

## AUTRES ÉQUIPEMENTS

Les personnages auront l'usage de nombreux autres types d'équipements :

Animaux de compagnie ■ p. 330

Armures et modifications d'armure ■ p. 312 et 313

Communications ■ p. 313

Drogues, composés chimiques et toxines ■ p. 317

Équipements de survie ■ p. 332

Logiciels ■ p. 331

Nanotechnologie ■ p. 326

Robots et véhicules ■ p. 342

Services ■ p. 330

Technologie d'espionnage et d'infiltration ■ p. 315

Technologie d'exploration ■ p. 330

Technologie de la vie quotidienne ■ p. 325

## ARMES

■ p. 334

de Mêlée ■ p. 340

Cinétiques ■ p. 337

à Rayon ■ p. 336

à Guidage ■ p. 335

à Dispersion ■ p. 334

Grenades ■ p. 335

Exotiques ■ p. 334 et 341

Accessoires ■ p. 342

# ÉQUIPEMENT



296



qualité ou abimé inflige un malus de -10 à -30 (qui, dans certains cas, annule le bonus de base accordé par l'objet).

## TAILLE DE L'ÉQUIPEMENT

Vous aurez parfois besoin de savoir si une pièce d'équipement est petite ou grande, et dans quelle mesure. Même s'il s'agit d'un facteur que le MJ peut évaluer sur le vif, en faisant appel au bon sens, la taille de nombreux objets a été indiquée, en particulier pour les objets inhabituels ou si futuristes que le joueur moyen n'aura peut-être aucune idée de leurs dimensions. Les différentes catégories de taille utilisées sont détaillées dans la *Table des Tailles d'Équipement*. Ces données sont à prendre de manière indicative : en fonction du constructeur et du procédé de fabrication, certains objets pourront être plus grands ou plus petits que d'autres objets du même type. Il est également important de ne pas oublier que la taille et les composants des différents objets diminuent à mesure que la technologie évolue. En cas de doute, optez pour le plus petit format.

## MASSE ET ENCOMBREMENT

Un personnage qui porte trop d'équipement se voit ralenti et subit un malus à sa vitesse de déplacement et à ses tests de compétences. Le poids des différentes pièces d'équipement n'est pas géré individuellement, la question est laissée à l'appréciation du MJ qui doit sur ce point faire appel au bon sens. Lorsqu'un personnage se charge au-delà du raisonnable, appliquez les modificateurs correspondants. Le MJ doit toutefois noter qu'une bonne part des matériaux de fabrication utilisés dans *Eclipse Phase* permettent de créer des objets nettement plus légers que leurs équivalents actuels sans rien perdre pour autant de leur résistance et de leur fonctionnalité (cf. *Matériaux du futur*, p. 298). Selon le même principe, les personnages peuvent porter des charges bien plus importantes dans les environnements à faible ou à microgravité.

## DISSIMULER DE L'ÉQUIPEMENT

Les personnages peuvent tenter de dissimuler des objets sur eux-mêmes, espérant au moins les soustraire à l'attention normale, si ce n'est à une fouille approfondie. Pour déterminer l'efficacité d'une tentative de camouflage, le personnage doit faire un test d'Escamotage et noter sa MR (le MJ peut aussi

choisir d'effectuer ce jet en secret). Lorsqu'il existe une possibilité qu'un autre personnage détecte l'objet caché, cet autre personnage doit faire un test de Perception dont la MR devra être supérieure à celle du test d'Escamotage. Le MJ applique à chacun de ces tests les modificateurs qui lui semblent appropriés. Par exemple : dissimuler un objet encombrant, comme une épée, est difficile à faire (-30) ; mais en portant des vêtements pratiques ou amples, comme un manteau long ou une combinaison de saut multi-poches, cela devient plus facile (+20). Parallèlement, une personne qui n'observe pas attentivement est moins susceptible de repérer l'équipement caché (-30), tandis qu'un agent procédant à une fouille physique ou ayant une vision améliorée lui permettant de voir au travers des différentes couches de protection s'en sortira mieux (+30).

## DESIGN ET MODE

De nombreux objets d'*Eclipse Phase* ressemblent beaucoup à leurs équivalents des débuts du XXI<sup>e</sup> siècle — les bouteilles de soda sont encore des bouteilles transparentes contenant des boissons aux couleurs vives ; les vêtements restent évidemment des choses que l'on porte sur soi ; et les couteaux sont toujours constitués d'un manche et d'une lame. Les matériaux utilisés, les procédés et les approches de fabrication sont, en revanche, très différents. Pour commencer, très peu d'objets ont l'apparence uniforme typique d'une fabrication en série, même s'ils en sont issus. Les procédures de mini- et de nano- fabrication permettent de conférer à chaque objet une apparence unique (ou tout du moins différente). Dans les zones anarchistes où règne l'économie de réputation, les possessions matérielles ont très peu de valeur intrinsèque, l'accent est donc mis sur l'expression et la créativité, ce qui explique que beaucoup d'objets soient personnalisés artistiquement. Les objets véritablement faits main sont rares et chers. De la même manière, les éléments d'équipement sont généralement pensés en mettant l'accent sur l'ergonomie et la simplicité d'utilisation : les courbes douces, les jolies couleurs et les formes ergonomiques ne sont donc pas rares quel que soit le matériel. De nombreux objets dédiés à un usage personnel, comme les lampes-torches ou les petits outils, prennent ainsi des formes ovoïdes pour assurer une meilleure prise en main et un plus grand confort pour l'utilisateur, ou parfois d'autres formes pour faciliter le port de l'objet ou pour permettre de l'attacher facilement à ses vêtements. Aux yeux d'un individu du XX<sup>e</sup> siècle, beaucoup de ces appareils courants passeraient en fait pour des cailloux aux couleurs étranges ou pour des décorations en plastiques ou en céramiques. Les plus vieux transhumains désignent ces pièces en parlant de « blobjets ».

Les matériaux utilisés pour créer les objets de tous les jours sont aussi très avancés : on compte aussi bien l'aérogel et le graphène que des matériaux intelligents (p. 298) et des méta-matériaux exotiques aux propriétés physiques particulières. Concrètement, cela signifie que la plupart des objets sont légers, durables (présentant au besoin des capacités accrues de résistance et/ou flexibilité), étanches, anti-poussière et autonettoyants. Ils sont aussi conçus pour fonctionner dans les environnements en microgravité et en apesanteur, et peuvent être clipsés, attachés ou collés à une surface au moyen de coussinets adhésifs.

Presque tous les équipements de l'univers d'*Eclipse Phase* existent également sous des formes adaptées pour en permettre le port et l'usage aux animaux surévolus et aux morphes non-humanoïdes (comme les novacrabes, les

## TAILLES D'ÉQUIPEMENT

CATÉGORIE DE TAILLE	DIMENSIONS GÉNÉRALES ET NOTES
Nano	Si petit que l'objet ne peut pas être vu sans l'aide d'un microscope ou sans vision nanoscopique (p. 311) et ne peut être manipulé sans doigts fractals (p. 310) ou avec d'autres outils similaires.
Micro	Du petit point visible à l'œil nu à l'insecte moyen.
Mini	Les mini objets peuvent être dissimulés dans la paume de la main ou dans une petite poche.
Petit	Les petits objets peuvent être cachés dans une main ou dans une poche normale.
Moyen	Les objets de taille moyenne sont encombrants dans une seule main : ils vont de la bouteille de 2 litres au chien de taille moyenne. Ils ne tiennent pas dans les poches mais peuvent être dissimulés par de grandes couvertures.
Grand	De taille humaine environ.
Énorme	Véhicules et autres objets massifs.

# MATÉRIAUX DU FUTUR

Beaucoup des matériaux accessibles et couramment utilisés dans l'univers d'*Eclipse Phase* sont des matériaux rares, seulement théoriques ou complètement inconnus à notre époque. Les exemples qui suivent en présentent quelques-uns parmi les plus intéressants.

## AÉROGEL

Ce « gaz gelé » à l'état solide et à faible densité est obtenu en faisant mousser avec précision divers matériaux, généralement du verre ou de la céramique, jusqu'à atteindre un état de très faible densité. L'aérogel est un matériau semi-transparent très léger, évoque le polystyrène extrudé au toucher, et agit comme un isolant exceptionnel contre la chaleur et le froid. Il est d'un usage courant dans les habitats.

## DIAMANT

Le diamant artificiel est léger et extrêmement résistant, il se caractérise par son point de fusion très élevé et par une conductivité thermique presque parfaite. Cela en fait l'élément idéal pour renforcer les surfaces protégées (armure) et pour créer des machines et mécanismes extrêmement solides.

## FULLERÈNES/ADNR

Les fullerènes (aussi appelés « Buckyballes », graphène ou nanotubes de carbone) sont des structures moléculaires composées de carbone connues pour être extrêmement solides (bien plus que l'acier). Résistants à la chaleur, les fullerènes peuvent être isolants ou supraconducteurs, ce qui les rend particulièrement utiles pour la fabrication d'équipements aussi divers que les armures, les composants électroniques, les systèmes de capteur ou les câbles d'ascenseurs spatiaux.

## MOUSSE MÉTALLIQUE

La mousse métallique est obtenue en ajoutant des agents mousseux à des métaux liquides, ce qui permet de créer

des structures métalliques ultralégères — c'est-à-dire suffisamment légères pour flotter sur l'eau. Ce matériau est idéal pour la construction d'habitats et de cités flottantes.

## VERRE MÉTALLIQUE

Le verre métallique est un superalliage métallique possédant une structure atomique amorphe (plutôt que cristalline) qui combine, de manière unique, élasticité et solidité. Cela en fait un bon revêtement de surface et une alternative à la céramique pour la fabrication des armures. Ce matériau est également très utile en raison de ses propriétés de résistance électrique inhabituelles (pour un métal).

## MÉTAMATÉRIAUX

Les métamatériaux ont des propriétés physiques particulières (généralement électromagnétiques) dues à leur structure et, notamment, à leur indice de réfraction négatif. Ils permettent de créer des capes d'invisibilité (p. 316), des superlentilles, des appareils d'optique à commande de phase et d'impressionnants hologrammes 2D.

## MÉTAUX RÉFRACTAIRES

Ces alliages métalliques ayant un point de fusion extrêmement élevé, ils sont idéaux pour les systèmes-moteur destinés à subir de très hautes températures, pour les véhicules d'entrée atmosphérique et les vaisseaux supersoniques.

## ALUMINE TRANSPARENTE

Sous sa forme transparente, cette céramique est souvent connue sous le nom de saphir. L'alumine transparente est plus solide que l'acier, et les techniques de moulage employées en gravité zéro permettent de réaliser de fascinantes constructions transparentes, tant que l'on respecte la faible résistance mécanique de ce matériau. ■

serpentoïdes, etc.). Et même si une pièce d'équipement adaptée à cette fin n'est pas immédiatement accessible, elles sont rarement difficiles à nanofabriquer. Les matériaux intelligents (p. 298) permettent également de faciliter l'interopérabilité des objets avec les différents types de morphe.

## INTERFACE

Il n'est pas inhabituel que des appareils de tous les jours ne possèdent aucune interface extérieure ou commande visible, ceux-ci étant conçus pour être activés par des signaux radio émis directement par l'ecto ou les implants réseaux de leur utilisateur. Tous les objets conçus pour les situations d'urgence, de combat, de survie ou d'exploration sont néanmoins pourvus de commandes physiques de base, juste au cas où. Les interfaces physiques se présentent généralement sous la forme d'un pavé tactile, rien de plus que quelques taches de couleur sur la surface de l'appareil la plupart du temps, même si certains appareils peuvent aussi projeter une interface holographique incluant plus de commandes. La plupart des équipements de ce genre peuvent également être activés et contrôlés par commande vocale.

Presque tous les appareils comprennent un ensemble complet de fichiers d'aide et de tutoriaux. La majorité des

appareils électroniques intègre de surcroît une IA spécialisée (cf. *Équipement de la toile*, page suivante) et peut accéder à la Toile.

## MATÉRIAUX INTELLIGENTS

Beaucoup d'objets technologiques courants sont fabriqués avec des matériaux intelligents. Ces appareils contiennent — ou sont intégralement composés — de nombreuses nanomachines capables de se déplacer et de se reformer pour altérer la forme de l'objet, sa couleur et sa texture. Les vêtements intelligents peuvent, par exemple, se transformer d'eux-mêmes : des vêtements spécialement adaptés aux hivers froids des pôles martiens peuvent se transformer pour devenir la dernière tenue à la mode, tout cela grâce aux centaines de milliers de nanomachines qui se modifient et se déplacent pour redessiner le vêtement. De la même manière, les outils en matériaux intelligents peuvent changer de forme ; lorsque les nanomachines se réorganisent pour redessiner l'outil, un tournevis électrique peut devenir une clé anglaise ou un marteau. Les matériaux intelligents possèdent tous un générateur de nanomachines perfectionné et spécialisé (p. 327) qui les maintient en parfait état tant qu'il est régulièrement rechargé.

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



## ÉQUIPEMENT DE LA TOILE

Presque tous les appareils technologiques d'*Eclipse Phase* sont conçus pour que l'utilisateur puisse les contrôler via les signaux radio de ses implants de base, mais il existe aussi des modèles utilisables par les personnages ne possédant pas d'implants standards. Tous les appareils intègrent également un ordinateur quasi-microscopique et un lien radio (habituellement désigné comme la « Voix ») qui permet à l'utilisateur de localiser facilement l'objet ou l'appareil, renseigne sur son état, son fonctionnement et sur les opérations d'entretien à pratiquer, et qui prévient lorsque l'appareil doit être réparé en indiquant comment procéder. La plupart de ces voix sont discrètes et très utiles, mais elles peuvent être particulièrement agaçantes sur les appareils de mauvaise qualité.

Comme il est possible d'accéder à presque tous ces appareils via la Toile ou en étant à portée de signal radio, ceux-ci sont vulnérables au piratage, aux tentatives d'intrusion (p. 255) et au brouillage radio (p. 262). De nombreux appareils restent cependant accessibles publiquement (cf. *Spimes*, p. 238) et les équipements connectés peuvent également être pistés via la Toile (p. 251). Ces appareils sont souvent asservis à d'autres systèmes (cf. *Asservissement appareils*, p. 248) pour des raisons d'intimité et de sécurité ; les appareils que porte ou que gère un

personnage font souvent partie de son PAN et sont donc asservis à ses implants réseau ou à son ecto. Pour plus d'informations sur les appareils connectés à la Toile, cf. *La Toile*, p. 234.

De nombreux appareils disposent d'une IA préinstallée, elle-même équipée de logiciels de compétences grâce auxquels elle peut contrôler l'appareil toute seule, en s'appuyant uniquement sur les instructions ou sur les ordres que l'utilisateur lui communique par le réseau. Les IA sont décrites p. 264 et p. 331.

## PORTÉE DES CAPTEURS ET DES SIGNAUX

Dans *Eclipse Phase*, presque tous les appareils sont pourvus de petits transmetteurs afin de pouvoir être connectés à la Toile. Parallèlement, de nombreux équipements sont équipés de capteurs (caméras, microphones et autres détecteurs). La Table de Portée des capteurs et des signaux indique la portée de fonctionnement de ces appareils.

