Projet MoonLight Beta Playtest



INTRODUCTION

« Je crois que l'avenir à long terme de la race humaine doit être dans l'espace. Il sera difficile d'éviter une catastrophe sur la planète Terre au cours des cent prochaines années, sans parler des prochaines milliers ou millions d'années. La race humaine ne devraient pas mettre tous ses oeufs dans le même panier, ou sur une seule planète. Espérons que nous pourrons éviter de faire tomber le panier jusqu'à ce que nous en ayons réparti la charge »

- Stephen Hawking, 2010.
- « Aujourd'hui, 10 ans après la guerre contre les TITANs et la Chute qui s'en suivit, ces paroles de Stephen Hawking prononcées au début du 21ième siècle résonnent dans mes oreilles avec un sinistre écho. Ce salaud avait raison : le panier est bien tombé avant que la charge soit répartie. »
- Kat Parker, journaliste au Lunar-Lagrange Herald à l'occasion du 10ième Jour du Souvenir.

L'humanité telle que nous la concevions n'existe plus. Elle a pris le nom de transhumanité et a commencé à s'étendre dans le vide spatial et à coloniser le système solaire qui l'a vue naître. Grâce aux progrès de la science, l'âme humaine n'est plus prisonnière de son corps d'origine et peut désormais changer d'enveloppe à volonté ou vivre libre de toute contrainte physique sous une forme informatique.

Il y a dix ans, une guerre s'est déclenchée entre la transhumanité naissante et les TITANs, des Intelligences Artificielles au potentiel d'apprentissage théoriquement infini et chargées de gérer tous les systèmes de défense de la Terre. En quelques mois, la Chute coûta la vie à 90% de la population et transforma le berceau des hommes en un immense champ de ruines radioactives.

Dix ans après le départ soudain et inexpliqué des TITANs, la transhumanité se relève doucement et se réinvente, à la merci de terroristes de tous bords, de restes encore actifs technologie TITAN, de nano-pestes et autres virus informatiques tueurs. Dans les ombres, une organisation secrète veille sur cette civilisation renaissante. Vous êtes un agent de cette conspiration, prêt à intervenir partout où vos talents sont nécessaires et à protéger la transhumanité contre toutes les menaces, y compris contre elle-même.

Ton esprit est un programme. Change-le.
Ton corps est une enveloppe. Change-le.
La mort est une maladie. Soigne-la.
L'extinction approche. Affronte-la

Bienvenue chez Firewall.

AVANT-PROPOS

Ce document vous présente une nouvelle mécanique qui vous permettra de remplacer celle présentée dans le livre de base d'Eclipse Phase, trop technique et trop lourde à mon goût. Ce document ne s'attache pas à modifier l'univers pour en corriger les éventuelles incohérences (d'où la présence des tant décriées compétences de connaissances). Cette nouvelle mécanique se base en revanche sur un concept très transhumaniste: dans un monde ou les connaissances théoriques et pratiques de l'humanité toute entière ont été reproduites et stockées dans d'immenses banques de données informatiques, les personnages n'ont plus besoin de suivre des cours ou de passer du temps a s'entrainer : il leur suffit d'acheter les modules de connaissances qui leur manquent et de copier ces connaissances dans leur propre corpus. Ceci explique la disparition des classiques points d'expérience et leur remplacement par des prix en monnaie sonnante et trébuchante (ou en services rendus, nouvelle économie oblige).

En plus du système original d'*Eclipse Phase*, cette mécanique puise ses racines dans *Burning Wheel*, *Burning Empires*, *Bloodlust édition Métal*, *Mouse Guard*, *Dungeons* & *Dragons 4*, *Remember Tomorrow* et dans une moindre mesure *Doctor Who*.

Crédits et licence

Système de jeu par Julien "Selpoivre" Rothwiller (selpoivre@qmail.com). Version Beta (19 juillet 2011).

Relectures, playtests et conseils : Benjamin "Muad'ib" Cambron, Damien "Sedna" Sornette, Stéphanie "Totbung" Armand, Loïc Laveu, Jean-François "Sans Visage" Lemonnier, Le Grümph, Thomas "Rolapin" Zuliani, Zeben, KamiSeiTo, Brand.

Projet MoonLight est une production du Studio Gobz'Ink.



http://gobzink.shamzam.net/

Eclipse Phase est un jeu de rôles de Rob Boyle et Brian Cross développé par Posthuman Studios distribué sous license Creative Commons BY-NC-SA. Les illustrations du présent document sont extraites du livre de base d'**Eclipse Phase** et de ses suppléments.

Ce document est distribué sous licence *Creative Commons BY-NC-SA*.



Cette licence vous autorise à modifier et redistribuer ce fichier à condition d'en citer la paternité, de ne pas l'utiliser à des fins commerciales et de distribuer la version modifiée sous la même licence. Pour plus d'informations, visitez la page suivante : http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/

ntroduction	1
Avant-propos	3
Crédits et licence	3
Personnages	5
Création et évolution d'un personnage	5
Créer un personnage	5
Règle optionnelle : Endettement	6
Règle optionnelle : Incarner une Intelligence Ar	tificielle6
Règle optionnelle : Créer l'entourage du person	nage6
Evolution des personnages	7
Calculer les revenus des personnages	7
Compétences	8
Rattachées à l'Ego	8
Rattachées au Morph	10
Traits de personnage	11
Traits d'Ego	11
Traits de Morph	11
Traits de Condition	11
Traits de Réputation	13
Mèmes	
Karma	
Muses	14
Morphs	15
Types de Morphs et modèles disponibles	15
Implants et mods de Morph	18

Mindhacks : sauvegarder et modifier son Ego	19
Mods d'Ego	
Sauvegardes d'Ego	19
Technologie	20
Equipement et gadgets	20
Véhicules terrestres ou aériens	22
Système de jeu	22
Cœur du système	23
Résoudre des actions isolées	23
Résoudre des défis	
Résoudre des conflits et combats	27
Adversaires et alliés	30
Réseaux sociaux, réputation et infamie	31
Evolution des scores de réputation	31
Utiliser les réseaux sociaux	31
Réputation et nouvelle économie	32
Piratage informatique et subversion de systèmes	33
Piratage d'Ego	34
Pouvoirs Psi	35
Personnages prétirés	

Personnages

Dans *Projet MoonLight*, chaque personnage-joueur est caractérisé par :

- L'allégeance à une ou plusieurs factions, gouvernements, conspirations ou mouvements politiques. Par défaut, on considère que chaque PJ appartient, volontairement ou non, à la conspiration Firewall, qui vise à protéger la transhumanité des dangers internes et externes qui la guettent.
- Une profession, a laquelle une compétence est associée. Cette profession sera utilisée entre chaque scénario pour déterminer les revenus du personnage.
- Trois mèmes, des idées, concepts ou principes qui lui tiennent à cœur et le poussent à avancer.
- Des compétences et des caractéristiques, qui représentent l'étendue de ses capacités et sont réparties entre les compétences d'Ego (propres à l'esprit du personnage), de Morph (propres à chaque corps habité) et de fusion (nées de la rencontre de l'esprit et du corps du personnage).
- Des traits libres, qui en font un être unique et le différencie des autres transhumains. Tout comme les compétences, les traits sont rattachés à l'Ego ou au Morph du personnage et sont notés de 1 à 5.

- Une Muse, une petite IA qui l'accompagne en permanence et qui possède elle aussi des traits et des compétences.
- Des réputations sur un ou plusieurs réseaux sociaux.
- De l'équipement.

CREATION ET EVOLUTION D'UN PERSONNAGE

Créer un personnage



Suivez ces étapes pour créer un personnage :

- 1. Choisir un nom, déterminer le passé du personnage et éventuellement lui choisir une allégeance (en plus de Firewall).
- 2. Déterminer trois mèmes caractérisant les motivations du personnage.
- 3. Déterminer une profession et sélectionner une compétence pour la représenter.
- 4. Affecter 5 points dans des traits d'Ego du personnage (hors réputations).
- 5. Affecter 3 points dans les réputations. Un joueur peut choisir de commencer la partie avec l'une de ses réputations à -1 ou à -2 en échange d'un (ou deux) point(s) supplémentaire(s) à affecter dans les autres réseaux.

- 6. Dépenser 5 000 creds dans les compétences, équipements, sauvegardes et Morph(s). A cette étape, les compétences d'Ego Innées commencent gratuitement au niveau 1 et aucun score de compétence ne peut dépasser 5.
- 7. Calculer les compétences de fusion pour chaque Morph.
- 8. Créer la muse du personnage en lui donnant un nom, un trait de personnalité et en lui affectant 4 points de compétence.

Règle optionnelle : Endettement

Si un joueur se plaint de ne pas avoir assez de creds pour s'acheter le dernier Morph à la mode ou pour avoir 5 dans toutes ses compétences de combat, le meneur peut l'autoriser à s'endetter : en échange du trait de Condition *Endetté*, le joueur reçoit 500 creds supplémentaires pour créer son personnage.

Il peut recourir jusqu'à 5 fois à cette possibilité (pour un total de 2500 creds et le trait *Endetté 5*).

Une fois la création terminée, le joueur et le meneur doivent se mettre d'accord sur l'identité du ou des créanciers du personnage.

Note : Ce trait de condition n'est pas pris en compte dans les 4 points de traits d'Ego à répartir.

Règle optionnelle : Incarner une Intelligence Artificielle

Si un joueur souhaite interpréter une Intelligence Artificielle et non un Ego Transhumain, le processus de création reste le même, avec les ajustements suivants :

- Une IA n'a pas de Muse par défaut. Pour compenser ceci, le joueur dispose de 500 creds de plus pour créer son personnage.
- Une IA possède forcément le trait d'Ego *Intelligence Artificielle Générique*.

Règle optionnelle : Créer l'entourage du personnage

Nul homme est une île. Cet adage est encore plus vrai en ces temps d'omniprésence de réseaux sociaux et de quasi-extinction de l'humanité, alors que les transhumains survivants se raccrochent les uns aux autres en espérant que le pire est derrière eux. Pour donner plus de relief aux personnages joueurs, vous pouvez utiliser cette règle optionnelle pour leur créer un embryon d'entourage en utilisant le système décrit page 30.

Demandez à chaque joueur de nommer et de décrire en quelques mots :

- Un proche ou un allié
- Un contact professionnel ou une vague connaissance
- Un rival ou un ennemi.

Demandez ensuite à chacun de ses joueurs de répartir 10 points entre les NGCs de ces personnages non-joueurs puis d'affecter à chacun d'eux NGC+2 points dans leurs traits.

Petit conseil aux joueurs : Pour rendre le jeu plus dynamique n'hésitez pas à relier l'histoire d'un de ces PNJs à un PNJ décrit par un autre joueur, voir à un autre personnage joueur (avec l'accord de votre camarade bien entendu).

EVOLUTION DES PERSONNAGES

Les compétences et traits d'Ego d'un personnage ou de sa Muse évoluent lors de l'intermède entre deux scénarios.

Les compétences d'Ego ainsi que les niveaux de réputation peuvent être achetées ou améliorées en échange de *Niveau* à atteindre x 100 creds avec les limitations suivantes :

- Une seule compétence ou réputation peut évoluer de cette manière lors d'un intermède.
- La compétence ou réputation choisie ne peut progresser que d'un point.

