119
 105 116 104 32 98 114 114 119
 115 32 100 114 99 104 105 100
 101 100 13 109 73 32 109 117
 115 101 32 115 32 73 109 117
 110 100 32

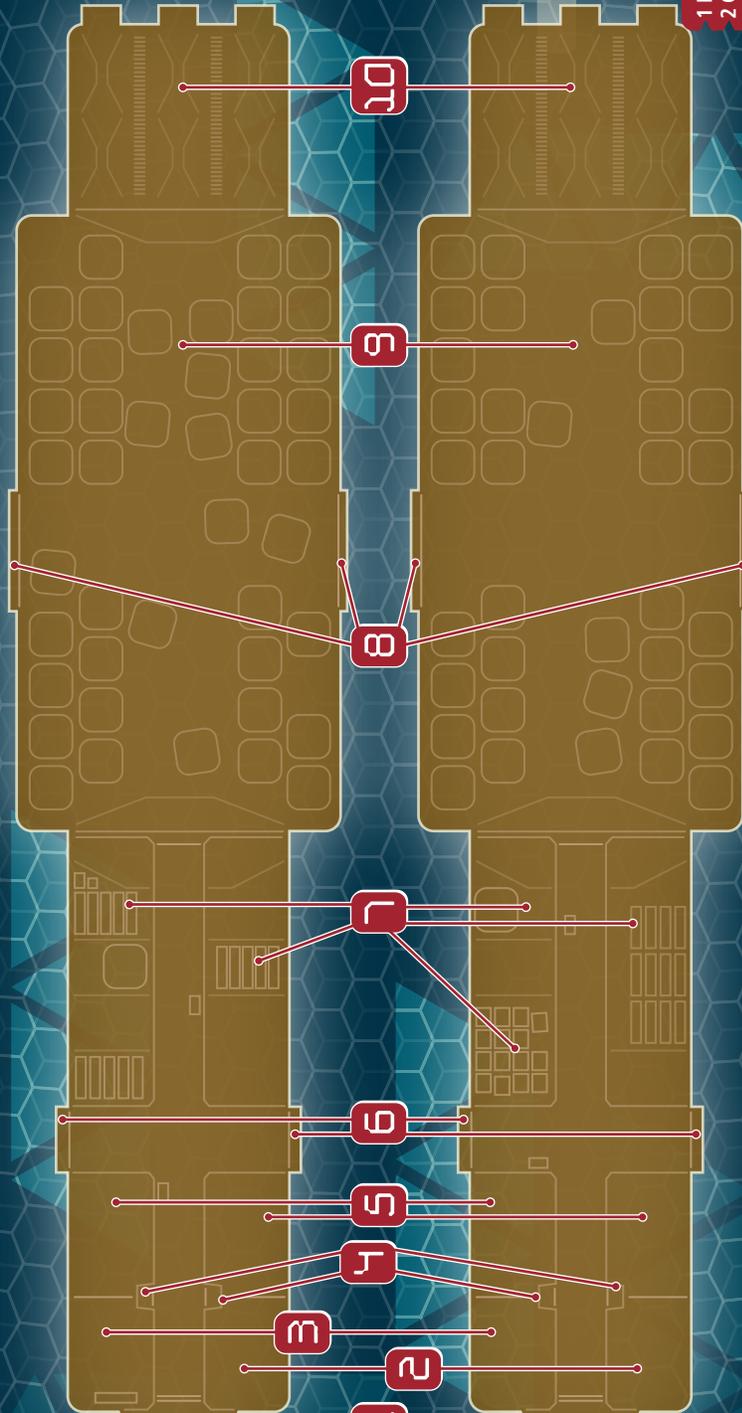
VUE SAUVEGARDE

HABITAT MARTIEN

FISSURES DU DOME



ANNORA ARABELLA



- 1 Passerelle
- 2 Quartier des officiers
- 3 Quartier de l'équipage
- 4 Salle de bain/toilettes
- 5 Salle commune/cuisine
- 6 Sas avant
- 7 Modules de stockage
- 8 Sas de chargement
- 9 Soutes
- 10 Moteurs

RÉSUMÉ DES RÈGLES

EFFECTUER UN TEST

- Lancez un d100 (soit deux dés à dix faces dont on lit le résultat comme un pourcentage, de 00 à 99).
- La difficulté est fixée par le score de la compétence appropriée (ou occasionnellement par l'aptitude à laquelle elle se rattache).
- Les modificateurs expriment la difficulté.
- 00 est toujours une réussite.
- 99 est toujours un échec.
- Un double (00, 11, 22, 33, etc.) donne toujours une réussite ou un échec critique.