## ÉNERGIE

Dans *Eclipse Phase*, tous les appareils nécessitant une alimentation en énergie ont besoin d'électricité pour fonctionner. Sauf exception, ceux-ci fonctionnent grâce à des cellules photovoltaïques ou avec de puissantes piles ou batteries électriques. Ces batteries sont des supraconducteurs à haute-densité efficaces à température ambiante. Leurs capacités sont 25 fois supérieures

### PORTÉE DES CAPTEURS ET DES SIGNAUX

CATÉGORIE DE TAILLE	PORTÉE URBAINE	PORTÉE DÉGAGÉE	EXEMPLES
Nano	20 mètres	100 mètres	Poussière intelligente, nuées de nano/microbots
Micro	50 mètres	500 mètres	Microcams
Mini	1 kilomètre	20 kilomètres	Implants réseau
Petite	5 kilomètres	50 kilomètres	Ectos, mini-transmetteurs longue-portée, capteurs portables
Moyenne	25 kilomètres	250 kilomètres	Stimulateurs radio, capteurs de véhicules
Grande	500 kilomètres	5.000 kilomètres	



à celles des plus puissantes batteries en usage au début du XXI<sup>e</sup> siècle et elles peuvent être fabriquées sous des formes flexibles, être imprimées dans l'appareil ou même être cousues dans la trame d'un tissu. Leur autonomie moyenne est de 100 à 500 heures et elles alertent automatiquement l'utilisateur lorsqu'elles commencent à s'épuiser. Des batteries nucléaires à radio-isotopes, plus puissantes, sont également disponibles. Celles-ci sont blindées, pour protéger leur porteur des radiations qu'elles émettent, et elles peuvent fonctionner jusqu'à 3 ans ou plus.

En bref, à moins que cela serve le scénario, l'approvisionnement en énergie ne devrait pas vraiment être un problème dans le monde d'*Eclipse Phase*. À l'occasion, une panne d'alimentation pourra aussi être le résultat d'un échec critique.

## AUGMENTATIONS PERSONNELLES

La quasi-totalité des citoyens du système solaire, qu'ils soient humains, IA ou surévolus, ont recours à différentes formes d'augmentations biologiques, cybernétiques ou nanotechnologiques. Les exemples présentés ci-dessous font partie des augmentations les plus courantes.

Sauf précision contraire, les bonus apportés par les augmentations personnelles sont compatibles et cumulables avec les bonus qu'apportent les autres améliorations.

### AUGMENTATIONS STANDARDS

La plupart des biomorphes produits dans le système solaire incluent les augmentations suivantes.

#### BIO-MODES BASIQUES

Les biomorphes étant pratiquement tous équipés de bio-modes de base, beaucoup d'habitats, pour des raisons de santé publique, n'autorisent pas l'entrée aux visiteurs/immigrants dont le biomorphe est dépourvu de cette augmentation. Les bio-modes de base consistent en un ensemble d'améliorations génétiques, de virus ajustés et de bactéries qui accélèrent la guérison, améliorent considérablement la résistance aux maladies et ralentissent le vieillissement. Un morphe équipé de bio-modes de base guérit deux fois plus vite qu'un humain normal du XXI<sup>e</sup> siècle et peut progressivement régénérer les parties manquantes de son propre corps. Il est immunisé à toutes les maladies courantes (de la grippe au cancer) et en grande partie insensible au vieillissement. S'ajoute à cela le fait qu'il n'a pas besoin de plus de 3 ou 4 heures de sommeil par nuit, qu'il est immunisé aux effets secondaires liés à l'existence à long-terme en faibles et microgravités, et qu'il n'est pas affecté par les formes naturelles des problèmes biologiques que sont les allergies, la dépression ou les états de chocs consécutifs à des blessures. [Prix moyen. Déjà inclus sans coût supplémentaire pour la plupart des biomorphes]

#### CYBER-CERVEAU

Le cerveau cybernétique est le lieu où réside l'ego (ou l'IA aux commandes) des synthomorphes et des cosses. Élaborés sur le modèle du cerveau biologique, les cyber-cerveaux présentent une architecture holistique et servent de nœud de contrôle et de processeur central pour les entrées sensorielles et la prise de décision. Un seul ego ou une seule IA à la fois peut « habiter » un cyber-cerveau : pour accueillir des extras, il faut utiliser des implants réseau (p. 300) ou un module ghost (p. 306). Les cyber-cerveaux stockant les souvenirs numériquement, ils possèdent l'équivalent d'une augmentation mnémonique (p. 306). Ils intègrent également un lien marionnette (p. 306)

qui permet de les télécommander, mais ceux qui tiennent à leur sécurité peuvent choisir de supprimer cette option. Les cyber-cerveaux sont vulnérables au piratage cérébral (p. 261) et aux autres formes d'attaque/infiltration électronique. Ils sont équipés de deux paires de prises jack externes (p. 306), ou plus, généralement situées à la base du crâne. Ces prises permettent des connexions câblées directes. [Prix moyen. Déjà inclus sans coût supplémentaire pour les morphes synthétiques et cosses]

#### IMPLANTS RÉSEAU DE BASE

Les implants réseau sont intégrés à tous les morphes modernes. Il s'agit d'un réseau d'implants cérébraux cybernétiques constituant l'équipement essentiel de quiconque souhaite rester connecté et profiter pleinement de la Toile sans-fil. Les composants interconnectés du système incluent :

- **Ordinateur crânien** : cet ordinateur sert de relais central au PAN de l'utilisateur et abrite sa muse (p. 264). Il possède toutes les fonctions d'un smartphone et d'un assistant numérique personnel (PDA), faisant office de lecteur multimédia, de navigateur, de réveil/calendrier, de système de positionnement et de cartographie, de carnet d'adresses, de calculatrice avancée, de système de stockage de fichiers, de moteur de recherche, de borne d'accès aux réseaux sociaux, de programme de messagerie et de carnet de notes. Il contrôle l'entrée RA de l'utilisateur et peut exécuter tous les logiciels demandés (cf. *Logiciels*, p. 331). Il traite également les données LEX, ce qui permet à l'utilisateur d'expérimenter les souvenirs enregistrés par d'autres personnes, et autorise le partage des entrées LEX de l'utilisateur avec d'autres en temps réel. Les logiciels de reconnaissance faciale/d'image et de cryptage (p. 331) sont inclus par défaut.
- **Transmetteur radio** : ce transmetteur connecte l'utilisateur à la Toile et aux autres personnages/appareils à portée. Il a une portée effective de 20 kilomètres dans le vide de l'espace et dans les autres zones situées loin des interférences radio. Sa portée est de 1 kilomètre dans les habitats surpeuplés.
- **Capteurs médicaux** : ce réseau d'implants contrôle le statut médical de l'utilisateur en surveillant son rythme cardiaque, sa respiration, sa pression sanguine, sa température, son activité neurale, et bien plus encore. Un système sophistiqué de diagnostic médical interprète les données et avertit l'utilisateur en cas de problème ou de danger.

Il suffit d'une simple pensée pour faire usage de toutes ces fonctions. [Prix moyen. Déjà inclus sans coût supplémentaire pour la plupart des biomorphes]

#### PILE CORTICALE

La pile corticale est une toute petite unité cybernétique de stockage de données protégée par un boîtier de diamant synthétique de la taille d'un grain de raisin. Implantée à la base du crâne à la jonction du tronc cérébral et de la moelle épinière, elle contient une sauvegarde numérique de l'ego du personnage. En partie nanotechnologique, l'implant entretient un réseau de nanites qui contrôle les connexions synaptiques et l'architecture cérébrale, repérant tout changement éventuel et mettant à jour la sauvegarde de l'ego en temps réel, jusqu'au moment de la mort. Si le personnage meurt, sa pile corticale peut être récupérée pour restaurer le personnage à partir d'une sauvegarde (cf. *Morphose*, p. 270). Les piles corticales

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



sont dépourvues d'accès externes ou wifi (pour des raisons de sécurité) : elles doivent être extraites chirurgicalement (cf. *Récupération de la pile corticale*, p. 268). Extrêmement résistantes, les détruire ou les endommager demandent la mise en œuvre d'efforts exceptionnels. Ainsi, elles peuvent être récupérées même sur des corps réduits en bouillie ou mutilés. La pile corticale est isolée des implants réseau et autres implants par mesure de sécurité, afin d'empêcher tout piratage ou toute manipulation venue de l'extérieur. [Prix moyen. Déjà inclus sans coût supplémentaire pour la plupart des biomorphes]

## BIOWARE

Les augmentations biologiques peuvent être le résultat de modifications génétiques opérées au moment de la création ou de la croissance du morphe, ou lors de modifications ultérieures apportées au morphe, comme elles peuvent être obtenues au moyen de nanomachines qui modifient les tissus du morphe ou en cultivant des organes *ex vitro* qui sont ensuite implantés. Le bioware permet d'améliorer les biomorphes (y compris les cosses et les surévolés), mais pas les synthomorphes (cf. *Bioware et synthomorphes*, p. 306).

## AUGMENTATIONS MENTALES

Les augmentations mentales sont extrêmement courantes.

**Linguiste** : le cerveau du morphe conserve la souplesse linguistique de la petite enfance, ce qui permet au personnage d'apprendre les langues avec une grande facilité. Cet implant fonctionne comme l'aspect Hyper-linguiste (p. 146). [Prix bas]

**Mathémagique** : cet implant fonctionne comme l'aspect Mathémagicien (p. 146). [Prix bas]

**Mémoire eidétique** : le personnage peut se souvenir en détail de tout ce qu'il a vécu, sans perte de mémoire à long-terme. Il peut, par exemple, réciter une page d'un livre qu'il a lu un mois auparavant, se souvenir d'une série de 200 caractères aléatoires qu'il a vue il y a un an, et il pourrait même décrire le petit-déjeuner qu'il a pris tel ou tel jour dix ans auparavant. Il ne peut cependant se souvenir que des choses auxquelles il prête attention. Il ne pourra pas se rappeler le contenu d'une lettre sur le bureau de quelqu'un s'il y a à peine jeté un coup d'œil : pour cela, il lui faudrait l'avoir lue. Cette augmentation ne requiert aucun test ou effort d'utilisation : le personnage doit simplement essayer de se souvenir d'un fait spécifique. [Prix bas]

**Personnalités multiples** : le cerveau du morphe a été volontairement partitionné pour pouvoir accueillir une personnalité supplémentaire. Cette multiplicité n'est pas considérée comme un trouble mental mais comme un outil cognitif aidant le personnage à gérer l'hypercomplexité de ses environnements. Cette personnalité bonus peut être un PNJ dirigé par le MJ, un personnage indépendant (sous forme d'ego uniquement) incarné par le PJ ou le clone neural téléchargé d'un autre personnage. Cette personnalité bonus est à tous points de vue considérée comme un ego indépendant (qui peut donc créer ses propres forks), à la seule différence que ces deux personnalités sont sauvegardées sur une même pile corticale et doivent être placées dans des morphes distincts ou dans un morphe équipé de cet implant en cas de téléchargement.

Le contrôle du morphe ne peut être assuré que par un ego à la fois. L'autre demeure en arrière-plan, toujours actif mais pas en surface. Chaque ego est complètement conscient de ce que l'autre fait, pense, etc. Lorsque, pour une raison ou une autre, la personnalité d'arrière-plan souhaite prendre le contrôle, mais que la personnalité aux commandes le lui refuse, le personnage doit faire un test opposé de VOL x 3. Chacun des deux egos

a ses propres scores de Lucidité et de Seuil de Trauma et doit noter ses points de stress et ses traumatismes indépendamment de l'autre. Les attaques psi et les pouvoirs d'influence mentale/sociale n'affectent que la personnalité aux commandes.

Avoir un ego supplémentaire, agissant en arrière-plan, peut être utile lorsqu'il s'agit de faire plusieurs choses en même temps. Le personnage bénéficie d'une action complexe supplémentaire par round, mais ne peut l'utiliser que pour effectuer des actions mentales ou sur la Toile. [Prix élevé]

## AUGMENTATIONS PHYSIQUES

La plupart des implants biologiques d'augmentation physique sont dérivés de capacités animales.

**Amortisseurs émotionnels** : cette alternative bon marché au contrôle endocrinien (p. 302) permet à l'utilisateur de sciemment atténuer les réponses émotionnelles du morphe, ainsi que ses différents signaux non-verbaux tels que la dilatation des pupilles, les mouvements oculaires et le ton de la voix. Cette augmentation permet à l'utilisateur de mentir et de dissimuler ses émotions de manière à duper l'observateur même le plus attentif : le personnage bénéficie d'un bonus de +30 à ses tests de Subterfuge et d'Imposture. Cette augmentation n'a aucun effet contre les méthodes de détection des mensonges et des émotions impliquant de lire l'état neural du personnage, comme les passes psi-gamma. Elle étouffe, néanmoins, toutes les réponses émotionnelles du personnage, ce qui le rend moins convaincant lors de ses interactions personnelles en temps réel et lui impose un malus de -10 à ses tests de compétences sociales comme la Persuasion. Le personnage peut activer ou désactiver cette augmentation à volonté. [Prix bas]

**Anguicel** : dérivé des caractéristiques génétiques électriques de l'anguille, l'anguicel est implantée de manière à ce qu'il puisse se connecter aux réseaux de bio-conducteurs situés dans les mains et dans les pieds (ou dans d'autres membres), ce qui lui permet de générer des impulsions étourdissantes d'un simple contact physique. L'anguicel inflige des dommages d'impulsion (p. 195), exactement comme le ferait une paire de gants à impulsion. Il peut également être utilisé pour alimenter les implants ou les appareils de poche conçus à cet effet avec un simple contact physique. [Prix bas]

**Armure biotissée (légère)** : installer une armure biotissée implique de lacer la peau du morphe de soie d'araignée artificielle, ce qui apporte une CA de 2/3 sans changer l'apparence, la sensibilité ou le grain de peau du morphe. Cette armure est cumulable avec l'armure portée. [Prix bas]

**Armure biotissée (lourde)** : l'armure biotissée lourde implique un laçage de la peau du morphe avec un réseau plus dense et plus épais de ces mêmes fibres de soie. La peau du morphe devient donc plus épaisse et moins souple, sauf aux articulations. Elle prend également une apparence inhabituellement lisse, et son grain de peau est à la fois doux et dur au toucher. Cette armure apporte une CA de 3/4 sans diminuer la mobilité du morphe. Les sensations tactiles du personnage sont toutefois considérablement diminuées (malus de -20), sauf au niveau des mains, des pieds et du visage. Cette armure est cumulable avec l'armure portée. [Prix moyen]

**Armure carapace** : l'armure carapace combine l'armure biotissée avec des plaques à la fois dures et souples de chitine-céramique hybride modelée d'après la texture et la structure microscopiques des exosquelettes arthropodes. Avec son apparence crocodilienne ou insectoïde (au choix du personnage), cette armure est tout à fait visible. Le morphe devient de plus complètement imberbe. L'armure carapace

apporte une CA de 11/11, mais elle n'est pas cumulable avec l'armure portée. [Prix moyen]

**Augmentation musculaire :** la masse musculaire du morphe a été améliorée et tonifiée, et ses myocytes ont été renforcés. Le personnage bénéficie d'un bonus de +5 à son aptitude SOM. [Prix élevé]

**Branchies :** les tissus pulmonaires du morphe ont été adaptés pour fonctionner comme des branchies, autorisant le morphe à respirer aussi bien l'air que l'eau, tant que l'eau n'est pas toxique ou trop stagnante. Le personnage doté de cette augmentation peut respirer l'eau puis l'expulser via des fentes qui sont situées juste en-dessous de ses côtes flottantes et qui sont scellées quand il n'est pas en milieu aquatique. [Prix bas]

**Contrôle endocrinien :** cette augmentation modifie le système endocrinien du morphe, assurant au personnage un contrôle précis de ses sécrétions hormonales. Il est donc en mesure de contrôler parfaitement son appétit et ses émotions, et de réguler la douleur. Il bénéficie d'un bonus de +30 contre les effets de la faim, de la peur et contre toute forme de manipulation émotionnelle, comme la passe Pilotage émotionnel. Cette augmentation permet également de mentir en toute conviction et de duper parfaitement toutes les méthodes de détection des mensonges ne s'appuyant pas sur l'analyse des signaux neuraux de la cible : le personnage bénéficie d'un bonus de +20 à ses tests de Subterfuge. Cette augmentation lui permet, en outre, de rester éveillé pendant 48 heures sans subir de malus, délai au terme duquel il commencera à ressentir normalement les effets de la fatigue. Enfin, cette capacité permet au personnage de réguler la réception de la douleur : il ignore le malus de -10 qu'impose une blessure. [Prix élevé]

**Coussinets adhésifs :** les paumes, les avant-bras, les tibias et la plante des pieds du morphe sont dotés de coussinets spéciaux. Ces coussinets, qui imitent les lamelles adhésives que l'on trouve sous les pattes des geckos, permettent au personnage de supporter son poids sur un mur ou sur un plafond en mettant simplement deux d'entre eux en contact avec la surface (cela ne fonctionne pas sur les surfaces constituées de matériaux spécifiquement résistants à cette augmentation). Le personnage peut escalader n'importe quelle surface et se déplace en toute facilité sur les plafonds qui supportent son poids. Il bénéficie d'un bonus de +30 à ses tests d'Escalade.