Les compétences d'une Muse progressent indépendamment de celles du personnage mais dans les mêmes conditions.

Lors de chaque intermède, le joueur reçoit un point à répartir dans ses traits d'Ego en veillant à rester cohérent

par rapport aux évènements qui se sont déroulés durant le scénario.

S'il le souhaite, un joueur peut dépenser des points de Karma pour obtenir des points à répartir dans ses traits (voir page 25 pour plus d'informations).

Si un trait devient obsolète, il peut le supprimer et répartir la moitié de ses points dans ses autres traits.

Le(s) Morph(s) du personnage évoluent pendant le jeu grâce aux implants et aux mods (voir page 18).

Calculer les revenus des personnages

La plupart du temps, les personnages des joueurs ne restent pas inactifs entre deux missions (i.e. entre deux scénarios). Au cours de ces intermèdes, ils exercent une profession et amassent des ressources financières, qu'il s'agisse de crédits ou de réputation.

Pour calculer les revenus des joueurs lors d'un intermède, vous pouvez utiliser la méthode suivante :

- 1. Chaque joueur teste la compétence associée à sa profession.
- 2. Additionnez le nombre de succès obtenus par chacun puis multipliez ce nombre par 100 pour obtenir la somme réunie par l'ensemble du groupe de personnages lors de cet intermède.
- 3. Laissez ensuite les joueurs se répartir cette somme entre eux.

COMPETENCES

Les compétences et caractéristiques sont évaluées à l'aide d'un score variant en général de 0 (inexistant) à 7 (talent quasi-absolu) et traduisent les capacités du personnage. On distinge :

- Les compétences d'Ego, qui sont conservées lors de chaque changement de Morph et peuvent être sauvegardées.
- Les compétences de Morph sont propres à chaque corps.
- Les compétences de fusion sont calculées en fonction du Morph et de l'Ego qui y réside.

Rattachées à l'Ego

Les compétences rattachées à l'Ego sont divisées en deux catégories:

- Les compétences innées représentent les facultés communes à tous les personnages.
- Les compétences acquises représentent tous les autres talents qu'un Ego peut apprendre. Pour plus de clarté, elles sont regroupées en compétences de combat, compétences sociales et compétences techniques.

Quel que soit leur type, les compétences d'Ego peuvent être achetées ou améliorées en échange de crédits comme décrit

page 7. Il est également possible de les sauvegarder dans l'éventualité où le personnage serait tué et sa pile corticale rendue inutilisable (voir page 19 pour plus d'informations).

Compétences innées

Nom	Description		
Adaptabilité	Capacité à réagir au quart de tour		
Cognition	Capacités de déduction et d'apprentissage du personnage		
Coordination	Capacité à coordonner les mouvements de son Morph au mieux		
Détermination	Capacité à encaisser des chocs émotionnels et à résister à la pression		
Sociabilité	Facilité à nouer des liens avec d'autres transhumains		

Compétences acquises

Nom	Description
Compétences de co	ombat
Armes civiles	Connaissances sur les armes à feu et armes énergétiques accessibles aux civils (armes d'autodéfense, armes de poing énergétiques et à munitions solides) et capacité à s'en servir.

Armes de guerre	Connaissances sur les armes à feu et énergétiques à usage militaire (fusils	Prestance	Capacité à en imposer socialement
	mitrailleurs, SMGs, fusils de sniper) et capacité à s'en servir.	Protocole	L'art de ne pas faire d'impairs en société
Armes lourdes	Connaissances sur les armes explosives (RPGs, grenades) et	Représentation	Talent du personnage pour le chant, l danse ou la comédie
	capacité à s'en servir.	Compétences techr	niques
Arts martiaux	Connaissances théoriques en combat rapproché du personnage. La capacité d'un personnage à coller des tartes est gérée par la capacité de fusion Corps à corps.	ApTech	Aptitude technique du personnage. Regroupe la mécanique, l'électronique et tout ce qui permet de savoir réparer ou bricoler du matériel (y compris des Synthémorphs)
Compétences sociales		Erudition	Représente la masse de
Datamining	Capacité à rechercher des informations sur le Mesh, dans les réseaux sociaux et dans la réalité		connaissances générales possédées par le personnage (sans compter celles accessibles par des bibliothèques sur le mesh)
Empathie	Capacité à lire les émotions et les intentions de ses interlocuteurs	Informatique	Créer ou modifier des programmes
		·	informatiques
Impersonification	Capacité à se faire passer pour un autre ou à emprunter une autre identité, sur le Mesh et ailleurs	InfoSec	Connaissances sur les systèmes de sécurité informatiques et les moyens de les contourner
Networking	Capacité à utiliser les réseaux sociaux pour rencontrer d'autres personnes	Médecine	Savoir réparer un corps biologique
Occultation	Savoir se faire oublier, sur le Mesh et ailleurs	Navigation	Pilotage et manoeuvres de vaisseaux spatiaux
Persuasion	Talent pour influencer son prochain	Pilotage	Savoir piloter des engins aériens ou

	terrestres
Psychochirurgie	Savoir réparer ou modifier un Ego

Rattachées au Morph

Compétences de Morph

Les compétences de Morph représentent le potentiel physique brut propre à chaque Morph. Elles ne peuvent être ni améliorées à l'aide de crédits ni sauvegardées. La seule manière de les améliorer consiste à installer des mods de Morph (voir page 18).

Nom	Description
Agilité	Souplesse et dextérité brute du Morph
Force	Force physique brute du Morph
Résistance	Capacité à résister aux chocs
Sens	Acuité des sens du Morph

Compétences de fusion

Les compétences de fusion dérivent directement de l'association de l'Ego du personnage avec le Morph qu'il habite. Leur score est calculé en faisant la moyenne d'une compétence d'Ego et d'une compétence de Morph (on arrondit toujours à l'unité inférieure). Elles ne peuvent être

ni améliorées à l'aide de crédits ni sauvegardées. La seule manière de les améliorer consiste à modifier les scores des compétences dont elles dépendent.

Nom	Mode de calcul	Description	
Corps à corps	Force + Arts martiaux / 2	Capacité à combattre au contact	
Esquive	Agilité + Adaptabilité / 2	Capacité à esquiver les coups	
Freemove	Agilité + Coordination / 2	Savoir se déplacer avec fluidité quel que soit l'environnement (contourner des obstacles, gérer une faible gravité)	
Furtivité	Sens + Occultation / 2	Capacité à se déplacer silencieusement	
Tripes	Résistance + Détermination / 2	Capacité à résister à la douleur	

TRAITS DE PERSONNAGE

Les traits regroupent tous les éléments qui caractérisent le personnage et qui ne sont pas couverts par les compétences. Tous les traits ont un score pouvant aller de 1 (ordinaire) à 5 (exceptionnel).

Note : Lorsqu'un trait ne possède pas de score associé, on considère *toujours* que ce score est de 1.

Leur utilité principale est de décrire le personnage en soulignant les aspects qui le rendent unique. Ils peuvent également être activés pour apporter des dés de bonus ou de malus au pool d'action du personnage (voir page 23) ou encore rendre réalisables certaines actions impossibles.

En termes de jeu, les traits d'un personnage ou de son matériel appartiennent donc à l'une des trois catégories informelles ci-dessous :

- Ceux destinés à être activés pour obtenir des dés, qu'il s'agisse de dés de bonus ou de malus.
 Ces traits auront donc tendance à avoir un niveau supérieur à 1. Par exemple : Obstiné, Né avec un clavier dans les mains, Ingénieur social...
- Ceux destinés à "ouvrir" des actions autrement impossibles. Ces traits pourront sans problèmes rester au niveau 1. Par exemple : Vision thermique, Implants Mesh, Pile corticale..

 Ceux destinés principalement à donner de la profondeur ou du style au personnage. Ces traits pourront également rester au niveau 1.
 Par exemple : Nostalgique de l'Avant, Apparence enfantine, Luxueux...

Traits d'Ego

Les *traits* d'Ego sont liés au personnage dans sa globalité et sont conservés d'un corps à l'autre.

Quelques exemples de traits d'Ego: Héritier corporatiste, Réflexes surhumains, Spécialiste de l'histoire martienne, Techno-réfractaire, Pirate de l'espace, Réfugié politique Jovien, Vedette du Mesh, Contrebandier, Accro à l'immersion virtuelle, Ingénieur social, Né avec une clé à molette dans la main...

Traits de Morph

Les *traits de Morph* sont liés spécifiquement au corps actuellement occupé.

Quelques exemples de traits de Morph : Fort, Pieds préhensibles, Génétiquement pur, Animal uplifté, Adapté à la 0G...

Traits de Condition

Les *traits de Condition* sont acquis à la suite de conflits et regroupent les blessures, séquelles et autres complications subies. Ils peuvent être rattachés à l'Ego ou au Morph du

personnage et sont exclusivement négatifs mais ne peuvent pas être utilisés pour gagner des points de Karma.

Chaque trait de condition existe en deux variantes : une version normale et une version aggravée.

Les malus associés à chaque version de chaque condition sont résumés dans le tableau suivant :

Condition d'Ego	Version aggravée	S'en débarrasser
Stressé (1)	A bout (2)	Une bonne nuit de sommeil
Démoralisé (2)	Abattu (3)	Test Moyen de Psychochirurgie
Infecté (Variable)	Corrompu (+1)	Test de Psychochirurgie/InfoSec d'une difficulté égale au malus infligé par l'infection
Endommagé (4)	Détruit	Test Surhumain de Psychochirurgie
Endetté (variable)	N/A	Dépenser 1000 creds par niveau du trait

١.			
	Condition de Morph	Version aggravée	S'en débarrasser
	Fatigué (1)	Epuisé (2)	Une bonne nuit de sommeil
	Blessé (2)	Mourant (5)	Test Moyen de Médecine/ApTech
	Infecté (Variable)	Corrompu (+1)	Test de Médecine/ApTech d'une difficulté égale au malus infligé par l'infection
	Irradié (2)	Mourant (5)	Test Moyen de Médecine et un traitement long
	Empoisonné (3)	Mourant (5)	Test Ardu de Médecine avec du matériel spécifique.
			/ /

Note : La difficulté pour récupérer d'une condition aggravée est augmentée d'un échelon.

Traits de Réputation

Pour mesurer la réputation d'un personnage, on utilise une série de traits d'Ego particuliers représentant l'influence du personnage sur chaque réseau social majeur. Les réseaux de réputation utilisés dans la société transhumaine Post-Chute et accessibles aux joueurs sont :

Abréviation	Réseau social	Public visé
@-Rep	Circle-A List	Autonomistes de la bordure du système solaire.
C-Rep	CivicNet	Hypercorps et Consortium.
E-Rep	EcoWave	Ecologistes et bioconservateurs.
F-Rep	Fame	Journalistes, méta-célébrités, monde du divertissement.
G-Rep	Guanxi	Organisations criminelles diverses.
I-Rep	The Eye	Membres de la conspiration Firewall.