TEST DE RÉOLUTION

- Pour réussir un test de résolution, vous devez faire un résultat au d100 égal ou inférieur au score de votre compétence +/- les modificateurs.

TEST OPPOSÉ

- Chacun des personnages impliqués lance un d100 contre sa compétence +/- les modificateurs.
- Celui qui réussit, avec le résultat le plus haut, l'emporte. Si les deux personnages échouent, ou réussissent tous les deux avec le même résultat, c'est une impasse.

TEST PAR DÉFAUT

- Si vous ne possédez pas la compétence appropriée pour un test, vous pouvez vous rabattre par défaut sur l'aptitude à laquelle elle est liée.

MODIFICATEURS

- Ils affectent toujours la difficulté (le score de la compétence), et non le résultat du jet de dés.
- Les modificateurs (positifs ou négatifs) se répartissent en trois niveaux :
 - mineur (+/-10)
 - modéré (+/-20)
 - majeur (+/-30)
- L'ensemble des modificateurs appliqués ne peut excéder +/-60.

TRAVAIL D'ÉQUIPE

- Un personnage est désigné comme le joueur principal et effectue le test.
- Tout joueur qui apporte son aide apporte un bonus de +10 (maximum : +60).

PRENDRE SON TEMPS

- Vous pouvez choisir de prendre plus de temps pour accomplir une action.
- Pour les actions complexes, chaque minute supplémentaire consacrée à la tâche vous fait bénéficier d'un bonus de +10 au test.
- Pour les actions longues, chaque tranche de 50% du délai normalement requis vous fait bénéficier d'un bonus de +10 au test.

APTITUDES

- Les scores d'aptitudes varient entre 1 et 30 pour un humain de base non-modifié (la moyenne est alors de 15).
- Les différentes aptitudes sont : Cognition, Coordination, Intuition, Réflexes, Astuce, Somatique et Volonté.

COMPÉTENCES APPRIS

- Les scores des compétences varient entre 1 et 99 (la moyenne est de 50).
- Morphes, équipements, drogues... peuvent octroyer des bonus ou des malus à certaines compétences.

SPÉCIALISATIONS

- Les spécialisations ajoutent un bonus de +10 pour les tests relatifs à un domaine de compétence spécialisé.
- Vous n'avez droit qu'à une spécialisation par compétence.

TOURS D'ACTION

- Un tour d'action dure 3 secondes (un round).
- L'ordre d'action des personnages est déterminé par leur Initiative.
- Les actions automatiques sont toujours autorisées.
- Vous pouvez effectuer autant d'actions rapides que vous le souhaitez en un round (au minimum 3) : vous n'êtes limité que par le MJ.
- Votre score de Rapidité indique le nombre maximum d'actions complexes que vous pouvez effectuer en un round.

DIFFICULTÉS DES TESTS

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	MODIF.
Sans effort	+30
Simple	+20
Facile	+10
Moyen	+0
Difficile	-10
Défi	-20
Expert	-30

TABLE DES MODIFICATEURS

NIVEAU	MODIFICATEUR
Mineur	+/- 10
Modéré	+/- 20
Majeur	+/- 30

SITUATIONS STRESSANTES

SITUATION	VALEUR DE STRESS (VS)
Échec spectaculaire dans la poursuite de ses objectifs/motivations	1d10/2
Impuissance	1d10/2
Trahison d'un ami de confiance	1d10/2
Isolation prolongée	1d10/2
Violence extrême (témoin)	1d10/2
Violence extrême (acteur)	1d10
Conscience de sa mort imminente	1d10
Expérience LEX de la mort d'un tiers	1d10
Perte d'un être cher	1d10/2
Assister à la mort d'un être cher	1d10 + 2
Être responsable de la mort d'un être cher	1d10 + 5
Découverte d'une scène de crime macabre	1d10
Torture (témoin)	1d10 + 2
Torture (souffrance tolérable)	2d10 + 3
Torture (souffrance insoutenable)	3d10 + 5
Rencontre d'extra-terrestres (êtres non-sensibles)	1d10/2
Rencontre d'extra-terrestres (êtres sensibles)	1d10
Rencontre d'extra-terrestres hostiles	1d10 + 3
Découverte d'une technologie hautement avancée	1d10/2
Découverte d'une technologie modifiée par le virus Exsurgent	1d10/2
Découverte de transhumains infectés par le virus Exsurgent	1d10
Découverte de formes de vie Exsurgentes	1d10 + 3
Se voir infecté par le virus Exsurgent	Variable
Assister à une passe psi-epsilon	1d10 + 2

Arrondir tous les résultats à l'inférieur