Les coussinets doivent être en contact avec la surface escaladée (le personnage ne doit donc pas porter de gants). La nature de ces coussinets apparaît de manière évidente à quiconque les observe, mais elle n'affecte pas le sens du toucher ou la dextérité manuelle du personnage. Combinés à l'augmentation Étanchéité au vide, ces coussinets permettent même de s'agripper à des surfaces exposées au vide spatial. [Prix bas]

**Étanchéité au vide :** pour posséder cette augmentation, il faut également avoir une armure biotissée ou une armure carapace. Le morphe a été conçu de manière à survivre aux effets du vide spatial. Sa peau résiste au vide et protège le personnage de températures allant de -75 à 100 °C. En outre, les orifices du morphe, tels que la bouche et le nez, peuvent se sceller suffisamment efficacement pour résister au vide. Le morphe est également pourvu d'une membrane oculaire spéciale permettant au personnage de voir dans le vide sans risquer de dommages aux yeux. Cette augmentation est souvent combinée avec Respiration Améliorée ou Réserve d'Oxygène, voire avec les deux. [Prix élevé]

**Filtres toxémiques :** le morphe possède de meilleurs reins, un meilleur foie et des filtres biologiques pulmonaires. Un personnage doté de cette augmentation est immunisé à toutes les toxines chimiques et biologiques, qu'il s'agisse de drogues récréatives, d'agents innervants ou de nourriture avariée. Le morphe peut également respirer de la fumée et boire de l'eau salée sans danger et sans gêne. Contrairement aux médicachines, l'immunité toxémique protège le personnage des toxines même lorsque les dommages ou la gêne sont infimes (les médicachines se contentent simplement d'évacuer la toxine du morphe après avoir réparé les dommages causés). Cette augmentation n'offre aucune résistance contre les acides concentrés, les attaques nanotechnologiques et autres agents destructeurs similaires. Certains des personnages pourvus de cette augmentation apprennent à apprécier le goût des différentes toxines chimiques, telles que le cyanure ou l'arsenic. [Prix moyen]

**Glandes à drogues :** le morphe a des glandes spécialement conçues pour sécréter des hormones ou des composés chimiques spécifiques puis les libérer dans le corps. Le personnage contrôle ces glandes et peut en libérer les composés chimiques à volonté. Chaque type de glandes à drogues est considéré comme une amélioration indépendante. Pour le

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.





choix des drogues ou des composés chimiques, cf. p. 317. [1 catégorie de prix supérieure à celle de la drogue]

**Glandes venimeuses** : similaires aux glandes à drogues, ces glandes spéciales produisent du poison comme un serpent produit du venin. Elles sont situées dans les doigts et dans la bouche du morphe, ce qui permet au personnage de libérer ce poison en griffant sa cible, en la mordant jusqu'au sang, voire même en partageant sa boisson ou en crachant dans celle de sa cible. Le morphe est immunisé aux poisons qu'il sécrète. Ces glandes ne peuvent pas sécréter de nanotoxines. [1 catégorie de prix supérieure à celle de la toxine]

**Griffes rétractiles** : le morphe est pourvu de griffes rétractiles, comme les chats. Ces griffes n'entravent en rien la dextérité manuelle du personnage et sont aussi tranchantes qu'un rasoir. Elles sont toutefois relativement petites et n'infligent que 1d10 + 1 + (SOM/10) points de dommages et ont une PA de +1. Elles sont donc légales dans la plupart des habitats qui les considèrent davantage comme un outil que comme une arme. [Prix bas]

**Hibernation** : le personnage peut volontairement réduire l'activité métabolique de son morphe de manière à diminuer ses besoins en nourriture, en eau et en air à 5% de ses besoins normaux. Le personnage se plonge dans un sommeil profond mais reste vaguement réceptif au toucher et au bruit, ce qui lui permet de se réveiller facilement. Pour se plonger dans cet état ou en sortir, le personnage a besoin de 3 minutes pendant lesquelles il est relativement vulnérable. Avec suffisamment d'air, il peut hiberner pendant 40 jours sans nourriture et sans eau. [Prix bas]

**Intersexué** : après une série complexe d'altérations, ce morphe permet au personnage de changer de sexe pour devenir mâle, femelle, hermaphrodite ou asexué. Le personnage déclenche ce changement mentalement, mais il faut environ 1 semaine avant qu'il ne soit complètement achevé. [Prix moyen]

**Peau de caméléon** : la peau du morphe est améliorée de chromatophores complexes qui lui permettent de changer de couleur de peau, comme les caméléons ou les pieuvres. Le morphe peut imiter quasiment n'importe quelle couleur et la plupart des motifs. Le personnage bénéficie d'un bonus de +20 à ses tests d'Infiltration pour ne pas être vu ou repéré, tant qu'il reste stationnaire ou marche lentement. Il doit également être nu ou porter des vêtements intelligents (p. 326) de même couleur ou avec les mêmes motifs. S'il n'est pas correctement camouflé ou accélère le pas, ce bonus est réduit à +10. En plus de pouvoir se fondre dans son environnement, le personnage peut également choisir, en toute conscience, de changer la couleur ou la structure de sa peau pour se faire remarquer (+20 aux tests de Perception pour le repérer) ou simplement pour afficher des couleurs/motifs attrayants ou intéressants. [Prix bas]

**Phéromones améliorées** : la biochimie du morphe a été altérée de manière à permettre la sécrétion de phéromones améliorées affectant inconsciemment le comportement des humains à proximité. Ces phéromones rendent le personnage plus attirant et digne de confiance aux yeux de ses cibles : il bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de compétences sociales appropriées, telles que Persuasion. Cette augmentation n'affecte que les personnages sensibles aux phéromones, elle est sans effet sur les surévolués et les xénomorphes. [Prix bas]

**Pieds préhensiles** : les articulations de la jambe et du pied du morphe sont altérées afin que les orteils soient plus longs et plus habiles, et pour que le gros orteil soit transformé en pouce opposable. Physiquement, le pied du morphe ressemble à une main étroite et allongée, ou à un pied humain

dont les orteils ont été remplacés par des doigts et un pouce. Le personnage peut marcher normalement mais doit porter des chaussures spécialement adaptées. Il court cependant moins vite qu'un morphe avec des pieds normaux (-1 mètre par round). Les hanches du morphe ont, elles aussi, été légèrement modifiées pour permettre une plus grande mobilité. Dans un siège adapté ou en apesanteur, le morphe peut se servir de ses mains comme de ses pieds pour manipuler un objet. La plupart des morphes utilisés par les individus vivant en gravité zéro sont pourvus de cette augmentation. [Prix bas]

**Poche corporelle** : le morphe est doté d'une poche située sous les couches supérieures de son épiderme. Elle peut contenir et dissimuler (+30) des petits objets. [Prix modique]

**Poussée synaptique** : cette modification biologique améliore les synapses et en stimule les neurotransmetteurs, accélérant considérablement les connexions neurales. La poussée synaptique peut être activée mentalement ou déclenchée par de fortes émotions. Au niveau 1, elle augmente la Rapidité de +1, sans effet secondaire. Au niveau 2, elle augmente la Rapidité de +2, mais le personnage souffre de fatigue nerveuse pendant 1 heure après la fin de l'augmentation à chaque fois qu'il l'utilise (il souffre d'un malus de -20 à toutes ses actions). La poussée synaptique dure 30 minutes mais peut être réactivée. Si le personnage le souhaite, il peut utiliser l'augmentation de niveau 2 comme une augmentation de niveau 1. [Prix élevé (niveau 1) ; très cher (niveau 2)]

**Pureté métabolique** : les bactéries symbiotiques, la flore intestinale et les glandes du morphe ont été génétiquement modifiées pour conserver sa « pureté » au morphe. Le morphe produit également des antibiotiques intelligents empêchant toute bactérie ou mycose de se développer sur ou sous la peau. De ce fait, le morphe est complètement immunisé aux infections, aux caries dentaires et à l'halitose, sa transpiration n'a pas d'odeur et son système efficace de digestion produit moins de déchets solides et de composés chimiques odorants. [Prix moyen]

**Queue préhensile** : une longue queue préhensile (1,5 mètres) a été ajoutée à la base du dos comme extension du coccyx. Cette queue préhensile peut être utilisée pour saisir, tenir et manipuler des objets. Le personnage contrôle les mouvements de sa queue en se concentrant. Dans le cas contraire, elle a tendance à bouger d'elle-même. Cette queue améliore également l'équilibre : le personnage bénéficie d'un bonus de +10 à tous ses tests de compétences physiques impliquant l'équilibre. [Prix bas]

**Régulation circadienne** : le morphe n'a besoin que de 2 heures de sommeil par nuit pour rester en bonne santé et fonctionner au maximum de ses facultés mentales. En état de sommeil, le personnage rêve constamment, et peut décider de s'endormir ou de se réveiller quasiment instantanément. Il est, en outre, capable de basculer facilement sur un cycle de 2 jours (44 heures d'éveil pour 4 heures de sommeil) sans subir d'effets secondaires. [Prix moyen]

**Régulation thermique** : la régulation thermique et la circulation sanguine du morphe ont été significativement améliorées pour permettre au personnage de survivre à des températures allant de -30 °C à +60 °C sans qu'il soit gêné ou ressente d'effets secondaires. [Prix bas]

**Respiration améliorée** : en stimulant l'efficacité pulmonaire et la capacité de transport d'oxygène dans le sang, cette augmentation permet au personnage de vivre confortablement dans les environnements à basse comme à haute pression (de 0,2 à 5 ATM) sans être pris de vertiges et sans avoir besoin de respecter des paliers de décompression. Il peut également retenir sa respiration pendant 30 minutes

## SE SERVIR DE SES SENS AMÉLIORÉS

Augmentations personnelles et assistance technologique ont considérablement amélioré les capacités sensorielles de la plupart des transhumains. Cet encart présente plus en détail les facultés qu'impliquent ces fonctions sensorielles. Les capacités sont généralement les mêmes, qu'elles soient le résultat de sens biologiques ou de capteurs technologiques. La seule différence est que les capteurs technologiques peuvent « couper » certaines longueurs d'onde pour ne percevoir que des fréquences spécifiques, tandis que les sens biologiques perçoivent tout le spectre des sensations sans pouvoir les filtrer.

### BASES DE DONNÉES SENSORIELLES

Les capteurs technologiques, comme les sens biologiques améliorés, intègrent des bases de données de « signatures » analysées qui permettent à l'utilisateur d'identifier plus facilement ce qu'il perçoit (dans le cas des sens biologiques, l'utilisateur accède aux bases de données via ses implants réseaux dans lesquels elles sont stockées). Les capteurs infrarouges ont, par exemple, des bases de données répertoriant la signature thermique de différents animaux et objets, ce qui facilite l'identification de ces éléments. Dans les situations appropriées, les personnages bénéficient d'un bonus de +20 pour l'identification de cibles ainsi perçues.

### ACTIF VERSUS PASSIF

Un scanner **actif** doit émettre une fréquence particulière puis en mesurer les réflexions : cela signifie qu'un autre capteur de même type peut le détecter et le localiser en cherchant la source d'émission. Par exemple, un personnage ayant Vision Améliorée peut littéralement voir les radiations térahertz émises lorsqu'une personne se sert d'un capteur térahertz actif, comme un individu doté d'une vision normale voit la lumière que diffuse une lampe torche.

Un scanner **passif** analyse simplement les fréquences émises naturellement — il n'y a rien qui puisse trahir la présence du capteur.

### SPECTRE ÉLECTROMAGNÉTIQUE

Dans le cadre des règles d'*Eclipse Phase*, le spectre EM est divisé en fréquences et en longueurs d'onde réparties dans les catégories suivantes : radio, micro-onde, térahertz, infrarouge, lumière visible, ultraviolet, rayons X, rayons gamma.

**Radar (radio/micro-onde) :** les capteurs radar émettent activement des ondes radio et micro-ondes qui se réfléchissent sur la cible et dont ils mesurent les réflexions. Les radars sont plus efficaces quand il s'agit de détecter des objets métalliques, ils le sont moins (malus de -20) contre les biomorphes et les petits objets. Toutefois, leur faible résolution ne leur permet de détecter que les formes, pas les couleurs ou les détails précis. Ils permettent de détecter la vitesse et le mouvement, peuvent « voir » à travers les murs (jusqu'à Armure + Endurance cumulées de 100) et détecter les implants cybernétiques et les objets dissimulés. À courte portée (1 à 2 mètres), ils détectent le rythme cardiaque et la respiration en mesurant les mouvements de la cage thoracique.

**Térahertz :** les capteurs térahertz émettent des rayons T, en mesurent les réflexions et les comparent aux signatures térahertz des différents objets/matériaux apparaissant dans leurs bases de données. Ils ont une meilleure résolution que celle des radars, mais l'image rendue est légèrement moins détaillée que celle obtenue par la vision normale. Similaires aux radars, les capteurs térahertz permettent de voir à travers les murs et d'autres matériaux, mais à un degré moindre (jusqu'à Armure + Endurance cumulées de 50). Les rayons T existent naturellement, mais les capteurs térahertz ont quand même besoin d'un émetteur puisque ces rayons sont absorbés par l'atmosphère (ainsi que par l'eau et le métal). Dans l'espace, en revanche, ils n'ont pas besoin d'émetteur. Les analyses térahertz passives ont une portée effective de 25 mètres en atmosphère. Les rayons T ne pénètrent pas la peau, ils sont donc inefficaces pour localiser des implants.