R-Rep	Research Network Associates	Argonautes et membres de la communauté des scientifiques et chercheurs.
X-Rep*	EXploreNet	Gatecrashers, hyper-corps gérantes de Portails, colons d'exoplanètes

^{*} Réseau social présenté dans le supplément Gatecrashing

Ces traits fonctionnent comme les autres traits d'Ego à quelques détails près :

- A chaque trait de réputation est associé un niveau intermédiaire gradué de 0 à 9 et servant à mesurer le degré de progression du personnage (par exemple, un personnage pourra avoir E-Rep 2 et C-Rep 1-2).
- Si ce niveau intermédiaire atteint 10, le score de la réputation associée augmente de 1. S'il descend en dessous de 0, le score associé diminue de 1 et le niveau intermédiaire passe à 9. Comme si les niveaux de réputation avaient des décimales en fait.
- Autre grande différence par rapport aux traits d'Ego: les scores de réputation démarrent à 0 mais sont gradués de -7 à 7 (voir page 31 pour les règles sur l'Infamie).

Pour plus d'informations sur l'utilisation et les effets de ces traits, référez vous à la section dédiée page 31.

MEMES

Les motivations et objectifs des personnages découlent de leur rapport avec 3 mèmes de leur choix, représentant les idées et concepts qui leur tiennent à cœur. Une fois par séance de jeu et par mème, ils peuvent relancer les dés ayant fait un résultat inférieur à 4 lorsqu'ils tentent une action en rapport avec ce mème.

Chaque mème est associé à un signe + si le personnage y est favorable ou - s'il y est défavorable.

Exemples de mèmes : Anarchisme, Cyberdémocratie, Nouvelle économie, Prudence scientifique, Recherche de la Singularité, Droits des upliftés, Vie privée, Transparence de l'information, Christianisme, Post-humanisme, Société Open Source, Recherche de la célébrité...

KARMA

Le Karma est une réserve de points représentant la chance du personnage. Les PJs démarrent avec une réserve de 5 points de karma. Voir page 25 pour les mécaniques liées à l'utilisation et à la récupération du Karma.

Muses

Les muses sont des IA bridées stockées dans les implants Mesh du personnage (ou avec son Ego dans le cas des Synthémorphs et des Infomorphs) accompagnant les personnages en permanence. Elles ont des compétences propres fonctionnant comme les compétences d'Ego du personnage. La plupart du temps, les muses possèdent les compétences d'Ego suivantes (mais rien ne les empêche d'en posséder d'autres):

- Datamining
- Networking
- Protocole
- Informatique
- InfoSec
- Psychochirugie

Chaque muse possède également un trait d'Ego reflétant la personnalité qu'elle a développé. Ce trait peut être inventé par le joueur ou choisi dans la liste suivante : Méfiante, Espiègle, Perfectionniste, Prudente, Téméraire, Dévouée, Angoissée, Hyperactive, Froide, Sensuelle...

En jeu, les muses peuvent être utilisées indépendamment du personnage (pendant qu'il fait autre chose) ou en coopération avec lui (lorsque la muse aide directement le personnage). Dans ce dernier cas, le maître d'œuvre du test sera toujours le personnage et jamais la muse.

Acheter une muse : Il est bien entendu possible d'acheter une muse ou de demander à un informaticien d'en concevoir une. Dans ce cas, le prix de la muse sera égal à la somme de ses compétences x100.

MORPHS

Le Morph d'un personnage est l'enveloppe habitée par son Ego.

Les Morphs possèdent des compétences (Force, Agilité, Résistance et Sens) et des traits propres. Le premier trait d'un Morph est toujours son type (*Biomorph*, *Pod*, *Synthémorph*, *Infomorph*). Les autres traits peuvent être liés à ses caractéristiques principales (comme la perfection du visage d'une Sylph ou la rage d'une Furie) ou aux implants qui équipent la quasi-totalité de ces modèles (piles corticales, implants mesh...).

Le prix d'un Morph sur le marché est égal à la somme de ses scores de compétences et de ses traits multipliée par 100.

Types de Morphs et modèles disponibles

Biomorphs

Les Biomorphs sont 100% biologiques, même s'ils sont génétiquement modifiés la plupart du temps. La base du Morph n'est pas forcément humaine puisqu'on y trouve également les animaux upliftés. L'Ego d'un personnage dans un Biomorph ne peut être piraté par des moyens conventionnels (le cerveau étant biologique).

Exemples de biomorphs (humanoïdes) :

Flat (1100 creds)	Force 2, Agilité 2, Résistance 2, Sens 2, Biomorph, Génétiquement naturel, Morph rare
Splicer (1100 creds)	Force 2, Agilité 2, Résistance 2, Sens 2, Biomorph, Implants mesh, Pile corticale
Exalt (1300 creds)	Force 2, Agilité 2, Résistance 3, Sens 2, Biomorph, Implants mesh, Pile corticale, Athlétique
Ruster (1300 creds)	Force 2, Agilité 2, Résistance 2, Sens 2, Biomorph, Implants mesh, Pile corticale, Adapté à l'atmosphère de Mars 2
Bouncer (1400 creds)	Force 2, Agilité 3, Résistance 2, Sens 2, Biomorph, Implants mesh, Pile corticale, Pieds préhensiles, Adapté à la 0G
Hybernoid (1400 creds)	Force 2, Agilité 2, Résistance 2, Sens 2, Biomorph, Implants mesh, Pile corticale, Besoins de sommeil réduits 2, Hibernation
Mentat (1400 creds)	Force 2, Agilité 2, Résistance 2, Sens 2, Biomorph, Implants mesh, Pile corticale, Cortex surdéveloppé, Mémoire photographique 2
Neotenic (1400 creds)	Force 1, Agilité 4, Résistance 1, Sens 2, Biomorph, Implants mesh, Pile corticale, Apparence enfantine, Stigmatisé (Enfant) 2
Olympien (1700	Force 4, Agilité 3, Résistance 4, Sens 3,

creds)	Biomorph, Implants mesh, Pile corticale
Furie	Force 5, Agilité 3, Résistance 4, Sens 2,
(1900	Biomorph, Implants mesh, Pile corticale,
creds)	Pulsions violentes, Vision améliorée
Futura	Force 2, Agilité 3, Résistance 2, Sens 2,
(2000	Biomorph, Implants mesh, Pile corticale,
creds)	Besoins de sommeil réduits 2, Athlétique,
	Mémoire photographique 2, Stigmatisé
	(Génération Perdue) 2, Morph rare
Sylph	Force 2, Agilité 4, Résistance 2, Sens 4,
(2100	Biomorph, Implants mesh, Pile corticale,
creds)	Génétiquement purifié, Beauté des dieux 3, Luxueux 2
Ghost	Force 3, Agilité 5, Résistance 3, Sens 4,
(2400	Biomorph, Implants mesh, Pile corticale, Peau
creds)	caméléon 2, Vision améliorée, Pas de loup,
	Adapté à l'escalade 2
Remade	Force 2, Agilité 3, Résistance 3, Sens 3,
(3000	Biomorph, Implants mesh, Pile corticale,
creds)	Génétiquement purifié 2, Apparence parfaite 3,
	Besoins de sommeil réduits, Organisme
	optimisé 2, Mémoire photographique 3,
	Athlétique 2, Luxueux, Inquiétante étrangeté 2

Exemples de biomorphs (uplifts):

Neo-Avian (1600 creds)	Force 1, Agilité 5, Résistance 1, Sens 4, Biomorph, Implants mesh, Pile corticale, Animal uplifté (Aigle), Déplacement alternatif (Vol)
Neo-Hominid (1600 creds)	Force 2, Agilité 5, Résistance 2, Sens 2, Biomorph, Implants mesh, Pile corticale, Animal uplifté (Singe), Pieds préhensiles
Octomorph (1800 creds)	Force 2, Agilité 4, Résistance 1, Sens 2, Biomorph, Implants mesh, Pile corticale, Animal uplifté (Poulpe), Peau caméléon, Désarticulé 3, Adapté à la 0G

Pods

Les Pods ont un corps biologique totalement artificiel dont chaque pièce est créée séparément puis assemblée par greffes. Leur système nerveux et leur cerveau sont en revanche entièrement électroniques. L'Ego d'un personnage dans un Pod peut être piraté par des moyens conventionnels. Cependant, ces Morphs n'ont pas besoin d'implants mesh pour se connecter aux réseaux informatiques.

Worker Pod (900 creds)	Force 2, Agilité 2, Résistance 1, Sens 2, Pod, Pile corticale
Pleasure	Force 2, Agilité 3, Résistance 1, Sens 3, Pod,
Pod (1400	Pile corticale, Changement de sexe, Beauté

creds)	des dieux, Phéromones sexuelles
Novacrab	Force 4, Agilité 3, Résistance 4, Sens 2, Pod,
(2000	Pile corticale, Adapté au vide, Carapace
creds)	chitineuse 4, Forme animale (Crabe)

Synthémorphs

Les Synthémorphs ne sont pas vivants puisqu'entièrement mécaniques et électroniques. L'Ego d'un personnage dans un Synthémorph peut être piraté par des moyens conventionnels (le cerveau étant électronique). Cependant, ces Morphs n'ont pas besoin d'implants mesh pour se connecter aux réseaux informatiques.

Case (700 creds)	Force 2, Agilité 1, Résistance 2, Sens 1, Synthémorph, Stigmatisé (Cliquetants)
Synth (1300 creds)	Force 3, Agilité 2, Résistance 3, Sens 3, Synthémorph, Pile corticale
Slitheroid	Force 3, Agilité 4, Résistance 3, Sens 3,
(1700 creds)	Synthémorph, Pile corticale, Forme hybride (Serpent humanoïde), Vision améliorée
Dragonfly (1800 creds)	Force 1, Agilité 4, Résistance 2, Sens 4, Synthémorph, Pile corticale, Adapté à la 0G, Forme animale (Libellule), Vision améliorée, Déplacement alternatif (Vol) 2
Flexbot (2000	Force 2, Agilité 3, Résistance 2, Sens 3,
creds)	Synthémorph, Pile corticale, Vision
	nanoscopique, Métamorphe 2,
	Déplacement alternatif (Vol), Armure

		cinétique 2, Armure énergétique 2
/	Arachnoid (2100 creds)	Force 2, Agilité 3, Résistance 4, Sens 3, Synthémorph, Pile corticale, Adapté au vide, Forme animale (Araignée), Armure cinétique 2, Vision améliorée, Vision radar, Membres multi-fonctions 2
	Swarmanoid (2700 creds)	Force 1, Agilité 5, Résistance 4, Sens 4, Synthémorph, Pile corticale, Forme inhabituelle (Nuée) 3, Implants non standards (nanomachines) 3, Discret, Métamorphe 3, Vision nanoscopique 2
	Reaper (2900 creds)	Force 4, Agilité 4, Résistance 5, Sens 3, Synthémorph, Pile corticale, Forme inhabituelle (Disque) 2, Vision améliorée, Adapté au vide, Membres multi-fonctions 3, Déplacement alternatif (Vol), Stigmatisé (Machine de guerre) 3



Infomorphs

Les Infomorphs n'ont pas de corps physique et existent sous une forme entièrement informatisée. Ces personnages n'ont donc pas de Morph à proprement parler et ne peuvent utiliser que les compétences et traits lié à leur Ego. Les compétences de Morph et de fusion n'ont donc pas de sens pour eux. Si toutefois vous avez besoin de recourir à ces compétences (par exemple dans un Simulspace), vous pouvez leur substituer les compétences d'Ego suivantes :

Compétence	Substitut
Force	Cognition
Agilité	Coordination
Résistance	Détermination
Sens	Adaptabilité
Freemove	Coordination
Esquive	Adaptabilité
Tripes	Détermination
Furtivité	Occultation
Corps à corps	Arts martiaux

Implants et mods de Morph

Les implants et mods de Morph permettent d'obtenir de nouveaux traits de Morph (pour les implants), d'améliorer les compétences de leur corps (pour les mods). Le prix d'un implant ou d'un mod de Morph est toujours égal à la somme de ses bonus et de ses traits x100.