**Infrarouge :** les longueurs d'onde proches de l'infrarouge sont employées pour la vision de nuit, ce qui donne une résolution et une perception des détails équivalentes à ce que donnerait une vision normale par des conditions de faible luminosité. La longueur moyenne de l'infrarouge est excellente pour la détection des sources de chaleur (tant que le brouillard ou la fumée ne viennent pas obstruer la vision) et les différences thermiques (aussi minimes que 0,1 degré Celsius). Comme cette imagerie thermique permet de détecter la dissipation des traces de chaleur que laissent des sources chaudes sur des zones plus froides, un utilisateur assez rapide peut détecter l'endroit où quelqu'un s'est assis, des empreintes de pas presque disparues ou voir sur quelles touches une personne a appuyé.

en activité minimale et pendant 10 minutes en cas d'efforts soutenus. [Prix bas]

**Stimulation surrénale :** cette glande surrénale améliorée surcharge la réponse hormonale du personnage dans les situations de stress, ou sous le coup de la douleur ou d'émotions fortes (peur, colère, désir, haine). Lorsque cette glande est activée, la dose concentrée de noradrénaline libérée accélère le rythme cardiaque et le flux sanguin, et brûle les glucides. En termes de jeu, elle permet au personnage d'ignorer le malus de -10 d'une blessure et augmente temporairement ses RÉF de +10 (ainsi que les compétences qui y sont rattachées et l'Initiative). Ces modificateurs s'appliquent tant que le personnage ne s'est pas calmé (s'il possède aussi Contrôle endocrinien, p. 302, alors la Stimulation surrénale peut être activée ou désactivée à volonté, et les malus de blessures ignorés se cumulent). [Prix élevé]

### SENS AMÉLIORÉS

Les exemples qui suivent détaillent les sens améliorés les plus courants. Si tous ces sens existent également sous forme d'implants cybernétiques, les implants biologiques sont bien plus communs.

**Écholocalisation :** le personnage dispose d'un sonar semblable à celui des dauphins et des chauves-souris. Il émet, autour de lui, de brèves impulsions ultrasoniques, générant un écho, et s'appuie sur les motifs de la réflexion acoustique que son oreille perçoit pour se représenter son environnement. Pour plus de détails, cf. *Se servir de ses sens améliorés*, ci-dessus. Cette augmentation fonctionne aussi bien dans l'air, à une portée de 20 mètres, que dans l'eau, avec une portée de 100 mètres. [Prix bas]

**Odorat amélioré :** l'odorat du morphe est équivalent à celui d'un limier. Le personnage peut identifier à leur odeur les produits chimiques et les individus, et peut pister les



## SE SERVIR DE SES SENS AMÉLIORÉS (SUITE)

L'infrarouge détecte également le flux sanguin du visage des biomorphes, ce qui peut s'avérer utile pour jauger les états émotionnels (bonus de +20 aux tests de Kinésique), et peut détecter les implants sous-cutanés. Certaines surfaces blanches réfléchissant les infrarouges (effet miroir), cela peut éventuellement aider l'observateur à voir dans les coins ou derrière lui. En revanche, certains verres sont opaques à ce type de rayonnement. L'infrarouge est également utile pour déterminer les compositions chimiques (et permet de réaliser les tests de Chimie à la simple vue). L'infrarouge a un signal d'entrée passif.

**Lidar (lumière visible) :** semblable au radar, mais avec une résolution bien supérieure, le lidar émet activement une lumière, allant de l'infrarouge à l'ultraviolet, qui se réfléchit sur la cible, puis en mesure la diffusion d'ondes, la fluorescence et d'autres propriétés. Le lidar est très utile pour détecter les propriétés chimiques de l'atmosphère et les changements météorologiques. Comme le radar, il peut être utilisé pour calculer la portée et la vitesse d'une cible ou générer une image 3D. Le lidar peut être astucieusement utilisé pour « cartographier » avec précision la position de tous les éléments se trouvant dans une pièce (cela nécessite plusieurs analyses) et pour vérifier ce positionnement plus tard afin de savoir si quelque chose a été déplacé.

**Ultraviolet :** certains objets sont fluorescents dans la lumière ultraviolette, comme le sont quelques animaux, certaines fleurs, quelques insectes, l'urine et les minéraux (que la lumière ultraviolette révèle bien mieux que la lumière naturelle). Certaines plantes et certains animaux présentent d'ailleurs des caractéristiques que l'on ne peut observer qu'au moyen des ultraviolets. De la même manière, les teintures chimiques ne se révélant qu'à la lumière ultraviolette sont utilisées à différentes fins de sécurité, comme les teintures faisant apparaître certaines substances choisies (comme le sang) de manière fluorescente sous cette lumière. Certains verres sont opaques aux longueurs d'onde UV.

**Rayons X/gamma :** les systèmes d'imagerie à diffusion d'ondes utilisant des fréquences à rayons X et à rayons gamma génèrent des images 3D haute résolution, très utiles pour détecter les armes dissimulées et les implants. Ces systèmes d'imagerie pénètrent facilement les murs et le métal (jusqu'à Armure + Endurance cumulées de 200, du moins si l'on conserve un niveau

sans danger pour les transhumains). Bien entendu, ces capteurs détectent également la présence des radiations dangereuses.

### ONDES SONORES

La transmission des vibrations et des sons à travers un médium quelconque est répartie en différentes catégories : les infrasons (fréquences inférieures aux standards de l'ouïe humaine), le spectre acoustique normal et les ultrasons (fréquences supérieures aux standards de l'ouïe humaine). Les ondes sonores ne se propagent pas dans le vide.

**Ultrasons :** les sonars à ultrasons fonctionnent de manière très similaire aux radars : ils envoient des ondes sonores qui se réfléchissent sur la cible, puis mesurent les échos renvoyés. La faible résolution d'imagerie à ultrasons ne permet de montrer que les formes et les mouvements, pas les couleurs ou les détails, à moins que les mesures ne se fassent sur de très courtes portées (1 ou 2 mètres). Les ultrasons sont toutefois un bon moyen d'identifier la densité d'un matériau, et peuvent détecter les matériaux plus denses dissimulés sous des matériaux de moindre densité. De nombreux appareils médicaux utilisent les ultrasons. Les capteurs à ultrasons détectent également les fuites de gaz, les bruits de frottements moteurs et les autres émissions mécaniques du même genre. Ils ne sont généralement pas affectés par les bruits parasites des fréquences acoustiques standards.

**Infrasons :** les infrasons voyagent bien plus loin que les fréquences acoustiques normales (à des centaines de kilomètres). Les machines mécaniques, les perturbations sismiques, les tornades, les explosions, les chutes d'eau et certains phénomènes météorologiques génèrent des ondes infrasonores. Certains gros animaux, comme les éléphants et les baleines, communiquent sur de grandes distances au moyen d'infrasons émis à travers l'eau ou le sol, mais le transfert des données infrasonores est trop lent pour les communications complexes.

### COMBINAISONS DE CAPTEURS

Lorsqu'elles sont combinées, ces technologies de capteurs peuvent être très puissantes. Une combinaison de lidar, d'imagerie thermique et de radar permet par exemple de générer la carte 3D d'un bâtiment ainsi que de toutes les personnes et de tous les objets qui s'y trouvent. ■

personnes et les objets chimiquement réactifs, tant que la piste n'est pas vieille de plus de quelques heures et n'a pas été brouillée. Il peut également se faire une idée générale des émotions et de l'état de santé des personnages situés à moins de 5 mètres (pour ce faire, il bénéficie d'un bonus de +20 à ses tests de Perception et de Kinésique). [Prix bas]

**Ouïe améliorée :** les oreilles du morphe ont été améliorées de manière à percevoir un spectre de fréquences sonores élargi vers le haut et le bas — le spectre perçu au final est deux fois plus important que celui normalement perçu par l'oreille humaine (cf. *Se servir de ses sens améliorés*, p. 304). L'ouïe du personnage est également beaucoup plus sensible, ce qui lui permet d'entendre les sons comme s'il était cinq fois plus proche de leur source qu'il ne l'est en réalité. Doté de cette augmentation, un personnage peut aisément surprendre la conversation d'une autre table dans un restaurant, même si les échanges sont menés

à voix basse. Ouïe améliorée fait bénéficier d'un bonus de +20 à tous les tests de Perception auditive. [Prix bas]

**Sens de l'orientation :** grâce à un système de guidage inertiel avancé, le personnage détient un sens inné de l'orientation et des distances. Il peut arbitrairement définir n'importe quel point comme étant le « nord » et conserver ensuite la notion de cette direction, et peut également savoir approximativement quelle distance il a parcouru. Les personnages dotés de cette augmentation peuvent toujours retracer un chemin déjà emprunté, ne rencontrant de difficultés qu'avec les itinéraires 3D en l'absence de repères de navigation (comme dans l'espace lointain ou sous les mers, ils souffrent alors d'un malus de -30). Comme déterminer sa position au sein d'un habitat se fait de manière automatique lorsqu'on possède des implants réseau de base, seuls les personnages qui s'aventurent dans des endroits reculés ont besoin de cette augmentation. [Prix bas]



# BIOWARE ET SYNTHOMORPHES

Si les augmentations biologiques sont globalement préférées et plus courantes, de nombreux types de bioware peuvent être imités cybernétiquement. Cela est particulièrement utile aux synthomorphes/robots qui ne peuvent pas bénéficier des augmentations biologiques. Les améliorations biologiques qui suivent peuvent être répliqués comme éléments cybernétiques à destination des synthomorphes et des robots :

- Amortisseurs émotionnels
- Anguiciel
- Augmentations mentales (toutes)
- Augmentation musculaire
- Coussinets adhésifs
- Glandes à drogues
- Glandes venimeuses
- Peau caméléon
- Pieds préhensiles
- Poussée synaptique
- Queue préhensile
- Sens améliorés (tous)

**Vision améliorée :** les yeux tétrachromatiques du morphe lui permettent de différencier exceptionnellement bien les couleurs. Il peut également percevoir le spectre électromagnétique allant des ondes térahertz aux rayons gamma, ce qui lui permet de voir un total de plusieurs dizaines de couleurs (et non uniquement les sept que l'œil humain ordinaire perçoit). Ces yeux ont, en plus, une focale variable équivalente à un grossissement de  $\times 5$  ou à des jumelles. Cette augmentation fait bénéficier d'un bonus de +20 à tous les tests de Perception visuelle. Pour ses autres applications, cf. *Se servir de ses sens améliorés*, p. 304). [Prix bas]

## CYBERWARE

Très peu d'augmentations cybernétiques sont physiquement implantées. Au lieu de cela, le morphe est placé dans une cuve de soins (p. 327) remplie de nanobots qui fabriquent le matériel cybernétique directement à l'intérieur du corps biologique. Les augmentations cybernétiques sont rarement utilisées lorsqu'une solution équivalente peut être fournie par les augmentations biologiques.

Les synthomorphes et les robots peuvent aussi bénéficier d'augmentations cybernétiques.

## AUGMENTATIONS MENTALES

Ces augmentations cybernétiques stimulent les fonctions mentales et cérébrales.

**Augmentation mnémonique :** un personnage doté de cette augmentation et d'une pile corticale peut accéder aux enregistrements numériques de toutes les données sensorielles qu'il a expérimentées en format LEx (et il peut également choisir de les partager avec d'autres). Augmentation Mnémonique diffère de l'augmentation biologique Mémoire Eidétique dans le sens où elle autorise le personnage à partager numériquement toutes ses données sensorielles avec d'autres. Elle lui permet également d'examiner attentivement les données sensorielles auxquelles il n'aurait initialement pas prêté attention. Par exemple, s'il jette

un coup d'œil à un mot sans le lire, le personnage aura la possibilité, plus tard, d'utiliser le logiciel d'amélioration d'images pour améliorer cette image et être ainsi capable (dans la plupart des cas) de lire ce que le mot disait. Cette augmentation permet aussi au personnage de percevoir clairement tous les bruits de fond, comme une conversion à une table voisine dont il n'aurait initialement glané que quelques mots. Il est assez facile d'utiliser cette augmentation pour récupérer des informations spécifiques, mais cela nécessite généralement de 2 à 20 minutes de concentration. [Prix bas]

**Effaceur cortical :** cet accessoire de la pile corticale (p. 300) est conçu pour empêcher la pile de tomber entre de mauvaises mains. Si le morphe est tué, l'effaceur cortical supprime les données de la pile et la fait fondre intégralement de manière à ce que l'ego ne puisse pas être récupéré. Cette option n'est généralement employée que par les agents d'infiltration disposant de sauvegardes récentes. [Prix bas]

**Lien marionnette :** cet ordinateur intégré permet à un autre personnage (le « marionnettiste ») de contrôler le biomorphe (la « marionnette »). Lorsque cet implant est activé, la marionnette n'a aucun contrôle sur son propre corps, elle n'est qu'un simple passager (les marionnettes tourmentées par des pertes de contrôle répétées ou intensives peuvent souffrir de stress mental, mais ceci est laissé à l'appréciation du MJ). Le marionnettiste peut « détourner » ou télécommander la marionnette directement, de la même manière que pour les robots et les cosses (p. 197). Le marionnettiste peut uniquement être un ghost aux commandes de la marionnette (cf. *Module ghost*, p. 306) ou une personne ayant préalablement établi un lien de communication direct (via la Toile, lien radio, lien laser, etc.). [Prix moyen]

**Module ghost :** cet implant permet au personnage de transporter un autre infomorphe dans sa tête. Cet infomorphe peut être une muse, une IA, un ego sauvegardé ou un fork. Le module est relié aux implants réseau du personnage, ce qui signifie que le ghost peut accéder à la Toile. Le personnage peut choisir de limiter l'accès du ghost ou de lui autoriser un accès direct à ses informations sensorielles, ses pensées, ses communications et ses autres implants. [Prix bas]

**Prises jack :** généralement situé à la base du crâne ou du cou, cet implant est un lien externe pour une interface neurale directe. Couplé à un câble à fibres optiques, il permet au personnage d'établir une connexion physique directe avec des appareils externes ou d'autres personnages, ce qui est particulièrement utile dans les zones privées et dans les zones où les connexions wifi ne sont pas fiables. Lorsque deux personnages sont connectés entre eux via une prise jack, ils peuvent « parler » mentalement et transférer des informations de l'un à l'autre via leurs implants réseau et leurs autres implants. Tous les synthomorphes en sont équipés par défaut. [Prix bas]

**Puce multitâche :** seuls les personnages dotés d'une pile corticale peuvent posséder cette augmentation. Le cerveau du personnage intègre un ordinateur avancé qui se sert des données de la pile corticale pour créer simultanément plusieurs forks temporaires pouvant gérer différentes tâches mentales. Cet ordinateur est spécifiquement conçu pour automatiquement réintégrer les forks à la personnalité centrale du personnage au bout de 4 heures, voire plus tôt si le personnage le décide. Les forks fonctionnant indépendamment les uns des autres, le personnage, avec cette augmentation, peut préparer un discours et naviguer activement sur la Toile tout en menant un échange de tirs ou en fuyant des poursuivants. En revanche, ces forks ne peuvent interagir que mentalement ou en ligne. Cet implant

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



ne peut créer qu'un maximum de deux forks à la fois, faisant bénéficier le personnage de deux actions complexes supplémentaires par phase d'action : il ne peut les dépenser que pour effectuer des actions mentales ou en ligne. Cet implant ne peut pas être utilisé en même temps que d'autres augmentations accordant des actions supplémentaires ou avec l'augmentation Rapidité Mentale (p. 309). [Prix élevé]

**Téléporteur d'urgence** : seuls les personnages dotés d'une pile corticale peuvent posséder cette augmentation. Le morphe ainsi équipé possède un téléporteur quantique (p. 314) implanté relié à une installation de stockage de haute-sécurité. Cet implant coûte cher mais son prix inclut les frais de stockage. Le téléporteur transmet les sauvegardes de l'ego du personnage (extraites de la pile corticale) toutes les 48 heures, au moyen d'un signal radio standard à cryptographie quantique. En fonction de ce que décide le MJ, l'intervalle de sauvegarde peut être configuré avec des fréquences plus ou moins importantes, mais il ne faut pas oublier que les transmissions sont généralement limitées pour des raisons de sécurité et parce qu'elles encombreront la bande passante. Ces transmissions ne fonctionnent que si le personnage est en contact radio avec le complexe de stockage, et elles ne sont en général effectuées qu'au sein des habitats afin que les sauvegardes soient retransmises vers un vaisseau spatial situé à proximité. L'implant ne peut évidemment pas procéder à la sauvegarde si les émissions radio sont bloquées ou brouillées.