Exemples d'implants :

Isolant spatial 4 (400 creds), Pile corticale 3 (300 creds), Lames digitales 2 (200 creds)...

Exemples de mods :

Neurachem bas de gamme (400 creds) : Force +1, Agilité +2, Sens +1

Neurachem militaire (700 creds) : Force +1, Agilité +3, Sens +2, Résistance +1

Implants oculaires (100 creds) : Sens +1

Kevlar sous-cutané (200 creds) : Résistance +2

Réflexes câblés (300 creds) : Agilité +3

MINDHACKS: SAUVEGARDER ET MODIFIER SON

EG0

Mods d'Ego

Les mods d'Ego regroupent les logiciels, routines et firmwares qu'un transhumain peut installer dans son propre Ego afin d'en modifier le fonctionnement.

En termes de règles, ils sont considérés comme des implants de Morph avec les différences suivantes:

- Ils ne peuvent être utilisés que si l'Ego du personnage est digitalisé, c'est à dire qu'il est sous forme d'Infomorph ou qu'il habite un cerveau électronique (dans le cas d'un Pod ou d'un Synthémorph par exemple).
- Ils font partie intégrante de l'Ego et sont donc transférés avec lui lorsqu'il change de corps.
- Ils peuvent être sauvegardés comme des compétences. Le coût d'une telle sauvegarde est de la somme de ses traits x10.
- Le prix d'un implant ou d'un mod de Morph est toujours égal à la somme de ses bonus et de ses traits x100.

Exemples: Pare-feu d'Ego 3 (300 creds)

Sauvegardes d'Ego

Piles corticales

Tout Morph ayant le trait Pile corticale dispose d'une mémoire cryptée implantée dans le système nerveux enregistrant en permanence les sensations et pensées de l'Ego. En cas de destruction du corps du personnage, cette mémoire peut être extraite et implantée dans un nouveau corps pour ramener automatiquement le personnage à la vie.

Sauvegardes distantes d'Ego

Une fois par scénario, les PJs peuvent décider de sauvegarder leur Ego sur un site de stockage distant, afin d'éviter de mourir définitivement en cas de destruction de leur pile corticale. Cette sauvegarde n'étant pas automatique, elle devra être mise à jour régulièrement si le personnage ne veut pas oublier des pans entiers de son existence.

Sauvegarder son Ego correspond à stocker une copie de soi en Infomorph et en hibernation virtuelle sur un serveur distant. Lorsque le Morph du personnage meurt et que sa pile corticale n'est pas récupérable, cette copie est réveillée et devient le nouvel Ego du personnage. Celui-ci devra alors recréer (et payer) une sauvegarde complet s'il souhaite disposer à nouveau de cette assurance.

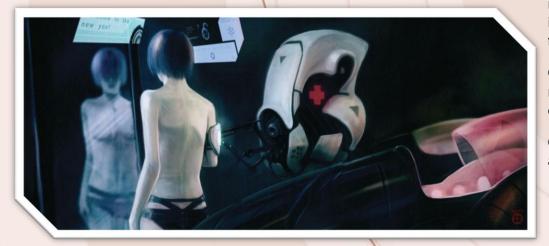
En termes techniques, on se préoccupe uniquement des scores de compétences.

La sauvegarde initiale coûte : Nombre de points de compétences à sauvegarder x 10.

Une fois une sauvegarde créée, le personnage peut décider de la mettre à jour en ne dépensant que le coût de sauvegarde des nouveaux points de compétences (écart entre le niveau sauvegardé et le niveau actuel x 10).

La sauvegarde des souvenirs s'effectue gratuitement en même temps que celle des compétences.

Pour plus de simplicité, on considère que les traits d'Ego n'ont pas besoin d'être sauvegardés.



TECHNOLOGIE

EQUIPEMENT ET GADGETS

Dans *Projet MoonLight*, on distingue principalement deux catégories d'objets technologiques : les objets purement décoratifs placés là pour l'ambiance et les objets importants, destinés à modifier les capacités des personnages. Les premiers n'ont tout simplement pas de caractéristiques et n'existent que pour donner de la couleur à une scène ou à un personnage (par exemple, la veste à motifs interactifs portés par un homme d'affaires, le mignon petit compagnon animal projeté en réalité augmentée qui suit sa maîtresse partout où elle va, ou encore le nanofabricateur portable qui trône dans le salon d'une femme au foyer vénusienne).

Les objets importants, au contraire, ont besoin d'être caractérisés techniquement, puisqu'ils sont amenés à modifier les capacités des personnages. Chaque objet important pour le récit possède des traits qui le décrivent et fonctionnent comme les traits d'un personnage.

Ces traits peuvent représenter les capacités de l'objet luimême, sa réputation ou encore des modifications qui y ont été apportées par son propriétaire.

Quelle que soit sa nature, le prix d'un objet est toujours égal à la somme de ses traits x100.

Option de jeu : Nommer les objets : Tous les rôlistes ayant un jour approché un jeu de science-

fiction ou d'anticipation le savent, il y a une grosse différence de classe et d'ambiance entre un simple "fusil d'assaut lourd" et un "HK-XM mark 30 de chez Direct Action, fabriqué sur Terre avant la Chute". Pour encourager vos joueurs à faire preuve d'un peu d'imagination lorsqu'ils inventent des objets technologiques, vous pouvez leur accorder une ristourne de 100 creds s'ils donnent à leur nouveau joujou un nom, un numéro de modèle et un lieu ou une hypercorp d'origine.

Naturellement, un objet décoratif peut tout à fait devenir un objet important. Dans ce cas, il suffit de lui accorder des traits, de calculer son prix pour que le personnage puisse l'acheter rétroactivement.

Parmi ces objets, les armes et armures sont un cas particulier :

- Une arme possède au moins l'un des traits suivants (déterminant le type de dommages):
 - Dégâts cinétiques
 - Dégâts énergétiques
- Une armure possède au moins l'un des traits suivants (déterminant le type de résistance):
 - o Résistance cinétique
 - o Résistance énergétique

Une arme peut également disposer du trait *Tir en rafale*. Ce trait permet au tireur d'atteindre autant de cibles supplémentaires que son score, tant que ces cibles sont relativement proches (par exemple, *Tir en rafale 2* permet de tirer sur 3 cibles en une seule action).

Exemples:

Ecto de hacking (200 creds): Routines de piratage 2

Mag-blaster (200 creds) : Dégâts énergétiques, Compact

SMG (300 creds) : Dégâts cinétiques 2, Tir en rafale

Railgun de sniper (700 creds) : Dégâts cinétiques 4, Viseur Rayons X, Viseur vision nocturne, Silencieux

Armure anti-émeutes (400 creds) : Résistance cinétique 2, Résistance énergétique, Protection intégrale

Serveur simulspace privé (700 creds) : Confortable 2, Sécurisé 3, Transportable, Accès câblé au Mesh

Petite notes sur l'équipement : Ce système n'a pas été étudié pour gérer des listes d'équipement sans fin mais pour représenter uniquement les possessions "principales" des personnages (celles qui les caractérisent le plus). Inutile donc de donner des traits au couteau à beurre, au manteau ou à la clé à molette d'un personnage. Ces objets seront la plupart du temps purement décoratifs de toutes façons.

Petite astuce : Lorsque vous créez des traits d'équipement, souvenez vous que ceux-ci ne peuvent être activés qu'un par un. Ainsi, il est préférable (et surtout plus simple) de créer une arme avec *Dégâts cinétiques 4*, qu'une arme avec *Dégâts cinétiques 2* et *Balles haute-vélocité 2* par exemple.

VEHICULES TERRESTRES OU AERIENS

Les véhicules ont des traits d'équipement et une réserve d'*Intégrité*. Ils possèdent toujours les traits suivants :

- Vitesse
- Manoeuvrabilité
- Solidité

Comme les Morphs, les véhicules peuvent être endommagés, corrompus ou détruits. Ils peuvent donc être affectés par les traits de Condition suivants:

Trait de Condition	Version aggravée	S'en débarrasser
Ralenti (1)	Immobilisé (5)	En général, faire le plein suffit à redémarrer
Endommagé (3)	Détruit (5)	Test Moyen d'ApTech
Infecté (Variable)	Corrompu (+1)	Test d'ApTech d'une difficulté égale au malus infligé par l'infection

Le prix d'un véhicule dépends de sa catégorie :

- Le prix d'un véhicule personnel (motos, voitures...) est égal à la somme de ses traits (hors traits de Condition) x 100.
- Le prix d'un véhicule non personnel (transport, mobile-home, chars...) est égal à la somme de ses traits (hors traits de Condition) x 1 000.

Exemples de véhicules :

Char antigrav de la République Jovien (22000 creds) : Vitesse 2, Manoeuvrabilité 2, Solidité 5, Obusier 5, Mitrailleuse cinétique 4, Connexion sécurisée au Mesh 4.

Moto nano-déployable Novatech Mk II (1500 creds) : Vitesse 4, Manoeuvrabilité 4, Solidité 1, Métamorphe (déployable) 5.

Et les croiseurs spatiaux dans tout cela ? Comme son prédécesseur, *Projet Moonlight* ne s'attache pas à représenter techniquement les vaisseaux spatiaux parcourant le vide du système solaire. Si vous avez besoin de les mettre en scène, je vous conseille de passer par un défi ou un conflit de pilotage plutôt que par des caractéristiques de vaisseaux.



AEther Jabber : Connected to local Mesh. Co.

SYSTEME DE JEU

CŒUR DU SYSTEME

Résoudre des actions isolées

En son cœur, le système de résolution du Projet Moonlight consiste à lancer une poignée de dés à 6 faces et de compter le nombre de faces supérieures ou égales à 4. Les dés dépassant ce nombre sont affectueusement surnommés des "succès". Si ce nombre de succès dépasse la difficulté de l'action (voir plus loin pour plus d'informations sur cette notion), cette action est réussie. Dans le cas contraire c'est un échec. Les enjeux en cas de réussite et d'échec sont définis par le joueur et le meneur avant de lancer les dés en gardant cette maxime à l'esprit : plus l'enjeu est important pour le personnage, plus les risques en cas d'échec seront élevés.