En cas de panne du téléporteur, notez que cette augmentation inclut également un émetteur neutrino d'urgence à usage unique (p. 314). Cet émetteur contient environ 10 nanogrammes d'antimatière stockés dans un conteneur à triple redondance magnétique de la taille d'une orange. Lorsque le personnage est mourant ou s'il souhaite se libérer de son morphe dans l'urgence, cette toute petite quantité d'antimatière entre alors en contact contrôlé avec une quantité égale de matière, générant ainsi une unique impulsion neutrino, soigneusement encodée, de la dernière sauvegarde de l'ego. La chaleur dégagée par le processus fait alors littéralement griller la totalité du morphe et le tue, détruisant en même temps tous les implants et tous les appareils électroniques dont il est doté.

L'ensemble du processus prend moins de 0,1 seconde, puis la transmission est réceptionnée... tant que le récepteur neutrino se trouve à moins de 100 UA du personnage. Au sein du système solaire, cet implant garantit efficacement la sauvegarde des personnages. Il est moins pertinent sur les exoplanètes, hors de portée neutrino des installations de sauvegarde. La quantité d'antimatière que porte l'implant est suffisamment minime pour ne pas risquer d'exploser et d'endommager les objets alentour. La plupart des habitats procèdent à un scan approfondi de tous les visiteurs pour détecter ce genre d'implants et déterminer si la quantité d'antimatière est suffisamment petite pour ne pas mettre l'habitat et sa population en danger. Certains habitats interdisent complètement ces implants. [Prix onéreux]

## AUGMENTATIONS PHYSIQUES

Ces implants améliorent le corps physique du morphe.

**Cybergriffes** : des griffes en matériaux intelligents sont fixées aux os du dos de la main du morphe. Lorsqu'elles sont activées, elles sortent d'orifices dissimulés sous la peau et se déploient sur une quinzaine de centimètres au-delà des métacarpes. Ces lames de rasoir infligent 1d10 + 3 + (SOM/10) points de dommages et ont une PA de +2. Combinées à un anguicel (p. 301), elles peuvent également infliger des décharges électriques. Les

cybergriffes peuvent, en outre, libérer un poison ou une toxine, respectivement sécrétés par une glande venimeuse (p. 303) ou par des nanotoxines implantées. [Prix bas]

**Cybermembre** : à une époque où il est facile de faire repousser un bras ou une jambe, beaucoup de gens considèrent les prothèses cybernétiques comme vulgaires et de mauvais goût. Les écumeurs et quelques autres les voient pourtant a contrario comme un symbole iconique d'expression individuelle. Les cybermembres de remplacement standards fonctionnent comme leurs équivalents biologiques, mais bénéficient d'un bonus d'armure de +3/+3 lorsqu'ils sont spécifiquement pris pour cible (ce bonus ne s'applique pas aux synthomorphes). Les cybermembres peuvent être camouflés pour paraître réel (cf. *Masque synthétique*, p. 310), et peuvent également être dotés de petits compartiments permettant de cacher/ranger de petits objets. [Prix moyen]

**Cybermembre +** : il existe également des cybermembres de luxe, mais leur installation nécessite de procéder à des altérations corporelles plus radicales. Chacun de ces membres apporte un bonus de SOM de +5 (maximum +10). Il peut s'agir de membres de remplacement ou de membres supplémentaires ancrés au squelette physique. Ces cybermembres ne peuvent pas être camouflés. [Prix élevé]

**Main laser** : le morphe intègre une arme laser au niveau de l'avant-bras. Celle-ci est équipée d'un guide d'ondes flexible qui conduit à une lentille située entre les métacarpiens II et III de la main directrice. Le rayon laser part de ce guide d'onde, infligeant 2d10 points de dommages avec une PA de 0. Le laser est alimenté par une petite batterie nucléaire, située dans le torse du morphe, qui permet d'effectuer jusqu'à 50 tirs avant de devoir être rechargée comme toute autre batterie d'arme à rayons (p. 336). [Prix moyen]

**Réserve d'oxygène** : le morphe dispose d'un réservoir d'oxygène miniature et d'un recycleur, tous deux installés dans le torse. Cet implant fournit au personnage l'équivalent du système de survie d'une combinaison pressurisée légère (p. 333), lui permettant de respirer confortablement pendant trois heures. Il alimente directement le sang du morphe en oxygène, évitant tout problème lié aux changements de pression. Les capteurs intégrés forcent automatiquement le personnage à se servir de cette réserve d'oxygène lorsqu'ils détectent une atmosphère insuffisante ou toxique. Sans l'augmentation Étanchéité au Vide, le personnage ne peut survivre avec cet implant que 5 minutes dans le vide, mais il reste actif et conscient durant cette période, ce qui lui donne beaucoup plus de temps que n'en possèdent les autres personnages pour trouver un abri ou une combinaison. Pour chaque heure passée dans une atmosphère respirable, la réserve d'oxygène se recharge d'une heure. L'implant peut être complètement rechargé en 15 minutes si le personnage est dans une atmosphère à haute pression essentiellement composée d'oxygène. [Prix bas]

**Squelette renforcé** : le squelette du morphe a été endurci au moyen de matériaux renforcés. Le personnage bénéficie d'un bonus d'END de +5 et de SOM de +5. [Prix élevé]

**Stimulateurs de réflexes** : la colonne vertébrale du morphe et son système nerveux sont recablés avec des matériaux supraconducteurs augmentant la vitesse de transmission. Le personnage augmente ses RÉF de +10 et sa Rapidité de +1. [Prix Onéreux]

## SENS AMÉLIORÉS

Le matériel cybernétique est capable de répliquer les effets de tous les sens biologiquement améliorés, mais propose aussi

certain sens améliorés qui ne peuvent être obtenus que par augmentation cybernétique.

**Anti-flash** : cette modification de la vision permet d'ignorer toutes les pénalités dues aux éblouissements, lumières fortes et flash. [Prix bas]

**Émetteur térahertz** : implanté sous le front de l'utilisateur, cet implant génère des radiations térahertz (rayons T) de faible intensité par impulsions successives, ce qui permet au personnage de voir grâce aux ondes réfléchies. Comme précisé dans *Se servir de ses sens améliorés*, p. 304, cet implant combiné avec Vision améliorée (ou avec un capteur térahertz) permet de voir à travers les vêtements, le plastique, le bois, les murs, les matériaux composites et la céramique, et permet de surcroît de déterminer la composition de matériaux divers. La réflexion des rayons T permet au personnage de voir jusqu'à 20 mètres en atmosphère normale, jusqu'à 100 mètres dans le vide. [Prix bas]

**Sens électrique** : le personnage perçoit les champs électriques. Dans un rayon de cinq mètres, il peut instantanément savoir si un appareil électrique est en marche ou non, et peut localiser avec précision toute installation ou câble électrique situé derrière un mur ou au sein d'un appareil. Ce sens fait bénéficier le personnage d'un bonus de +10 à tous les tests impliquant l'analyse, la réparation et la modification d'équipements électriques. [Prix bas]

**Sens radioactif** : le personnage perçoit la présence de toutes les formes de radiations dangereuses, comme les neutrons, les particules chargées et les rayons cosmiques, et peut en localiser la source approximative. [Prix bas]

## NANOWARE

Toutes les augmentations nanotech sont des équipements nanotechnologiques avancés (p. 328) intégrant des générateurs de la taille d'un grain de raisin qui génèrent des nanites spécialisées. Ces augmentations sont accessibles aux synthomorphes et aux robots, en plus des biomorphes.

**Bracelet-outils** : les poignets du morphe sont entourés d'une bande métallique de six centimètres de large renfermant des générateurs nanobots. Ces nanobots se connectent entre eux pour reproduire les différents outils d'un outil multifonction (p. 326) et génèrent ainsi des bras très souples se terminant chacun par un outil particulier. Ces nanobots peuvent également produire de toutes petites fibres optiques qui permettent au personnage de voir à travers les petites ouvertures. Ils peuvent aussi créer de petites armes équivalentes aux griffes biologiques. Ces outils étant mentalement contrôlés, ils font bénéficier le personnage d'un bonus de +20 à ses compétences impliquant la réparation ou la modification d'appareils composés de parties mécaniques, l'ouverture de serrures, la désactivation de systèmes d'alarme, et l'exécution des premiers soins. [Prix moyen]

**Convertisseur de compétences** : le cerveau du morphe intègre un réseau de neurones artificiels qui peuvent être formatés avec des informations téléchargées. Ceci permet à l'utilisateur de télécharger des logiciels de compétences (p. 332) dans son cerveau, le faisant ainsi bénéficier de ces compétences programmées jusqu'à ce que le logiciel soit effacé ou remplacé. Les convertisseurs de compétences ne peuvent gérer qu'un maximum de 100 points de compétences logicielles à la fois. [Prix moyen]

**Flexiface** : cet implant de déguisement permet à l'utilisateur de restructurer son architecture faciale (traits et musculature), et d'altérer son teint et la couleur de ses cheveux.

Le processus complet prend à peine 20 minutes. Flexiface fait bénéficier le personnage d'un bonus de +30 à ses tests de Déguisement. [Prix moyen]

**Liaison épidermique** : les nanobots à liaison épidermique parcourent les couches extérieures de l'épiderme ou de la coquille du morphe, se pressant partout sur la peau et créant une connexion physique avec tous les appareils électroniques que touche le personnage. Ils profitent également du champ électrique du biomorphe pour communiquer. Ces nanobots permettent à l'utilisateur de communiquer et de se connecter à la Toile au moyen de n'importe quel appareil, simplement en le touchant. Cette connexion est considérée comme un lien physique : elle n'est donc pas sujette aux interceptions et aux interférences wifi. Lorsque deux personnages sont dotés de l'augmentation Liaison Épidermique, ils peuvent communiquer entre eux et s'interconnecter par simple contact. [Prix moyen]

**Médicachines** : il s'agit de l'équipement nanotech le plus courant. Ces nanobots contrôlent l'organisation cellulaire du morphe et réparent tous les problèmes rencontrés.

Les médicachines éliminent la plupart des maladies, des drogues et des toxines (mais ni les nanodrogues ni les nanotoxines) avant qu'elles n'aient pu infliger plus que des dommages mineurs à l'hôte (cf. *Effets des drogues*, p. 318). Si l'utilisateur le souhaite, il peut temporairement annuler cette protection pour autoriser une intoxication ou d'autres effets mais, à moins qu'il n'active un second protocole d'annulation spécifique, les médicachines empêcheront les toxines de s'accumuler au point de devenir fatales ou de causer des dommages permanents. Dans ce cas, le personnage peut aussi activer ses médicachines ultérieurement pour réduire de moitié le temps d'effet restant d'une drogue ou d'une toxine.

Les médicachines permettent d'ignorer les effets de 1 blessure. Elles accélèrent également le temps normal de guérison comme indiqué dans *Soins des biomorphes*, p. 208. Les capacités de réparation des médicachines atteignent leurs limites lorsque le personnage reçoit 5 blessures ou plus en une seule fois, ou lorsqu'il reçoit plus de 6 blessures en 1 heure. Dans cette situation, les médicachines placent le personnage en stase médicale, ce qui permet de conserver parfaitement son corps et son esprit mais l'empêche complètement d'agir. Dans de telles circonstances, les médicachines se servent des implants réseau du sujet pour envoyer un appel prioritaire aux services d'urgence.

Implantées dans un robot ou un synthomorphe, les médicachines surveillent et réparent la coquille et les fonctions de son système interne, leurs effets affectant son intégrité structurelle. Notez que la version synthomorphe des médicachines permet aux synthomorphes de s'auto-réparer, de manière similaire à la version améliorée de la guérison naturelle que permettent les médicachines aux biomorphes (p. 208). [Prix bas]

**Nanophages** : ces nanobots patrouillent dans le corps, attentifs aux signes de nanodrogues/toxines qu'ils détruisent avant qu'elles puissent infliger plus que des dommages mineurs. Les nanophages font bénéficier d'une immunité automatique aux nanodrogues et nanotoxines, à moins que l'utilisateur, au moyen de ses implants réseau, ne leur demande spécifiquement de rester en veille. [Prix moyen]

**Nanotoxines implantées** : le morphe intègre une ruche nanobot générant des nanotoxines (p. 324). Cet implant est conçu pour que le personnage puisse instantanément déployer ces nanites en s'égratignant la peau, en crachant de la salive ou en maintenant un contact direct avec la peau. Il est libre de les déployer ou non. Chaque générateur de nanotoxines ne peut produire qu'une seule variété de nanobots, les plus communs





étant conçus pour tuer ou immobiliser presque toute créature vivante, ou pour détruire les mécanismes fragiles. Le personnage ainsi équipé est immunisé à ses propres nanotoxines. Les nanotoxines étant hautement réglementées, très peu d'habitats autorisent l'entrée aux personnes dotées de cet implant. [1 catégorie de prix supérieure à celle de la toxine]

**Oracles** : ces nanites neurales de macro-perception surveillent les signaux d'entrée sensoriels auxquels le personnage ne prête pas attention, l'alertant ainsi des éléments importants à côté desquels il risquerait autrement de passer. Les oracles agissent également comme une sorte de mémoire tampon et comme assistants de recherches : ils rallongent la mémoire à court-terme du personnage, l'aident à se rappeler des souvenirs et des détails, et croisent les données avec d'autres souvenirs. Les oracles annulent les malus de distraction aux tests de Perception, et le personnage bénéficie de surcroît d'un bonus de +10 à ses tests d'Investigation et d'un bonus de +30 à tous ses tests relatifs à la mémoire. [Prix moyen]

**Rapidité mentale** : avec ce système nanotech, les nanobots altèrent l'architecture neurale du personnage et améliorent son fonctionnement neuronal. Le personnage peut décider d'accélérer sa faculté de penser, comme il peut décider de recevoir et de traiter les informations sensorielles bien plus rapidement qu'un humain ordinaire. Le temps semble subjectivement ralentir pour lui, ce qui lui permet de soigneusement préparer sa prochaine action, même s'il n'a en réalité qu'une fraction de seconde pour agir. Lorsque ce système est activé, le personnage peut percevoir des choses qui se déroulent trop rapidement pour qu'un humain normal en ait conscience : il peut, par exemple, percevoir individuellement chaque image d'un vieux film analogique ou comprendre des sons accélérés de plusieurs fois leur vitesse normale. Il peut également lire dix fois plus vite que la normale et, s'il réussit son test de Perception, peut suivre la trajectoire des balles et autres objets lancés à très grande vitesse.

Lorsqu'il utilise cette augmentation, le personnage bénéficie de deux actions complexes supplémentaires par phase d'action, mais il ne peut les utiliser que pour des actions mentales. Il reçoit également un bonus d'Initiative de +3. Quand l'implant est inactif, le personnage pense à vitesse normale. Cet implant

est incompatible avec toute autre augmentation conférant des actions supplémentaires, quelles qu'elles soient, comme la puce multitâche. Il est possible d'utiliser cette augmentation aussi souvent que souhaité, mais son usage intensif complique les interactions sociales et les conversations ordinaires, et son maintien nécessite de rester concentré. [Prix élevé]

**Respirocytes** : ces nanobots agissent comme des hématies artificielles exceptionnellement efficaces, augmentant la capacité de transfert de l'oxygène et du dioxyde de carbone dans le sang. Ils augmentent à 4 heures la capacité qu'a le morphe à retenir sa respiration et le font bénéficier d'un bonus d'END de +5. [Prix moyen]

## MODIFICATIONS COSMÉTIQUES

Dans un monde où la beauté est un phénomène universel, les modifications cosmétiques et artistiques du corps sont monnaie courante pour la plupart des transhumains. Les modifications corporelles, autrefois jugées dangereuses et avant-gardistes, sont maintenant couramment pratiquées en toute sécurité, surtout dans les factions telles que les anarchistes, les écumeurs ou les margellans.

**Altération de l'odeur corporelle** : des changements mineurs opérés sur la biochimie du corps permettent de modifier l'odeur corporelle naturelle du personnage ou de le parfumer de manière permanente. [Prix bas]

**Coloration épidermique** : toutes les couleurs et tous les motifs imaginables sont envisageables. [Prix modique]

**Implants sous-cutanés** : l'ajout d'implants sous-cutanés permet de créer des bosses, des crêtes, des ancrs à piercings et d'autres effets et altérations similaires. [Prix modique]

**Nanotatouages** : les tatouages créés par nanobots peuvent se déplacer sur tout le corps, changer de forme/couleur/luminosité, de grain, alterner image et texte et/ou même créer des effets holographiques mineurs à la surface de la peau. Toutes ces modifications se contrôlent via les implants réseau. [Prix bas]

**Piercings** : choisissez n'importe quelle partie de votre corps et quelqu'un trouvera le moyen de vous y intégrer un piercing, voire plusieurs. Anneaux, barbells, plugs et chaînes sont très courants et souvent composés de matériaux intelligents capables de changer de forme. [Prix modique]

**Scarifications** : considérant les possibilités médicales modernes, les cicatrices de toutes sortes ne sont plus qu'une question de goût. [Prix modique]

**Sculpture corporelle** : si l'apparence physique améliorée de son morphe ne lui suffit pas, le personnage peut toujours aller plus loin en recourant à la sculpture corporelle pour se faire rallonger les oreilles ou les doigts, redessiner le nez, enlever/ajouter des cheveux, des plumes, des yeux exotiques, une peau de serpent, des organes génitaux surdéveloppés et d'autres altérations physiques plus inhabituelles encore. [Prix bas]

## AMÉLIORATIONS ROBOTIQUES

Les modifications suivantes ne sont accessibles qu'aux synthomorphes et aux robots.

### ARMURE

Ces modifications d'armure s'ajoutent à la CA propre aux synthomorphes. Elles ne sont pas compatibles avec les armures portées.

**Armure de combat légère** : la structure du synthomorphe est protégée par une armure conçue pour les opérations policières et de sécurité. Elle augmente l'armure du robot à 14/12. [Prix moyen]

**Armure de combat lourde** : la charpente du synthomorphe est renforcée par une armure offrant une protection contre les armes lourdes pour les violentes missions de combat. Cette modification est encombrante et visible : la structure du robot est enchâssée dans une très solide carapace. L'armure propre au robot est augmentée à 16/16. Les systèmes de mobilité et la puissance de la coquille sont également renforcés pour supporter la charge supplémentaire. [Prix élevé]

**Armure industrielle** : la coquille est équipée d'un système de protection contre les collisions, les conditions météorologiques extrêmes, les accidents industriels et les autres sources de détérioration naturelle. L'armure du morphe est augmentée à 10/10. [Prix moyen]

### MODIFICATIONS PHYSIQUES

Ces modifications s'appliquent à la structure physique de la coquille.

**Ajustement de forme** : la coquille est faite de matériaux intelligents qui lui permettent de changer de forme, de taille, de largeur, de circonférence et autres caractéristiques extérieures tout en conservant la même masse. Cette modification est généralement employée pour remodeler le morphe et lui donner une configuration adaptée à des tâches spécifiques (comme, par exemple, une forme allongée pour ramper dans un tunnel, une base élargie pour plus de stabilité, une forme étendue pour atteindre simultanément de multiples points d'accès et s'y attacher, etc.). Cette modification permet également au morphe de modifier ses traits pour se déguiser : le personnage bénéficie d'un bonus de +30 à ses tests de Déguisement. [Prix élevé]

**Amélioration structurelle** : cette modification renforce l'intégrité structurelle de la coquille, augmentant ainsi sa capacité à encaisser les dommages. Augmentez votre Endurance de 10 et votre Seuil de Blessures de 2. [Prix moyen]

**Compartiment caché** : la coquille est pourvue d'une ouverture cachée vers un compartiment blindé, idéal pour ranger des objets de valeur ou de contrebande. Quiconque cherche à le découvrir manuellement ou à l'aide de détecteurs souffre d'un malus de -30 à son test. [Prix bas]

**Conception modulaire** : la coquille est conçue de manière à pouvoir s'unir selon différentes configurations à d'autres

morphes modulaires pour former un morphe plus grand. Lorsque la coquille est reliée à d'autres modules, le groupe de coquilles est traité comme une seule unité/un seul morphe aux capacités partagées. S'il est endommagé puis séparé, les dommages et les blessures sont équitablement répartis entre les différents modules de l'ensemble ; les dommages restants sont répartis aléatoirement. Les capacités exactes des différentes formes dépendent de leur composition et sont très largement laissées à l'appréciation du MJ. [Prix élevé]

**Doigts fractals** : le synthomorphe est doté de doigts à ramifications robotiques (« bush robot ») capables de se diviser en doigts plus petits qui se divisent eux-mêmes en doigts encore plus petits, et ainsi de suite jusqu'à l'échelle micrométrique, ce qui permet des manipulations d'une extrême précision. Le personnage bénéficie d'un bonus de COO de +20 pour ce genre de manipulations (comme, par exemple, pour une réparation demandant une grande précision). Le robot doit avoir une Vision Nanoscopique (p. 311) fonctionnelle pour bénéficier de ce bonus. [Prix moyen]

**Masque synthétique** : l'enveloppe externe du morphe imite la peau de manière très réaliste et est soigneusement sculptée pour donner l'impression qu'il s'agit d'un biomorphe (parfois même d'une véritable personne). Le morphe peut pleurer, cracher, avoir des relations sexuelles et saigne en cas de coupure. Seul un examen physique approfondi ou une analyse radar, térahertz ou à rayons X peut révéler la véritable nature du synthomorphe et, même ainsi, ces examens/analyses souffrent d'un malus de -30. [Prix moyen]

**Membres pneumatiques** : les membres sont pourvus de cylindres pneumatiques pouvant générer une poussée allant jusqu'à 680 kilogrammes. Ceci permet à la coquille de se propulser et d'effectuer des bonds impressionnants (un synthétique de taille et de poids humain peut sauter jusqu'à 2 mètres de haut). Le personnage bénéficie d'un bonus de +20 à ses tests de Parkour. S'il se sert d'un de ses membres pneumatiques pour frapper un adversaire en combat non-armé, il inflige +1d10 de dommages supplémentaires. [Prix bas]

**Membres rétractables/télescopiques** : les membres de la coquille peuvent être complètement rétractés à l'intérieur de la structure et/ou s'étendre au-delà de la normale (généralement jusqu'à 1 ou 2 mètres en plus). Les membres télescopiques peuvent fournir un avantage d'allonge en combat au corps à corps (p. 192). [Prix bas]

**Membres supplémentaires** : la coquille est équipée d'un ou de plusieurs membres supplémentaires. Le personnage utilisant ces membres souffre d'un malus de main non-directrice (p. 202). Il peut s'agir de bras (avec des mains/serres/etc.), de jambes, de tentacules et d'autres membres articulés et/ou préhensiles. Certaines coquilles possèdent des éléments de structure rotatifs qui leur permettent de déplacer leurs membres tout autour du corps. [Prix bas]

**Monture d'arme** : la coquille est équipée d'une arme intégrée ou montée. Il peut s'agir d'une monture d'arme interne (dissimulée, convient uniquement à des armes de petite taille par rapport à la coquille, -30 aux tests de Perception visant à la détecter) ou externe (visible). Elle peut être fixe (une seule direction), orientable (champ de tir limité) ou intégrée à un système articulé (toute direction). [Prix bas ; moyen pour interne/articulée]

**Structure en essaim** : la coquille n'est pas faite d'un seul bloc mais est composée d'un essaim de plusieurs centaines de micro-drones robotisés, chacun étant de la taille d'un insecte. Chaque « insecte » est capable de ramper, rouler, sauter sur plusieurs mètres ou d'utiliser des pales de nanocoptère pour

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGE

EXEMPLES DE PERSONNAGE

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



s'envoler. Le cyber-cerveau, les systèmes de capteurs et les implants sont répartis dans tout l'essaim. Si l'essaim peut « fusionner » pour former un ensemble de la taille approximative d'un enfant, il ne peut pas effectuer de tâches physiques comme saisir, soulever ou tenir quoi que ce soit en tant qu'unité. Indépendamment, les insectes sont néanmoins capables de s'interfacer avec des appareils électroniques. L'essaim ne peut généralement pas porter d'équipement ni d'armure, et ne peut pas effectuer de tests de compétences basés sur la force ou sur l'aptitude SOM. En situation de combat, il répond aux mêmes règles que les nanonuées, p. 328. Les dommages et les blessures se comptent en nombre d'insectes endommagés/massacrés. Il est possible de « soigner » l'essaim en fabriquant d'autres insectes. [Prix élevé]

**Système magnétique** : le système magnétique permet à la coquille de s'accrocher à la plupart des matériaux ferreux. Le personnage peut donc marcher en gravité zéro en adhérant magnétiquement à ce type de surface, peut se suspendre à l'envers et accrocher à son morphe des appareils sans les laisser tomber ou dériver. Il bénéficie d'un bonus de +30 lorsqu'il s'accroche magnétiquement à quelque chose. [Prix bas]

## SYSTÈMES DE DÉPLACEMENT

Les coquilles ont des systèmes de propulsion variés et sont parfois construites pour résister à des environnements/gravités spécifiques. Certains synthomorphes peuvent avoir plusieurs systèmes de déplacement. Beaucoup de ces systèmes sont rétractables, ce qui signifie qu'il est possible de les replier à l'intérieur de la structure de la coquille.

**Aéroglesseurs** : la coquille utilise une turbine pour faire décoller du sol puis avancer un coussin d'air à haute pression, propulsant sa structure au-dessus du sol (les aéroglesseurs modernes n'utilisent pas de jupe en caoutchouc). La plupart des aéroglesseurs se déplacent à environ un mètre du sol, mais ils peuvent aussi léviter plus haut pendant de courtes périodes. [Prix bas]

**Ailes** : surtout utilisé sur les petites coquilles, ce système se compose d'un ensemble de quatre ailes à commandes indépendantes permettant à la coquille de voler et de se déplacer rapidement dans toutes les directions. [Prix bas]

**Anguis** : principalement utilisé par les serpentoïdes, ce système permet à la coquille d'onduler latéralement, en fléchissant son corps de gauche à droite pour faire avancer la structure. Elle peut également se déplacer en se déroulant latéralement ou en effectuant des mouvements télescopiques (elle s'étend vers l'avant tout en contractant ses muscles à l'arrière). En outre, la coquille présente un système de stabilisation gyroscopique qui lui permet de s'enrouler pour former une boucle et se déplacer en roulant, comme une roue. [Prix moyen]

**Chenilles** : les coquilles chenillées utilisent des bandes de roulement rotatives composées de matériaux intelligents leur permettant d'évoluer sur des surfaces où d'autres véhicules terrestres s'embourberaient. Elles peuvent se propulser afin de passer les hauts obstacles ou s'allonger pour passer un fossé ou une crevasse. [Prix bas]

**Ioniques** : la coquille utilise le principe de la propulsion magnétohydrodynamique pour se soulever et voler : elle ionise l'air qui l'entoure en plasma, générant ainsi la portance et le mouvement nécessaire. Ce système ne fonctionne pas dans le vide, mais une version sous-marine utilise cette mécanique de propulsion au sein des environnements liquides. [Prix élevé]

**Marcheurs** : les marcheurs utilisent deux membres ou plus pour marcher ou ramper sur une surface. Beaucoup

sont équipés de coussinets adhésifs (p. 302) ou de systèmes magnétiques (p. 311) leur permettant de s'accrocher aux surfaces pratiquées. [Prix bas]

**Poussée vectorielle** : les coquilles à poussée vectorielle utilisent des turboréacteurs créant une poussée atmosphérique au moyen d'une série d'ailes. Il est possible d'orienter les moteurs et de générer une propulsion dans différentes directions pour décoller/atterrir à la verticale et pour une plus grande manœuvrabilité en gravité zéro. [Prix moyen]

**Rollers** : uniquement conçus pour les coquilles de forme circulaire, le système de rollers permet au synthomorphe de rouler comme un ballon. La coquille roule autour d'un axe intérieur entraîné par un moteur pendulaire. [Prix moyen]

**Rotors** : des pales en rotation créent une poussée permettant à la coquille de se déplacer et de planer comme un hélicoptère. La plupart des modèles utilisent des rotors ou des ailes à bascule qui permettent aux hélices d'être inclinées vers l'avant (pour une propulsion plus rapide) et une meilleure manœuvrabilité dans les environnements à gravité zéro. Ce système ne fonctionne pas dans le vide. [Prix bas]

**Roues** : la plupart des coquilles à roues ont des rayons composés de matériaux intelligents permettant d'ajuster la forme des roues aux obstacles rencontrés, voire de monter des escaliers. Certaines coquilles prévues pour les faibles gravités sont équipées de pneus à air comprimé anti-crevaisson et auto-réparant. [Prix bas]