Le nombre de dés à lancer est appelé le pool d'action. Pour calculer la valeur de ce pool d'action, on prend le niveau de la compétence utilisée par le personnage et on y ajoute ou soustrait des dés selon la méthode suivante :

 Activer un trait pour obtenir un avantage permet de lancer 1 dé de plus par niveau du trait (si la situation s'y prête bien entendu). Il est possible d'activer jusqu'à un trait d'Ego, un trait de Morph et un trait d'Equipement. Note: Une fois qu'un trait d'Ego ou de Morph a été activé pour obtenir des dés supplémentaires, il ne peut plus être ainsi réactivé jusqu'à la fin de la scène, à moins que le joueur ne dépense un point de Karma par utilisation supplémentaire. Les traits d'Equipement ne sont pas affectés par cette règle.

- Il est également possible d'activer des traits pour se compliquer la vie (sans limitations sur le nombre de traits cette fois ci). Dans ce cas, le niveau des traits activés est retiré au nombre de dés lancés et rapporte 1 point de Karma par dé retiré de cette manière. **Note :** un trait activé de manière positive ne peut pas être réactivé de manière négative lors de la même action.
- Si le personnage possède plus d'une compétence applicable dans cette situation, il utilise la compétence la plus haute et ajoute un dé à son pool d'action.

Traits et actions impossibles: les traits d'un personnage ou de son équipement peuvent également être utilisés pour rendre possible une action normalement impossible à réaliser. Par exemple, un personnage peut utiliser le trait *Vision rayons X* de ses implants oculaires pour tenter de repérer sa cible à travers un mur (action totalement impossible dans des conditions normales). Une telle utilisation de trait ne compte pas comme une activation du trait lorsqu'il s'agit de déterminer le nombre de traits utilisés lors d'une action. En revanche, il est impossible d'utiliser un trait à la fois pour rendre une action possible et pour obtenir des dés de bonus.

Une fois l'enjeu du test défini et le pool d'action constitué, le joueur lance les dés de son pool d'action.

Une fois les dés lancés, il faut distinguer deux choses lors de la résolution d'une action :

 La difficulté à atteindre, qui permet de savoir si oui ou non l'action a été réussie. Cette difficulté correspond au nombre de succès à obtenir au minimum :

Trivial	0 succès
Facile	1 succès
Moyen	2 succès
Ardu	3 succès
Difficile	4 succès
Surhumain	6 succès
Impossible	échec automatique

Note : Dans le cas d'une action triviale, on mesure donc uniquement la qualité de la réussite du personnage.

 La qualité de la réussite (ou de l'échec), qui permet de savoir l'aisance avec laquelle le personnage est parvenu à ses fins.

Pour déterminer si une action est réussie et comment, le joueur lance ses dés et compte les succès. Si ce nombre est supérieur ou égal à la difficulté définie par le MJ, l'action est réussie. Pour déterminer la qualité de cette réussite, on prend l'écart entre le nombre de succès obtenu et la difficulté du test. Une fois déterminée, la qualité de la

réussite (ou de l'échec) peut être utilisée par le meneur comme support de description de l'action :

- Une qualité de réussite de 0 signifie qu'une action a été réussie de justesse qui entraîne généralement des complications ("oui mais...").
- Une qualité de réussite de 1 ou 2 signifie qu'une action a été réussie sans accrocs ni éclat ("oui").
- Une qualité de réussite supérieure à 3 signifie que l'action a été réussie avec éclat et le résultat dépassera même les attentes du personnage ("oui et...").

De la même manière, en cas d'échec on détermine la "qualité" en prenant le nombre de succès qui ont fait défaut au personnage :

- Une qualité d'échec de 1 signifie qu'il ne manquait pas grand chose pour que l'action du personnage soit réussie. Les conséquences de l'échec seront donc mitigées pour le personnage ("non mais...").
- Une qualité d'échec supérieure à 2 signale un échec ordinaire ("non").

Dans tous les cas, si le joueur n'obtient aucun succès sur l'ensemble des dés lancés, son échec est retentissant et lui compliquera sérieusement la vie ("non et...").

Personnages incompétents

Lorsqu'un personnage ne possède pas la compétence testée, son joueur peut quand même tenter de réussir l'action en utilisant une compétence de substitution. Pour cela, il utilisera la compétence d'Ego innée (Adaptabilité, Cognition, Coordination, Détermination, Sociabilité) ou la caractéristique de Morph (Force, Agilité, Résistance, Sens) la plus adaptée à la situation.

En revanche, une telle action risquera d'avoir des conséquences fâcheuses pour le personnage :

- Quel que soit le nombre de succès obtenu, un test de compétence de substitution réussi signifie toujours que l'action a été réussie de justesse ("oui mais...").
- En revanche, échec à un tel test sera retentissant et aura des conséquences assez lourdes pour le personnage ("non et...").

Il est en outre impossible de dépenser du Karma sur un tel test.

Opposition et coopération

L'opposition ou la coopération de plusieurs personnages forment des cas particuliers :

- Dans une action en opposition, il n'y a pas de difficulté, il s'agit juste de faire plus de succès que l'autre. Dans ce cas, la qualité de réussite correspond à l'écart entre les deux résultats. En cas d'égalité, le personnage ayant la caractéristique ou compétence la plus élevée l'emporte.
- Dans une action en coopération, on désigne un maître d'oeuvre, qui sera chargé d'effectuer le test. Chaque joueur disposant d'une compétence

applicable et l'aidant dans son entreprise apporte un dé supplémentaire à son pool d'action.

Utilisation du Karma

Le Karma représente à la fois la chance du personnage et sa capacité à surmonter ses épreuves. Il peut être dépensé pour obtenir un coup de pouce lors d'une action ou pour faire progresser le personnage.

Les points de Karma peuvent être utilisés de plusieurs manières différentes :

- Overdrive: Un joueur peut également dépenser un point de Karma pour "ouvrir les 6" après avoir jeté les dés. Dans ce cas, les dés ayant fait 6 lors du lancer initial sont relancés pour tenter de générer de nouveaux succès. Si d'autres 6 apparaissent, ils sont également relancés.
- Failsafe: Un joueur peut dépenser deux points de Karma après avoir jeté les dés pour relancer les dés ayant fait un résultat inférieur à 4, et ainsi tenter de rattraper son échec. Lorsque l'action tentée a un rapport direct avec un mème du personnage, cette possibilité est gratuite une fois par séance et par mème.
- Mise à jour : Lors d'un intermède, un joueur peut dépenser 5 points de Karma pour obtenir 1 point à répartir dans ses traits d'Ego (pour améliorer un trait existant ou en acquérir un nouveau).

Dans tous les cas, un joueur ne peut recourir qu'à une seule de ces possibilités par action.

Résoudre des défis

Le système présenté plus haut permet de résoudre rapidement des actions isolées, mais il peut arriver que le Conteur souhaite prolonger un peu le suspense sans pour autant recourir à un conflit en bonne et due forme. Dans ce cas, la mécanique de défi permettra au Conteur de mettre en scène et de résoudre des situations aussi diverses que le piratage d'un système de sécurité, une poursuite dans le dédale d'un habitat abandonné ou l'interrogation d'un suspect sans ménager le suspense et les nerfs des joueurs.

Pour faire simple, résoudre un défi consiste à réussir un certain nombre de tests de compétences avant d'accumuler 3 échecs.

Préparation du défi

Pour préparer un défi, le Conteur doit tout d'abord lui affecter un *Indice* variant de 1 à 5. Cet Indice représente la complexité de la tâche et détermine le nombre de succès à atteindre et le nombre d'échecs autorisés. Ces succès et échecs sont appelés respectivement avancées et accidents, afin de les distinguer des succès comptés lors d'un test ordinaire.

Indice du défi	Avancées requises	Seuil d'accidents
1	4	3
2	6	3
3	8	3
4	10	3
5	12	3

Résolution du défi

Une fois le défi lancé, les personnages vont maintenant tenter d'obtenir des avancées avant d'atteindre le seuil d'accidents en effectuant toutes sortes de tests de compétence.

Pour progresser dans leur défi, les personnages vont devoir réussir des tests de compétence. On distingue deux types de tests lors d'un défi:

- Les tests primaires permettent d'obtenir des avancées mais font risquer des accidents.
- Les tests secondaires permettent de préparer le terrain et de faciliter la résolution des tests primaires.

Dans un test primaire, les joueurs déclarent quelle compétence leur personnage utilisera et décrivent

brièvement l'objectif de leur action. Le meneur affecte une difficulté à l'action. De cette difficulté découle le nombre d'avancées à la clé:

Niveau du test	Avancées obtenues
Facile	1
Moyen/Ardu	2
Difficile/Impossible	3

Vient ensuite le moment de faire rouler les dés pour déterminer si l'action se solde par une (ou plusieurs) avancée(s) ou par un accident.

- Si le test est réussi, le groupe accumule immédiatement les avancées dépendant de la difficulté du test. Si le nombre d'avancées requises est atteint, le défi est réussi.
- Si le test est un échec, le groupe gagne un accident.
 S'il en possède 3 le défi se solde immédiatement par un échec.

Bien entendu, si la difficulté leur semble insurmontable, les personnages peuvent décider de mettre leurs forces en commun et de tenter le test en coopération.

Au cours d'un défi, les joueurs peuvent également préparer la résolution des tests primaires en tentant des tests secondaires. Chaque test secondaire rapporte au groupe un nombre de dés supplémentaires dépendant de sa difficulté (1, 2 ou 3). Ces dés pourront ensuite être ajoutés au pool d'action du prochain test primaire du défi.

Résoudre des conflits et combats

Lorsqu'une scène est dédiée à l'affrontement en bonne et due forme d'un ou plusieurs camps, il est temps d'utiliser la mécanique de résolution de conflit. Cette mécanique est taillée sur mesures pour le combat physique ou virtuel mais peut être dérivée pour résoudre n'importe quel type de conflit, du débat passionné au concours de bras de fer.

Préparation du conflit

La première chose à faire pour chaque camp est de déclarer son Objectif pour ce conflit.

Une fois les Objectif déclarés, chaque participant devra se constituer une Réserve, qui représente sa capacité à rester dans la course. Vous l'aurez compris, le but mécanique d'un conflit sera toujours de réduire la Réserve des membres du camp adverse à 0 tout en évitant que sa propre réserve ne fonde.

La Réserve d'un personnage est calculée comme ceci:

Score de la compétence principale du conflit + Marge d'un test de compétence secondaire (difficulté Triviale)

Les compétences principales et secondaires dépendent du type de conflit:

Туре	Compétence principale	Compétence secondaire
Combat réel	Tripes	Compétence de combat
Combat virtuel	Détermination	Compétence de combat
Poursuite (a pieds)	Résistance	Freemove
Poursuite (véhiculée)	Pilotage	Adaptabilité
Débat public	Détermination	Persuasion

Note : Dans certaines circonstances, il est possible de mélanger plusieurs types de conflit. Par exemple, dans le cas d'une poursuite entre deux véhicules, si un personnage pilote alors que les autres tirent sur leurs poursuivants, le pilote calculera sa réserve avec Pilotage et Adaptabilité alors que les tireurs utiliseront Tripes et Armes à feu.

L'initiative est ensuite calculée en début de résolution par un test d'Adaptabilité. Les participants ont la possibilité de décaler leur action s'ils le souhaitent.

Résolution du conflit

Une fois l'initiative déterminée, les participants agissent chacun leur tour. A son tour, un belligérant peut décider d'attaquer, de se concentrer sur sa défense ou d'effectuer une autre action:

- Chaque attaque est résolue à l'aide d'un test en opposition légèrement modifié:
 - Le pool d'action de l'attaquant est calculé comme dans un test classique (Compétence + Traits activés). La compétence utilisée dépend du type d'arme utilisé ou du type d'attaque (Corps à corps, Arts martiaux, Armes à feu, InfoSec, Persuasion...).
 - Le défenseur calcule son pool d'action différemment. Pour se défendre, il peut soit :
 - Utiliser le score d'une compétence comme Freemove (en cas de fusillade), Esquive (en cas de combat au contact), Détermination (dans un conflit social), Pilotage (en cas de combat véhiculé) ou Informatique (dans un conflit informatisé) mais n'activer aucun trait.
 - Partir d'un score de compétence de 0 et activer des traits comme dans un test classique (par exemple le trait d'équipement d'une armure).

Si l'attaquant gagne, il retire un nombre de points de la Réserve de sa cible égal à la Qualité de la réussite.

 Lorsqu'un personnage utilise son tour pour se concentrer sur la défense, il constitue son pool d'action normalement (Compétence + Traits activés) pour se défendre lorsqu'il est attaqué jusqu'à son prochain tour. Lorsqu'un participant voit sa Réserve tomber à 0, il est considéré comme hors-jeu et hérite automatiquement du trait de Condition approprié à la situation, ou de sa version aggravée s'il l'avait déjà (voir page 11).

Si tous les membres d'un camp en présence sont hors-jeu, le camp adverse gagne conflit et atteint son Objectif. Néanmoins, il devra céder des concessions au camp vaincu dans les cas suivants :

- Une concession mineure si la Réserve des participants a été à peine entamée.
- Une concession significative si la Réserve totale du camp a diminué de moitié ou si plusieurs membres du camp gagnant sont hors-jeu.
- Une concession majeure si le camp l'a emporté de justesse.



ADVERSAIRES ET ALLIES

Les PNJs sans importance sont gérés différemment des PJs et de leurs adversaires majeurs :

Ils possèdent :

- Un niveau de compétence global (aussi appelé NCG et compris entre 1 et 5) ainsi qu'une simple description (généralement une profession). Ces informations permettent de déterminer le nombre de dés à lancer lors d'une action sans se baser sur une liste de compétences. Un PNJ lance :
 - NCG +2 dés lorsqu'une action colle à sa description.
 - NCG -2 dés lorsqu'une action s'oppose à sa description.
 - NCG dés dans tous les autres cas.
- Des traits d'Ego et de Morph. L'un de ces traits est toujours le type du Morph utilisé.
- Une réserve de Karma toujours égale à 3.
- Eventuellement de l'équipement

Par exemple, le PNJ Jake Johnson, intermédiaire hypercorporatiste de NGC 3 (disposant des traits *Infomorph, Paranoïaque, Bras long 2*) lance :

- 5 dés s'il négocie le prix d'une mission de sabotage avec une équipe de runners (NGC +2 puisque cela colle à sa description).
- 6 dés s'il d'organise une entrevue secrète avec une équipe de malfrats (NGC +2 pour la description, +1 dé pour le trait Paranoïaque).
- 5 dés s'il recherche des informations sur un projet secret d'une autre hypercorp le Mesh (NGC seul puisque cela ne colle pas à sa description mais +2 dés pour le trait Bras long 2).
- 1 dé s'il doit se servir d'une arme pour sauver sa peau (NGC -2, puisqu'un Johnson ne se salit jamais les mains).

Quelques autres exemples :

Big Mark : petite frappe, NGC 2 (Biomorph, Aggressif 2, Pas franchement malin). Possède un simple couteau (avec le trait Dégâts cinétiques) et un Mag-blaster de série (avec le trait Dégâts énergétiques 2).

Shérif Walker: Ranger Martien, NGC 4 (Biomorph, As de la gachette 2, Roi du kung-fu 4). Possède une combinaison de survie (avec les traits Masque respiratoire, Résistance cinétique 1, Résistance énergétique 2), un long manteau de cuir (avec le trait Classe) et une carabine Next-Winch (avec les traits Dégâts énergétiques 3, Lunette de visée).

Sentinelle fractale TITAN: nuée de nanomachines de guerre, NGC 4 (Synthémorph, Nuée 4, Dégâts énergétiques 4, Artefact TITAN 5).

RESEAUX SOCIAUX, REPUTATION ET INFAMIE

Evolution des scores de réputation

Une réputation augmente lorsque le personnage agit pour le "bien commun" du réseau social en question lors d'un scénario, en rendant service à la communauté par exemple. Cette augmentation va de 0,1 pour une action mineure (dépanner un confrère par exemple) à 1 pour une action d'éclat qui marquera le réseau pendant des années (faire progresser durablement la cause d'un mème cher aux membres du réseau par exemple). Un joueur ne peut utiliser cette possibilité qu'une seule fois par séance de jeu pour un réseau social donné.

De la même manière, une réputation peut également diminuer lorsqu'un personnage agit explicitement contre les intérêts des membres d'un réseau social. Cette perte va de 0,1 pour une action mineure (refuser de dépanner un confrère par exemple) à 1 pour une action d'éclat qui marquera le réseau pendant des années (abattre un membre reconnu du réseau par exemple).

Entre deux scénarios, le joueur peut également dépenser des creds pour faire progresser une réputation comme il le ferait pour une compétence d'Ego et au même prix. En revanche, utiliser cette méthode pour faire progresser une réputation compte comme une amélioration de compétence et l'empêche donc de faire progresser une autre compétence ou réputation lors de cet intermède.

Utiliser les réseaux sociaux

La vocation première de la réputation est d'appuyer le personnage lorsqu'il part à la recherche d'informations sur le Mesh. Comme tout trait d'Ego, une réputation peut ainsi être utilisée pour contribuer à un test de Networking ou de Datamining si un joueur s'appuie précisément sur l'un de ces réseaux plutôt que sur le Mesh local.

La réputation peut également servir pour déterminer si un personnage non joueur a déjà entendu parler du personnage joueur. Dans ce cas, le personnage non joueur peut utiliser le trait de réputation du personnage joueur et l'ajouter à son propre pool de dé lors de son test.

Note : Un personnage ne peut utiliser une réputation pour obtenir des informations que si son score dans celle-ci est au moins égal à 1.

Le cas de l'infamie

Lorsque la réputation d'un personnage devient négative, c'est que celui-ci est devenu persona non grata pour les membres du réseau social correspondant. Dans ce cas, non seulement il devient impossible de se servir de cette réputation pour obtenir informations, bien ou services mais en plus les membres de ce réseau chercheront à vous nuire à la première occasion : Le score d'une telle réputation est ajouté au pool d'action de tout adversaire du personnage cherchant à obtenir des informations sur celui-ci via le réseau social en question.

Réputation et nouvelle économie

Les personnages peuvent acheter du matériel avec de la monnaie ou de la réputation. On considère généralement que les dépenses courantes du personnage sont couvertes par son niveau de vie. Inutile donc de s'embêter avec le prix d'une baguette de pain.

Pour obtenir quelque chose dans une économie nouvelle ou transitionnelle, le joueur utilise sa réputation comme une compétence dans un test classique : Il constitue puis lance un pool d'action. La difficulté dépend à la fois de la valeur marchande (exprimée en creds) et de la rareté de l'objet ou du service demandé :

Valeur marchande	Difficulté (base)
Jusqu'à 999 creds	Facile
Entre 1000 et 1999 creds	Moyen
Entre 2000 et 4999 creds	Ardu
Entre 5000 et 9999 creds	Difficile
Au delà de 10000 creds	Surhumain

Rareté	Difficulté (ajustement)
Très courant	-1
Peu courant	+1

Rare	+2	

Note: Si le personnage possède les plans détaillés de l'objet recherché, il peut faire fabriquer celui-ci par une machine cornucopia. Dans ce cas, l'ajustement lié à la rareté de l'objet n'est pas appliquée et remplacée par un ajustement de -2. En termes de jeu, le test de réputation correspond aux démarches qu'entreprends le personnage pour se procurer les matières premières et éventuellement obtenir l'autorisation d'utiliser la machine cornucopia. Cette option est néanmoins soumise à l'autorisation du meneur, dans la mesure où les machines cornucopia peuvent être bridées et/ou absente dans certains habitats.

En cas de réussite du joueur, le niveau intermédiaire de sa réputation diminue de 1 x la difficulté du test. Le personnage obtient ce qu'il recherche dans un délai dépendant de la qualité de sa réussite :

Qualité	Délai
0	Quelques jours
1 ou 2	Une journée
3 ou plus	Une heure

En cas d'échec du joueur, le niveau intermédiaire de sa réputation diminue de 1.

Dans une économie transitionnelle, le PJ peut diminuer la difficulté de ce test en dépensant 100 crédits par point de difficulté à supprimer.

Cette possibilité d'acquérir du matériel à la réputation peut être utilisée normalement qu'une fois par scénario. Si le PJ souhaite s'en servir une seconde fois, ses pertes de réputation seront multipliées par deux lors de cette seconde tentative. Si le PJ décide d'user la corde jusqu'au bout et d'y recourir une troisième fois, ses pertes seront triplées.

Note : Un personnage ne peut utiliser une réputation pour obtenir des biens et services que si son score dans celle-ci est au moins égal à 1.

PIRATAGE INFORMATIQUE ET SUBVERSION DE SYSTEMES

Lorsqu'un personnage décide de s'attaquer à un système informatique, son action se fait en deux temps:

- Le personnage doit tout d'abord pénétrer dans le système en question et y obtenir un accès privilégié.
 C'est la phase de hacking.
- Le personnage utilise ensuite cet accès privilégié pour obtenir ce qu'il veut du système. C'est la phase de subversion.

En termes techniques, la phase de hacking peut se gérer comme une action isolée, un test en opposition ou comme un défi, en fonction de l'ampleur que le meneur souhaite donner à cette intrusion dans l'histoire.

Lors de la phase de subversion, le personnage peut automatiquement obtenir ce qu'il souhaite du système informatique. Pour chaque action effectuée sur le système, il doit cependant faire un test d'Occultation afin de déterminer si son action a attiré l'attention de l'IA responsable de la sécurité du système.

La difficulté de ce test dépend du type d'action effectuée :

Action		Difficulté
Ouvrir ou fermer une porte, donner des à un drone, acheter un objet avec les cr d'un autre utilisateur, déplacer des came des senseurs	rédits	Facile
Changer les paramètres d'un senseur, désactiver les armes d'un drone, change température ou l'éclairage d'un habitat, regarder les logs de sécurité, changer l'écoulement du temps dans une simulai		Moyen
Désactiver les sous-systèmes d'un habit envoyer de fausses données à une IA ou opérateur de drone, Supprimer les logs sécurité, éjecter un utilisateur d'une sim	u un de	Ardu
Passer outre les restrictions de sécurité habitat, éjecter un utilisateur, désactive alertes		Difficile

Piratage d'Ego

Lorsqu'un personnage décide de pirater l'Ego d'un autre transhumain, il utilise la même mécanique que pour pirater et subvertir un système informatique.