**Sauterelles** : les sauterelles ont deux jambes, ou plus, prévues pour que le morphe puisse se propulser vers l'avant ou en hauteur, un peu comme une grenouille ou une sauterelle. [Prix moyen]

**Sous-marins** : conçus pour la mobilité en milieu aquatique, les coquilles sous-marines utilisent des propulseurs et des hydrojets leur permettant de se déplacer sous l'eau. [Prix moyen]

**Ultralégers** : courants dans les environnements à faible ou à microgravité, les ultralégers comprennent divers systèmes ULM et PLA (plus légers que l'air) comme les parapentes à propulsion, les autogires, les montgolfières, les aérostats et les dirigeables. Ces systèmes ne fonctionnent pas dans le vide. [Prix bas]

## CAPTEURS

**360°** : les capteurs visuels de la coquille sont placés de telle manière qu'ils lui donnent un champ de vision à 360°. [Prix bas]

**Lidar** : ce capteur émet un rayon laser et en mesure la réflexion d'ondes pour déterminer la portée, la vitesse et créer une image de ce qu'il cible. Cf. *Se servir de ses sens améliorés*, p. 304. [Prix bas]

**Radar** : ce système de capteur envoie des ondes radios ou des micro-ondes qui se réfléchissent sur la cible. La réflexion d'ondes permet de juger de la taille, de la composition et de la vitesse de mouvement de la cible. Cf. *Se servir de ses sens améliorés*, p. 304. [Prix bas]

**Renifleur chimique** : ce capteur détecte les molécules présentes dans l'air et analyse leur composition chimique. Il permet d'effectuer des tests de Chimie pour déceler la présence de gaz, dont les toxines et autres émanations. Il peut également détecter la présence d'explosifs et d'armes à feu. [Prix moyen]

**Vision nanoscopique** : grâce à des superlentilles de pointe, les capteurs visuels de la coquille peuvent effectuer des zooms comme un microscope, et dépasser les limites de la diffraction optique pour visualiser des objets nanométriques. Ils permettent ainsi au personnage de voir et d'analyser des choses aussi petites que des cellules sanguines, voire même

des nanobots pris individuellement. Le synthomorphe doit demeurer relativement stable pour étudier ces objets à une telle échelle. [Prix moyen]

## ARMURES

Les systèmes d'armure personnelle modernes ont beaucoup évolué depuis les thermoplastiques polyéthylènes à haut coefficient d'élasticité et les tissus aramides du début du XXI<sup>e</sup> siècle. Les armures d'*Eclipse Phase* sont issues de la biotechnologie, se présentant alors sous forme de plaques tissées de fibres organiques et cristallisées, ou de la nanotechnologie, se présentant dans ce cas sous forme d'armures de fullerène (p. 298) résistantes aux impulsions. D'autres matériaux sont parfois utilisés, comme les plaques en verre métallique ou les fluides rhéopéxiqes se durcissant sous les impacts. Ces armures protègent contre les balles (perforantes) et les impacts cinétiques, ainsi que contre les armes tranchantes et les objets perforants. Elles protègent également de la chaleur des explosions des armes à rayon et des impulsions électriques. Quoique ces armures protègent des projectiles, les différentes couches de matériaux redistribuent en fait l'énergie cinétique de la balle sur l'ensemble du corps, ce qui peut tout de même donner lieu à de sévères contusions.

Vous trouverez les règles pour gérer les armures en situation de combat p. 194. Les exosquelettes blindés sont listés p. 343.

**Armure complète (légère) :** cette combinaison complète hautement efficace protège le porteur de la tête aux pieds. Elle comprend de surcroît une veste blindée dont les protections sont renforcées au niveau des membres et des articulations, mais reste souple et non-contraindante. C'est le genre d'armure que portent les forces de police et les agents de sécurité, en plus d'un casque. Elle fournit une CA de 10/10. [Prix bas]

**Armure complète (lourde) :** similaire à l'armure complète légère, elle présente des couches supplémentaires de protection, souvent de conception ergonomique de façon à s'adapter au corps du porteur, ainsi qu'une isolation environnementale climatisée destinée à protéger le porteur des environnements hostiles. Elle fournit une CA de 13/13. [Prix moyen]

**Armure spray :** cette armure d'application rapide se présente sous la forme d'un aérosol qui disperse un polymère chimique intelligent se collant sur la peau nue (mais n'adhérant ni aux yeux ni aux cheveux). Au contact d'un corps à température normale, le polymère se solidifie pour former une armure complète, épousant parfaitement le corps du personnage, et elle prend l'aspect et le contact au toucher du latex. L'armure spray est inefficace sur les morphes synthétiques, sur les vêtements et sur les autres armures. La couleur et la texture de l'armure peuvent être ajustées au moyen de courants électriques et d'autres polymères, ce qui rend cette armure particulièrement appréciée parmi les mondains et les créatures de la nuit. L'armure spray ne se retire pas au lavage : elle se dégrade à raison de 1 point d'armure (énergétique et cinétique) toutes les 12 heures. Il est possible de l'enlever avec un solvant nanotech spécial. Elle offre une CA de 2/2. [Prix bas]

**Bouclier d'émeute :** utilisés pour repousser la foule, ces boucliers sont légers et résistants, et peuvent être programmés pour électrifier quiconque entre en

contact avec leur surface extérieure, étourdissant ainsi leurs cibles (traitez cet effet comme celui des gants à impulsion, p. 342). Les boucliers d'émeute offrent un bonus de CA de +3/+2. [Prix bas]

**Casque :** cet accessoire d'armure est généralement utilisé en complément d'une armure complète ou d'une armure de combat. Les casques légers sont ouverts, tandis que les casques complets se ferment et se verrouillent pour fournir une isolation environnementale avec une réserve d'air de 12 heures. Les casques légers donnent un bonus de CA de +2/+2, les casques intégraux de +3/+3. Ils sont souvent équipés d'un ecto (p. 325), d'un stimulateur radio (p. 314) et de capteurs équivalents à des binocles (p. 325). [Prix modique]

**Combinaison de crash :** conçues pour la sécurité des travailleurs industriels comme pour protéger des accidents de collision en gravité zéro, ces combinaisons de crash sont également très prisées par les sportifs et les explorateurs. La combinaison de saut de base offre une protection confortable équivalente à celle qu'offrent les vêtements renforcés. Mais lorsqu'elle est activée par un signal électronique, les polymères élastiques qui la composent se durcissent pour fournir aux points vitaux une protection rigide contre les impacts. Les combinaisons de crash ont une CA de 3/4 quand elles sont inactives, de 4/6 quand elles sont activées. [Prix bas]

## CLASSES D'ARMURE

ARMURE	ÉNERGÉTIQUE	CINÉTIQUE	PAGE
Armure biotissée (légère)	2	3	582
Armure biotissée (lourde)	3	4	582
Armure carapace	11	11	583
Armure complète (légère)	10	10	598
Armure complète (lourde)	13	13	598
Armure de combat synthomorphe (légère)	14	12	594
Armure de combat synthomorphe (lourde)	16	16	594
Armure industrielle synthomorphe	10	10	594
Armure spray	2	2	599
Bouclier d'émeute	+3	+2	599
Casque (léger)	+2	+2	599
Casque (intégral)	+3	+3	599
Combinaison de crash (inactive)	3	4	599
Combinaison de crash (active)	4	6	599
Combinaison lourde	15	15	640
Combinaison pressurisée (légère)	5	5	640
Combinaison pressurisée (standard)	7	7	640
Combinaison pressurisée intelligente	2	4	625
Exo-marcheur	2	4	658
Exo-moto	2	4	658
Exosquelette de combat motorisé	18	18	658
Exosquelette hyperdense	6	12	658
Exosquelette transporteur	2	4	658
Peau intelligente	3	2	599
Seconde peau	1	3	599
Veste blindée	6	6	598
Vêtements renforcés	3	4	598



**Peau intelligente** : la peau intelligente est un nanofluide perfectionné qui couvre la peau du personnage. Possédant l'apparence du mercure liquide, elle conserve la texture et la souplesse d'une peau normale jusqu'au moment où elle est activée. Le matériau se rigidifie alors suffisamment pour protéger le porteur et redistribuer l'énergie cinétique des impacts (la peau conserve cependant une certaine souplesse au niveau des articulations pour ne pas gêner les mouvements). Elle est équipée d'une ruche spéciale, que porte le personnage, et qui reconstitue les nanobots et les stocke lorsqu'ils ne sont pas utilisés. Le déploiement de ces nanobots sur tout le corps prend un round complet. La peau intelligente a une CA de 3/2 et peut être portée avec une autre armure sans pénalité. [Prix moyen]

**Seconde peau** : cette combinaison intégrale très légère, tissée de soie d'araignée et de fullerènes, est généralement portée comme sous-vêtement, mais certains athlètes s'en servent d'uniforme. Elle fournit une protection minimale, mais peut être portée en complément d'une autre armure sans pénalité. Elle offre une CA de 1/3. [Prix bas]

**Veste blindée** : les vestes blindées offrent une meilleure protection des points vitaux du corps, recouvrant complètement le thorax et l'abdomen, protégeant la nuque d'un col rigide, et enveloppant même la région pelvienne. Même si les vestes blindées ne sont pas encombrantes, elles sont reconnaissables en tant qu'armures. Elles peuvent être portées avec des vêtements renforcés sans pénalité. Elles donnent une CA de 6/6. [Prix bas]

**Vêtements renforcés** : ces vêtements tissés de fullerènes et de fibres organiques ultra-résistantes offrent une protection de base contre les armes à projectiles et les armes à énergie. Ils peuvent être tissés de matériaux intelligents standards, ce qui ouvre une large gamme de vêtements renforcés et discrets qui fournissent une couche de protection imperceptible. Ces vêtements de protection sont impossibles à différencier de vêtements normaux et se déclinent en tous les styles et modèles. Les vêtements renforcés offrent une CA de 3/4. [Prix modique]

## MODIFICATIONS D'ARMURE

Les modifications d'armure apportent des matériaux ou des revêtements supplémentaires qui augmentent la résistance de l'armure contre certains dangers ou font bénéficier d'effets bonus. Les modifications d'armure peuvent être ajoutées ou retirées facilement au moyen des applicateurs nanotech appropriés.

**Armure ignifuge** : l'armure ignifuge est composée de céramique résistante à la chaleur ou de différentes couches résistantes au feu, chacune de ces compositions pouvant supporter des températures extrêmement élevées. Le traitement ignifuge augmente la CA de +2/+0 et donne 10 points d'armure supplémentaires protégeant spécifiquement contre le feu et la chaleur. [Prix modique]

**Armure offensive** : lorsque cette armure est activée, sa couche supérieure est programmée pour envoyer une impulsion à toute personne ou tout objet entrant en contact électrique avec elle. Traitez sa VD et ses effets comme ceux d'un bâton à impulsion (p. 340). [Prix bas]

**Autoréparation** : l'armure est pourvue d'une nanoruche agissant comme un spray de réparation (p. 333). [Prix moyen]

**Diélectrique** : l'armure diélectrique est électroniquement isolée de façon à réduire les effets des armes à impulsion. Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 pour résister aux effets des attaques d'impulsion (p. 195). [Prix bas]

**Isolation thermique** : l'isolation thermique camoufle les signatures thermiques en convertissant la chaleur corporelle en énergie électrique. La cible étant plus difficile à repérer avec

des capteurs thermiques, ses ennemis souffrent d'un malus de -30 à leurs tests de Perception. [Prix moyen]

**Patches ablatifs** : ces patches autocollants très fins et très légers se collent à l'armure pour absorber l'énergie et la chaleur des rayons et des explosions, vaporisant et renvoyant les gaz chauds ailleurs en toute sécurité. Les patches ablatifs augmentent la CA de +4/+2, mais chaque coup réduit le coefficient énergétique et cinétique de l'armure ablatif de 1. [Prix modique]

**Réfraction énergétique** : une combinaison de réflecteurs, de métamatériaux réfractifs et d'un système de transfert d'énergie à radiateurs thermiques fournit une protection supplémentaire contre les armes énergétiques. Augmentez la CA de +3/+0. [Prix bas]

**Revêtement caméléon** : ce revêtement dote l'armure des mêmes effets que la cape caméléon (p. 315). [Prix modique]

**Revêtement lotus** : l'armure est imprégnée d'un revêtement superhydrophobe (angle de contact d'environ 170°) qui repousse tous les liquides comparables à l'eau. Si l'armure est aspergée de toxines ou de produits chimiques liquides, leurs effets sont réduits puisque le liquide s'égoutte de l'armure. Le personnage bénéficie d'un bonus de défense de +30 contre les attaques impliquant des liquides. [Prix bas]

**Revêtement réactif** : une épaisse couche nanotechnologique recouvre l'armure, la protégeant à l'aide d'une colonie de nanobots conçus pour percevoir les attaques en approche. Lorsqu'une attaque frappe le revêtement, celui-ci crée une détonation désamorçant partiellement l'attaque. Les rafales et les tirs automatiques comptent comme une seule attaque. Ce revêtement réactif augmente la CA de +5/+5, mais chaque détonation inflige automatiquement 1 point de dommage au porteur. L'armure réactive fonctionne également contre les attaques de mêlée, mais l'attaquant reçoit de plus 1d10/2 (arrondi au supérieur) points de dommages par micro-explosion (l'armure compte contre ces dommages). Le revêtement réactif ne fonctionne que face à 5 attaques : la ruche de nanobots doit ensuite recharger le revêtement à raison de 1 utilisation par heure. [Prix moyen]

**Système immunogène** : la modification immunogène intègre un essaim de nanobots actifs, maintenus par une ruche spéciale, qui recouvrent les couches externes de l'armure ainsi que les parties non-protégées du morphe. Elle agit comme un système immunitaire externe destiné à neutraliser les agents toxiques et les nanotoxines entrant en contact avec l'armure. Elle protège le porteur des effets des drogues, toxines et nanotoxines transmises par la peau, par un patch ou par une grenade à dispersion. Elle n'a aucun effet contre les drogues inhalées, ingérées ou injectées (y compris les armes recouvertes d'un enduit). [Prix bas]

## COMMUNICATIONS

La plus ancienne et la plus répandue des technologies de communication encore en usage est la radio. Chaque habitat, chaque monde que peuple la transhumanité baigne dans le trafic radio : les humains, les machines et les surévolués communiquent constamment les uns avec les autres. Les plus petites radios ne sont pas plus grosses qu'un grain de poussière et ont une portée d'au moins 20 mètres, tandis que les plus grandes peuvent atteindre la taille d'un camion et avoir une portée de plusieurs milliers de kilomètres. Les radios, petites et grandes, se trouvent partout, et presque tous les appareils sont au moins équipés de radios courte-portée permettant d'interagir avec la Toile. La plupart des morphes sont équipés d'implants réseau de base (p. 300) et possèdent donc une radio. Pour la portée des signaux radio, cf. p. 299.