Lors de la phase de hacking :

Si sa victime habite un cerveau électronique (dans le cas d'un Pod ou d'un Synthémorph) ou vit sous la forme d'un Infomorph, le pirate teste sa compétence InfoSec contre la Détermination de sa victime. Il doit bien entendu disposer d'une connexion réseau l'amenant vers le cerveau de sa cible (dans la plupart des cas, une simple connexion au Mesh local suffit).



• Le pirate doit être

Asynchrone et utiliser la compétence Psi-Gamma si sa cible habite un Biomorph. Là encore, la victime se défend avec sa Détermination. Elle subit également un malus d'un dé si elle est elle aussi Asynchrone. Dans ce cas, il doit pouvoir voir sa cible mais nul besoin d'une quelconque connexion au Mesh.

La difficulté des tests d'Occultation effectués lors de la subversion d'un Ego dépend de l'action tentée :

Action	Difficulté
Extraire les pensées de surface	Ardu
Modifier ou implanter un mème	Difficile
Extraire un souvenir	Difficile
Modifier ou implanter un souveni	r Surhumain
Prendre le contrôle de l'Ego	Surhumain

Cependant, contrairement à un piratage classique tout échec à un test d'Occultation dans ce contexte a les conséquences suivantes :

- Le pirate est immédiatement éjecté de l'Ego et acquiert la condition d'Ego Stressé (ou A bout s'il était déjà Stressé).
- Si l'action impliquait une modification de l'Ego de la victime, celle-ci s'en rend compte et la rejette immédiatement.

Pouvoirs Psi

Les pouvoirs Psi sont gérés par deux compétences d'Ego:

- *Psi-Chi* permet de manipuler et optimiser son propre Ego ou de contrer Psi-Gamma.
- Psi-Gamma permet de manipuler l'Ego d'autres personnages habitant un Biomorph

Le problème des pouvoirs Psi, c'est qu'ils découlent d'une variante bénigne (?) du virus exsurgent lancé par les TITANs. Un personnage doit donc posséder le trait d'Ego Asynchrone pour pouvoir développer ces compétences. En plus de ces capacités mentales, tout personnage infecté hérite également (gratuitement) des inconvénients suivants :

- Le trait d'Ego Accro aux Biomorphs, le rendant nerveux et mal à l'aise lorsqu'il est enveloppé dans un cerveau électronique.
- Le trait d'Ego Instabilité mentale, s'appliquant comme malus lorsque le personnage tente de résister au contrecoup d'un pouvoir Psi.

Le niveau de ces traits est de 1 pour chaque paire de points investis dans les compétences Psi. De plus, ces traits fonctionnent comme les traits de Condition et ne peuvent être utilisés pour amasser du Karma.

Utiliser un pouvoir psi demande un test de compétence et requiert un cerveau biologique. La difficulté du test dépend de la puissance de l'effet recherché. Par exemple :

Effet de Psi-Chi	Difficulté
Accroître ses sens existants	Facile
Dédoubler sa conscience (Multi-tasking)	Facile
Ouvrir de nouveaux sens (rayons X, vision thermique)	Moyen
Ralentir sa perception du temps	Moyen
Modifier ses souvenirs	Ardu
Cacher une information à soi même	Ardu

Effet de Psi-Gamma	Difficulté
Contacter un Ego par télépathie	Moyen ou Ardu (si la cible n'est pas consentante)
Capter les émotions de surface	Moyen
Pirater un Ego	Se référer au tableau page 34

Si le test réussit, la qualité de cette réussite détermine la durée de l'effet obtenu:

Qualité	Durée de l'effet
0	Une action
1 ou 2	Une scène
3 ou plus	Une journée

Si le test échoue, le personnage doit immédiatement réussir un test de Détermination Ardu pour éviter d'acquérir le trait de Condition *Stressé*.



PERSONNAGES PRETIRES

Journaliste tenace

Nom de l'Ego: Cathleen 'Kat' Parker / Faith (Firewall)

Historique : Ancienne spécialiste en sécurité informatique pour le compte du Consortium. S'est installée sur la Lune et est

devenue journaliste après la Chute.

Profession: Blogueuse d'investigation (Persuasion)
Allégeances: Alliance Lunaire-Lagrange, Firewall

Mèmes : Techno-créationnisme +, Recherche de la célébrité +, Société Open Source +

Traits d'Ego: Surveillée par Cognite, Intègre, Ingénieur social 2, Bulldog

Réputation: F-Rep 2, C-rep 1

Compétences d'Ego:

- Innées: Adaptabilité 3, Cognition 3, Coordination 2, Détermination 3, Sociabilité 3

- Acquises: Armes civiles 1, Persuasion 4, Prestance 2, Empathie 2, Networking 3, Datamining 2, Impersonification 2, Erudition

2, InfoSec 3, Occultation 2

Sauvegarde d'Ego: Pile corticale, aucun backup distant

Type de Morph: Bouncer (1400 creds)

Implants et mods additionnels : Implants oculaires (Vision Nocturne, Sens +1 - 200 creds)

Traits de Morph: Biomorph, Pieds préhensiles, Adapté à la OG, Implants mesh, Pile corticale, Vision Nocturne

Compétences de Morph: Force 2, Agilité 3, Résistance 2, Sens 3

Compétences de fusion : Corps à corps 1, Esquive 3, Freemove 2, Furtivité 2, Tripes 2

Nom de la Muse : Cee Personnalité : Méfiante

Compétences de la Muse : Protocole 2, Datamining 1, InfoSec 1

Equipement spécifique :

Ecto HackNinja v2.0 (300 creds): Routines de piratage 2, Routines de camouflage numérique

Pistolet magnétique (100 creds): Dégâts énergétiques

Motard cyberpunk martien

Nom de l'Ego: Watson Tibbet / Crusher (Firewall)

Historique : Survivant de la Chute tombé dans l'illégalité et la violence à son arrivée sur Mars

Profession: Mercenaire (Armes à feu)

Allégeances : Mouvement Barsoomien, Firewall

Mèmes: Anarchisme +, Post-humanisme -, Ancienne économie -

Traits d'Ego: Endetté (Night Cartel) 5, Habitué des bas-fonds de Mars, Accro à l'adrénaline 2, Sans pitié, Nostalgique de

l'Avant-Chute

Réputation : G-Rep 3 Compétences d'Ego :

- Innées: Adaptabilité 3, Cognition 2, Coordination 3, Détermination 4, Sociabilité 1

- Acquises: Arts martiaux 4, Armes civiles 3, Armes de guerre 2, Persuasion 2, Networking 3, Pilotage 3, Occultation 3 Sauvegarde d'Ego; Pile corticale, aucun backup distant

Type de Morph: Flat (1100 creds)

Implants et mods additionnels: Cerveau auxilliaire (Pile corticale, Implants mesh - 200 creds), Réflexes câblés (Agilité +2 - 200 creds), Armes implantées (Griffes rétractables 3 - 300 creds), Neurachem militaire (Force +2, Résistance +2 - 400 creds), Implants occulaires militaires (Vision nocturne 2 - 200 creds), Blindage sub-dermal (Armure naturelle cinétique 3 - 300 creds)

Traits de Morph: Biomorph, Génétiquement naturel, Morph rare, Pile corticale, Implants mesh, Griffes rétractables 3, Vision nocturne 2, Armure naturelle cinétique 3

Compétences de Morph : Force 4, Agilité 4, Résistance 4, Sens 4

Compétences de fusion : Corps à corps 4, Esquive 3, Freemove 3, Furtivité 3, Tripes 4

Nom de la Muse : Syd Personnalité : Prudente

Compétences de la Muse : Protocole 2, Datamining 2

Equipement spécifique :

Ares Avenger Mk IV (500 creds): Dégâts cinétiques 3, Structure en carbone

Veste isolante (200 creds) : Armure énergétique 2

Casque respirateur intégral (200 creds): Respirateur, Vision électro-magnétique.

Moto nano-déployable Novatech Mk I (1300 creds) : Vitesse 4, Manoeuvrabilité 4, Solidité 1, Métamorphe (déployable) 3

Réfugié politique Jovien désincarné

Nom de l'Ego: Carl Adams / Adamant (Firewall)

Historique : Dissident politique Jovien ayant vécu la Chute depuis le fond d'une cellule. S'est échappé en envoyant un backup de

son Ego à travers l'espace.

Profession: Hacker (InfoSec)

Allégeances: Argonautes, Firewall

Mèmes: Chute de la République Jovienne +, Post-humanisme +, Religion -

Traits d'Ego: Dissident Jovien 2, Ingénieur social, Amoureux de sa Muse, Génie des sciences

Réputation: R-Rep 1, I-rep 2

Compétences d'Ego

- Innées: Adaptabilité 3, Cognition 3, Coordination 2, Détermination 3, Sociabilité 2

- Acquises: Persuasion 2, Prestance 2, Networking 3, Protocole 2, Datamining 3, Erudition 2, Informatique 1, InfoSec 4,

Navigation 2, Occultation 4

Sauvegarde d'Ego: Sauvegarde distante à jour (440 creds)

Type de Morph: Infomorph

Mods d'Ego: Pare-feu personnel (Protection d'Ego 3 - 300 creds), Routines de polymorphisme (Camouflage informatique 3 -

300 creds)

Traits de Morph: Infomorph, Protection d'Ego 3, Camouflage informatique 3

Compétences de Morph : Force -, Agilité -, Résistance -, Sens -

Compétences de fusion : Corps à corps -, Esquive -, Freemove -, Furtivité -, Tripes -

Nom de la Muse : Maria Personnalité : Dévouée

Compétences de la Muse : Psychochirugie 4

Equipement spécifique :

Serveur simulspace privé (700 creds) : Confortable 2, Sécurisé 3, Accès câblé au Mesh Drone radioquidé (200 creds) : Accès sans-fil au Mesh, Senseurs, Relais Mesh wireless-câblé

Contrebandier asynchrone de la Bordure Solaire

Nom de l'Ego : Sandra Paulson / Nomad (Firewall)

Historique : Survivante de la Chute devenu commerçante et trafiquante dans les communautés itinérantes de la Bordure.

Profession: Navigatrice (Navigation)

Allégeances : Racaille, Firewall

Mèmes: Nouvelle économie +, Avancées scientifiques -, Collectivisme +

Traits d'Ego: Asynchrone, Contrebandier 2, Nomade née, Haine des IA, Accro aux biomorphs, Instabilité mentale

Réputation : @-Rep 2, I-rep 1

Compétences d'Ego:

- Innées : Adaptabilité 3, Cognition 2, Coordination 3, Détermination 2, Sociabilité 2

- Acquises: Arts martiaux 2, Armes civiles 4, Persuasion 3, Prestance 1, Networking 2, Impersonification 2, Pilotage 3,

Navigation 4, ApTech 4, Médecine 1, Occultation 1, Psi-Chi 2

Sauvegarde d'Ego: Pile corticale, aucun backup distant

Type de Morph: Splicer (1100 creds)
Implants et mods additionnels: Aucun

Traits de Morph: Biomorph, Implants mesh, Pile corticale

Compétences de Morph: Force 2, Agilité 2, Résistance 2, Sens 2

Compétences de fusion : Corps à corps 2, Esquive 2, Freemove 2, Furtivité 2, Tripes 2

Nom de la Muse : Jack Personnalité : Angoissée

Compétences de la Muse : Datamining 2, Navigation 1, Protocole 1

Equipement spécifique :

Blaster magnétique (300 creds) : Dégâts énergétiques 2, Structure en carbone

Méta-célébrité montante

Nom de l'Ego: Mandy Sky (Méta-célébrité) / Thomas Desna (Nom réel) / Faceless (Firewall)

Historique : Acteur de seconde zone glissé dans la peau d'une célébrité après la corruption de l'Ego original lors de la Chute.

Profession: Acteur (Représentation)

Allégeances : Jet-set, Firewall

Mèmes: Immortalité +, Arts +, Vie privée +

Traits d'Ego: Endetté (Omnicore) 3, Méta-célébrité 2, Charmeur 2, Problèmes d'identité

Réputation : F-Rep 3 Compétences d'Ego :

- Innées: Adaptabilité 3, Cognition 2, Coordination 2, Détermination 3, Sociabilité 4

- Acquises: Persuasion 2, Prestance 4, Networking 2, Protocole 2, Représentation 4, Occultation 2

Sauvegarde d'Ego: Pile corticale, aucun backup distant

Type de Morph: Sylph (2100 creds)
Implants et mods additionnels: Aucun

Traits de Morph: Biomorph, Génétiquement purifié, Beauté des dieux 3, Luxueux 2, Implants mesh, Pile corticale

Compétences de Morph: Force 2, Agilité 4, Résistance 3, Sens 4

Compétences de fusion : Corps à corps 1, Esquive 3, Freemove 3, Furtivité 3, Tripes 3

Note: Corps de méta-célébrité

Type de Morph: Pleasure Pod (1400 creds)

Implants et mods additionnels : Pare-feu personnel bas de gamme (Protection d'Ego - 100 creds)

Traits de Morph : Pod, Changement de sexe, Pile corticale, Beauté des dieux, Protection d'Ego, Phéromones sexuelles

Compétences de Morph: Force 2, Agilité 3, Résistance 1, Sens 3

Compétences de fusion : Corps à corps 1, Esquive 3, Freemove 2, Furtivité 2, Tripes 2

Note: Corps "anonyme"

Nom de la Muse : Debby Personnalité : Dévouée

Compétences de la Muse : Psychochirugie 3, Protocole 1

Equipement spécifique :

Anon-Jacket (400 creds): Camouflage optique 4

Jeune IA en fuite

Nom de l'Ego: Carmina Edwin (Nom d'emprunt) / Projet C.E. (Nom d'origine) / Kusanagi (Firewall) Historique: Prototype d'IA générique échappée d'un projet secret militaire du Consortium Planétaire.

Profession: Hacker (InfoSec)
Allégeances: Mercuriaux, Firewall

Mèmes : Droits des uplifts et des IA +, Recherche de la Singularité +, Société Open Source + Traits d'Ego : Intelligence Artificielle Générique, Recherchée par le Consortium, Froide 2, Naïve

Réputation : E-Rep 1, R-Rep 1, I-rep 1

Compétences d'Ego:

- Innées: Adaptabilité 3, Cognition 2, Coordination 2, Détermination 3, Sociabilité 2

- Acquises: Armes civiles 2, Persuasion 2, Networking 2, Datamining 3, Impersonification 2, ApTech 3, Erudition 2,

Informatique 3, InfoSec 5, Occultation 4

Sauvegarde d'Ego: Pile corticale, Sauvegarde distante à jour (350 creds)

Type de Morph: Synth (1300 creds)

Implants et mods additionnels : Masque mécanique (Visage humain - 100 creds), Blaster implanté (Dégâts énergétiques 2 - 200 creds)

Traits de Morph: Synthémorph, Pile corticale, Visage humain, Dégâts énergétiques 2

Compétences de Morph: Force 3, Agilité 2, Résistance 3, Sens 3

Compétences de fusion : Corps à corps 1, Esquive 2, Freemove 2, Furtivité 3, Tripes 3

Equipement spécifique : Aucun

Mauvaise graine héritière de 4chan

Nom de l'Ego: Mark Gates / Moot (Circle-A List) / Anonymous (Firewall)

Historique : Ado prodige de l'informatique né sur Mars à l'époque de la chute. Préfère utiliser ses talents pour rendre le mesh le

plus imprévisible possible.

Profession: Arnaqueur virtuel (Impersonification)

Allégeances : Extropiens, Firewall

Mèmes: For the Lulz! +, Société Open Source +, Ancienne économie -

Traits d'Ego: Amoral, Accro à l'immersion virtuelle, Hacker vaillant rien d'impossible, Encyclopédie mémétique 2

Réputation: @-Rep 4, C-Rep -1

Compétences d'Ego

- Innées: Adaptabilité 3, Cognition 2, Coordination 2, Détermination 3, Sociabilité 3

- Acquises: Persuasion 4, Prestance 2, Networking 2, Protocole 3, Erudition 2, Impersonification 5, Informatique 1, InfoSec 4,

Occultation 5

Sauvegarde d'Ego: Pile corticale, aucun backup distant

Type de Morph : Splicer (1100 creds)

Implants et mods additionnels : Implants mesh supplémentaires (Camouflage informatique, Identité falsifiée 2 - 300 creds)

Traits de Morph: Biomorph, Implants mesh, Pile corticale, Camouflage informatique, Identité falsifiée 2

Compétences de Morph: Force 2, Agilité 2, Résistance 2, Sens 2

Compétences de fusion : Corps à corps 1, Esquive 2, Freemove 2, Furtivité 3, Tripes 2

Nom de la Muse : Boxxy Personnalité : Hyperactive

Compétences de la Muse : Datamining 4

Equipement spécifique :

Aucun

Requin de la finance vénusienne

Nom de l'Ego : Sidney Worrington / Sidewinder (Firewall)

Historique : Self-made woman ayant fait fortune dans la location de simulspace pour les réfugiés digitaux de la Chute et servant

Firewall contre son gré.

Profession: Intermédiaire financier (Networking)
Allégeances: Constellation Morningstar, Firewall

Mèmes : Ancienne économie +, Carrière personnelle +, Indépendance vénusienne + Traits d'Ego : Impitoyable, Surdouée de la finance, Mauvaise réputation, Influente 2

Réputation: C-Rep 3, F-Rep 2, @-Rep -2

Compétences d'Ego

- Innées: Adaptabilité 2, Cognition 3, Coordination 1, Détermination 3, Sociabilité 4

- Acquises: Armes civiles 1, Persuasion 4, Prestance 4, Empathie 3, Networking 4, Protocole 2, Erudition 3, InfoSec 1

Sauvegarde d'Ego: Pile corticale, Backup distant à jour (300 creds)

Type de Morph : Splicer (1100 creds)
Implants et mods additionnels : Aucun

Traits de Morph: Biomorph, Implants mesh, Pile corticale

Compétences de Morph: Force 2, Agilité 2, Résistance 2, Sens 2

Compétences de fusion : Corps à corps 1, Esquive 1, Freemove 2, Furtivité 1, Tripes 2

Nom de la Muse : Samantha

Personnalité : Froide

Compétences de la Muse : Protocole 1, Datamining 3

Equipement spécifique :

Pistolet magnétique Derringer (300 creds) : Dégâts énergétiques 2, Discret

Ecto sécurisé (300 creds) : Pare-feu amélioré 2, Routines de camouflage numérique

Tueur à gages illuminé

Nom de l'Ego: Eliah Kovalomanolana / Gabriel (Firewall)

Historique : Tueur à gages implacable persuadé d'être le bras vengeur de Dieu et dont la mémoire a été piratée suite à l'échec

d'une mission.

Profession: Hitman (Occultation)

Allégeances : Cartel Shui Fong, Firewall

Mèmes: Christianisme +, Prudence scientifique +, Nouvelle économie +

Traits d'Ego: Endetté (Shui Fong), Fervent 2, Souvenirs modifiés 2, Implacable

Réputation: I-Rep 1, G-Rep 2

Compétences d'Ego

- Innées: Adaptabilité 3, Cognition 2, Coordination 2, Détermination 3, Sociabilité 2

- Acquises: Armes civiles 3, Armes de guerre 3, Arts martiaux 1, Pilotage 1, Occultation 2

Sauvegarde d'Ego: Pile corticale Type de Morph: Furie (1900 creds) Implants et mods additionnels: Aucun

Traits de Morph: Biomorph, Implants mesh, Pulsions violentes, Vision améliorée, Pile corticale

Compétences de Morph: Force 5, Agilité 3, Résistance 4, Sens 2

Compétences de fusion : Corps à corps 3, Esquive 3, Freemove 2, Furtivité 2, Tripes 3

Nom de la Muse : St Sébastien

Personnalité : Illuminée

Compétences de la Muse : Informatique 2, Datamining 2

Equipement spécifique :

Railgun Ares Lightning (700 creds): Dégâts cinétiques 4, Viseur Rayons X, Viseur vision nocturne Pistolet Berreta C18 Next-gen (400 creds): Dégâts énergétiques 2, Silencieux, Structure en carbone

Armure moulante (200 creds): Résistance cinétique, Résistance énergétique

Pilote et mécanicien hyper-corporatiste

Nom de l'Ego: Shisuken McAvoy / Hokusai (Firewall)

Historique : Pilote de barges de minerai travaillant depuis des années pour la ComEx ayant récemment réalisé son fantasme :

avoir un corps de poulpe. Profession : Pilote (Pilotage)

Allégeances : Comet Express, Firewall

Mèmes: Droits des uplifts +, Liberté des moeurs +, Avancées scientifiques - Traits d'Ego: Obsédé sexuel 2, As de la réparation, Inspire la confiance 2

Réputation : C-Rep 2, R-Rep 1

Compétences d'Ego

- Innées: Adaptabilité 3, Cognition 2, Coordination 4, Détermination 2, Sociabilité 1

- Acquises: Armes civiles 2, Persuasion 2, Empathie 1, Networking 3, ApTech 5, Informatique 3, Pilotage 4, Navigation 3,

Occultation 2

Sauvegarde d'Ego: Pile corticale

Type de Morph: Octomorph (1800 creds) Implants et mods additionnels: Aucun

Traits de Morph: Biomorph, Animal uplifté (Poulpe), Désarticulé 3, Adapté à la 0G, Implants mesh, Pile corticale, Peau

caméléon

Compétences de Morph: Force 2, Agilité 4, Résistance 1, Sens 2

Compétences de fusion : Corps à corps 1, Esquive 4, Freemove 3, Furtivité 2, Tripes 1

Nom de la Muse : Miko Personnalité : Sensuelle

Compétences de la Muse : Datamining 2, Protocole 2

Equipement spécifique :

Tenue de survie spatiale (300 creds): Adapté au vide spatial, Réserves d'air, Adapté aux octomorphs

Blaster magnétique modifié (300 creds) : Dégâts énergétiques 2, Adapté aux octomorphs

Ceinture multi-outils (100 creds): Adapté aux octomorphs