**Câble en fibres optiques :** les câbles à fibres optiques servent à établir une connexion physique entre deux appareils. Étant donné l'omniprésence des radios et les sacs de nœuds créés par les câbles, les fibres optiques ne sont généralement utilisées que pour les communications privées (contrairement aux communications radio, les signaux émis via un câble en fibre-optique ne peuvent pas être interceptés) ou dans les zones à forte interférence radio. **[Prix modique]**

**Lien laser/micro-onde :** ces appareils portables permettent d'établir des canaux de communications d'un point A vers un point B équipé d'un autre lien laser ou micro-onde, dès lors que les deux cibles sont à vue. La portée de ces transmetteurs dépend largement des facteurs environnementaux, mais avoisine les 50 kilomètres en atmosphère et les 500 kilomètres dans l'espace (il est cependant nécessaire de prendre en compte la limite d'horizon, de 5 kilomètres sur le sol terrestre, voire moins sur les plus petits corps). Les lasers sont soumis aux interférences du brouillard, de la poussière, de la fumée et des autres écrans visuels ; les micro-ondes peuvent être bloquées par les obstacles métalliques. Il n'est possible d'intercepter ces liaisons qu'en s'interposant directement entre les deux extrémités du rayon. Certaines équipes portent sur elles une micro-version de ce système, ce qui permet des intra-communications à ligne de vue sans le risque d'interception inhérent aux communications radio. **[Prix moyen]**

**Stimulateur radio :** cet appareil accroît la portée et la sensibilité des radios courte-portée (comme celles des implants, des ectos ou des microcams). Ce stimulateur doit être à portée de l'appareil courte-portée (ou y être directement relié via un câble à fibres optiques). Il peut ensuite répéter toute transmission reçue par l'appareil, mais sur une portée plus longue correspondant à 25 kilomètres en zone urbaine (250 kilomètres dans les zones isolées). Si les diffusions par stimulateur radio sont faciles à intercepter pour quiconque cherche à les détecter (cf. *Scan sans-fil*, p. 251), il est en revanche possible de masquer ces communications (p. 252). Les stimulateurs radio font partie de l'équipement courant des personnages voyageant loin des habitats et autres régions civilisées. **[Prix bas]**

## COMMUNICATEURS NEUTRINO

Les neutrinos sont des particules capables de passer facilement à travers toute matière solide et donc impossibles à bloquer. De ce fait, ils représentent un média de communication idéal. Ils sont en revanche très faciles à intercepter. Un rayon neutrino envoyé entre deux points peut même être intercepté en plaçant simplement un autre récepteur derrière le point d'arrivée de la transmission. Les communicateurs neutrino ont besoin de grandes centrales électriques pour générer l'interaction des particules à haute énergie nécessaire à l'émission de neutrinos. Les récepteurs neutrino sont relativement grands, le plus petit faisant 100 mètres cube. Dans la plupart des cas, les communicateurs neutrino sont conçus pour émettre des neutrinos dans toutes les directions, mais il est également possible d'effectuer des transmissions en faisceaux serrés. Les communicateurs neutrino profitent assez souvent de la téléportation quantique pour plus de sécurité.

**Transmetteur neutrino :** ce transmetteur peut générer et recevoir des signaux neutrino avec une portée au minimum de 100 UA. Il s'agit d'un appareil assez imposant de huit mètres cubes (dans un cube de deux mètres de côté), mais il peut être chargé sur de gros véhicules. Pour fonctionner, il doit être connecté à une grande centrale électrique telle que celles que l'on trouve dans les habitats ou sur les gros vaisseaux. Le coût et la taille de ce transmetteur incluent le matériel informatique nécessaire à la téléportation quantique. **[Prix onéreux]**

## TÉLÉPORTEURS QUANTIQUES

Les téléporteurs quantiques sont des ordinateurs spéciaux conçus pour protéger les canaux de communication (à fibres optiques, radio, laser/micro-onde ou neutrino) avec un cryptage inviolable. Pour les faire fonctionner, il faut d'abord soumettre deux ordinateurs ou plus à une intrication quantique en un même espace physique. Les téléporteurs peuvent ensuite être séparés, ils continueront à échanger des données cryptées par téléportation quantique. Ces échanges de données nécessitent des liens de communication standards (fibres optiques, radio, laser/micro-onde ou neutrino) et sont donc limités par la vitesse de la lumière, mais il s'agit d'une forme de communication employant une énorme bande passante.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



La cryptographie quantique mise en œuvre par ces téléporteurs à état intriqué est inviolable, toute tentative d'interception est de plus immédiatement détectée et neutralisée. Les téléporteurs quantiques ne peuvent pas être utilisés pour communiquer de manière sécurisée avec d'autres téléporteurs que ceux avec lesquels ils sont intriqués.

Comme il s'agit d'une méthode exceptionnellement sûre et sécurisée, la téléportation quantique par communicateurs neutrino est la première utilisée pour les communications longue-distance inter-habitats et pour l'egodiffusion (p. 275). Avec cette combinaison, le signal neutrino ne peut pas être bloqué et ne peut être décrypté que si le personnage a accès à l'ordinateur envoyant ou recevant le signal.

**Téléporteur radio miniature** : les téléporteurs miniatures communiquent entre eux au moyen de transmetteurs radio standards. Comme indiqué ci-dessus, ils ne peuvent communiquer en toute sécurité qu'avec des téléporteurs avec lesquels ils sont intriqués. La plupart des téléporteurs miniatures se portent comme des bijoux ou sont intégrés aux vêtements ou à l'équipement. [Prix bas]

## COMMUNICATIONS À INTRICATION QUANTIQUE

Les communications à intrication quantique (IQ) sont les plus rares. Elles sont instantanées et fonctionnent quelle que soit la distance, mais elles sont aussi très limitées. Elles nécessitent des paires de particules à état intriqué que l'on appelle les qubits. Établir une Intrication Quantique nécessite de créer un grand nombre de paires de qubits puis de les séparer. Des millions de ces paires séparées sont stockées dans des conteneurs spéciaux désignés sous le terme de réservoirs qubits. Si deux communicateurs IQ ont chacun un réservoir contenant des qubits précédemment intriqués avec les qubits du réservoir de l'autre communicateur, alors les personnages peuvent se servir de ces communicateurs IQ pour communiquer ensemble instantanément. Les personnages utilisant l'intrication quantique peuvent communiquer depuis n'importe où, même quand l'un des interlocuteurs est dans le système solaire et que l'autre est situé de l'autre côté des portails de Pandore, sur une planète distante de 500 années-lumière.

Chaque octet de données transmis entre les deux communicateurs IQ consomme 1 qubit. Une fois que tous les qubits ont été épuisés, les deux communicateurs IQ ne peuvent plus communiquer ensemble tant qu'ils n'ont pas été rechargés avec des qubits à état intriqué. La production, le stockage et le transport des qubits coûtant très cher, l'intrication quantique est une forme de communication extraordinairement onéreuse. Les communications nécessitant d'énormes flux de données, comme la RA intégrale ou l'egodiffusion, ne peuvent donc pas être lancées par communicateurs IQ.

**Communicateur IQ portable** : il s'agit d'un appareil de communication PRL de poche. L'unité de com. peut être fabriquée de manière à être aussi petite que possible, mais doit quand même rester suffisamment grande pour pouvoir se connecter à un réservoir qubit ou pour en contenir un. Les réservoirs qubit étant relativement grands et devant être remplacés, ils sont rarement intégrés. Quelques téléporteurs miniatures sont conçus pour permettre d'accrocher un réservoir qubit et autoriser des communications à la vitesse de la lumière ainsi que PRL. [Prix bas]

**Réservoir qubit faible-capacité** : les réservoirs qubits faible-capacité permettent 10 heures de vidéoconférence haute-définition ou de navigation web, et 100 heures de communication vocale ou textuelle. [Prix élevé]

## MICROS ET SURVEILLANCE

Même si les technologies de surveillance sont omniprésentes et faciles à trouver dans le monde d'*Eclipse Phase*, il peut être très difficile d'obtenir discrètement des informations sur une personne désireuse de conserver son intimité. Les microcams, la poussière intelligente et d'autres appareils d'enregistrement quasiment invisibles sont exceptionnellement faciles à mettre en place mais, dès qu'ils commencent à transmettre activement, ils sont aussi faciles à détecter (cf. *Scan sans-fil*, p. 251). Une oreille indiscrete peut tenter de dissimuler le signal (cf. *Signaux masqués*, p. 252), mais il n'est pas garanti que cela fonctionne. Dès l'instant où le signal est détecté, localiser l'appareil émetteur n'est généralement plus qu'une question de temps (cf. *Pistage*, p. 251).

On essaye parfois de contourner le problème en utilisant certains appareils d'enregistrement avec des téléporteurs quantiques miniatures (p. 314), mais ces derniers sont bien plus gros et bien plus difficiles à cacher. Le meilleur moyen d'obtenir des informations en toute discrétion est souvent d'installer un appareil de surveillance que l'on programme pour enregistrer activement, mais pas pour transmettre, puis de le récupérer plus tard. Même s'il s'agit d'un procédé difficile et risqué, l'appareil d'enregistrement ne révèle jamais sa présence en émettant et est donc plus difficile à détecter. ■

**Réservoir qubit grande-capacité** : les réservoirs qubits grande-capacité permettent 100 heures de vidéoconférence haute-définition ou de navigation web, et 1.000 heures de communication vocale ou textuelle. [Prix onéreux]

## TECHNOLOGIES D'ESPIONNAGE ET D'INFILTRATION

Ces technologies permettent aux personnages l'obtention d'informations protégées et l'accès à des zones bien gardées. Beaucoup de ces appareils peuvent accéder à la Toile et sont équipés de radios : pour la portée des signaux radio, cf. p. 299.

**Aveugleur** : il s'agit d'un petit globe rotatif auquel est intégré un système laser. Lorsqu'il est activé, il ne cesse de tourner pour émettre des pulsations laser dans toutes les directions. Ces pulsations ne présentent aucun danger, mais elles détectent les lentilles des systèmes de surveillance (dont les binocles, caméras et capteurs de bots/synthomorphes) et les neutralisent en envoyant des pulsations laser répétées de puissance variable qui les surchargent et les aveuglent. Tant que l'aveugleur est actif, tous les systèmes de caméra (visuels, infrarouges et ultraviolets), en vue et à moins de 200 mètres, sont aveuglés. [Prix moyen]

**Brouilleur psi** : cet appareil brouille les fréquences d'ondes cérébrales dans un rayon de 20 mètres. Il n'affecte pas les fonctions cérébrales mais empêche toute utilisation de passe psi à distance dans la zone d'effet. [Prix moyen]

**Cape caméléon** : cette large cape, type poncho, est dotée d'un réseau de capteurs détectant les longueurs d'onde allant des micro-ondes aux ultraviolets. Un réseau similaire d'émetteurs miniatures permet de reproduire avec précision les informations reçues par les capteurs et rend l'utilisateur transparent à

ces longueurs d'onde. La cape caméléon permet au personnage de devenir réellement invisible, tant qu'il demeure stationnaire ou se déplace lentement. Une personne portant cette cape mais se déplaçant plus vite bénéficie cependant d'un bonus de +30 à ses tests d'Infiltration pour éviter d'être vu ou repéré.

La cape caméléon est inefficace face aux capteurs radars, à rayons X ou à rayons gamma. Mais elle dissimule le personnage aux infrarouges thermiques en absorbant sa chaleur corporelle. Cette cape ne peut absorber la chaleur corporelle que pour une durée d'une heure, elle doit ensuite la rediffuser. La phase d'émission de chaleur dure également une heure, temps au cours duquel le personnage est facilement visible dans le spectre des infrarouges thermiques. **[Prix bas]**

**Cape d'invisibilité :** cette cape est faite de métamatériaux ayant un indice de réfraction négatif, ce qui a pour effet de courber la lumière autour d'elle et rend invisible la cape elle-même comme tout ce qu'elle cache. L'invisibilité est effective contre une gamme de bandes et de spectres optiques allant des micro-ondes aux ultraviolets, mais pas contre les radars et les rayons X. L'inconvénient est que ce qui se trouve sous la cape ne peut rien voir de l'extérieur. Il est possible de contourner le problème assez facilement en utilisant des flux de données de capteurs externes (si de telles données sont disponibles) et des entoptiques pour naviguer. Même si cela augmente les chances d'être repéré, un autre moyen consiste à utiliser une petite pièce de tissu anti-cape qui annule l'invisibilité lorsqu'il entre contact avec la cape, créant ainsi une fenêtre par laquelle observer l'extérieur. Pour repérer ce genre de fenêtre, il faut réussir un test de Perception avec un malus de -30. **[Prix élevé]**

**Émetteur de rayons X :** cet appareil est conçu pour être utilisé avec l'augmentation Vision Améliorée (p. 306) ou avec des binocles (p. 325). Il émet un faisceau concentré de rayons X à faible énergie permettant à l'utilisateur de voir la plupart des objets, et de voir au travers, grâce à la diffusion des ondes des rayons X (p. 305). Le personnage peut littéralement voir à travers les murs et à l'intérieur des conteneurs, même lorsqu'ils sont faits de métal. **[Prix bas]**

**Fibroscope :** il s'agit d'un câble en fibre optique, souple, à contrôle électronique et muni d'une caméra, que l'on peut glisser dans des failles, sous des portes ou au coin des murs pour espionner discrètement. **[Prix bas]**

**Masque de prisonnier :** cette capuche se resserre autour de la tête du prisonnier, bloque ses fréquences visuelles et procède à des brouillages de bas niveau pour empêcher toute communication wifi via ses implants réseau. **[Prix moyen]**

**Menottes électroniques :** ces dragonnes en plastique intelligent se resserrent autour des poignets du prisonnier lorsqu'elles sont activées. Si le prisonnier se débat, elles se resserrent davantage. Contrôlée électroniquement, elles permettent de relâcher les prisonniers à distance et informent immédiatement l'utilisateur lorsqu'elles se font couper ou desserrer. Certaines variantes de ces menottes intègrent un système d'impulsion électrique (à traiter comme un bâton à impulsion, p. 340) pour neutraliser et contenir les prisonniers récalcitrants. **[Prix bas]**

**Microcam :** cet appareil est une toute petite caméra équipée d'un microphone de 1 millimètre de diamètre. Il possède les mêmes capacités visuelles qu'une paire de binocles (p. 325) et il permet de tout voir et entendre dans un rayon de 20 mètres. Un élément ne peut être perçu par la caméra que s'il est en ligne de vue. Le microcam peut enregistrer jusqu'à 100 heures d'informations. Il peut être configuré pour diffuser les informations en continu, à intervalles réguliers ou en réponse à un signal spécifique. S'il le souhaite, le personnage peut également le configurer

pour qu'il n'enregistre que lorsqu'il détecte du mouvement ou des voix dans la pièce où il est installé. Les microcams sont pourvus d'un petit adhésif, au dos, qui permet de les fixer sur presque toutes les surfaces. Ils renseignent l'utilisateur sur leur localisation, via la Toile ou par GPS, et servent donc également d'appareils de pistage. Pour éviter que leurs transmissions radio ne les fassent détecter, certains microcams sont reliés à des téléporteurs quantiques (p. 314). Ils sont dans ce cas plus gros (1 centimètre) et donc plus facilement repérables, mais il est alors impossible de détecter ou de bloquer leurs transmissions. **[Prix modique ; prix bas avec l'option téléporteur quantique]**

**Neutralisateur :** branché via une prise jack et enclenché, ce petit appareil de poche génère une surtension qui immobilise et désactive complètement les synthomorphes et les cosses (tout ce qui possède un cyber-cerveau). Le cyber-cerveau affecté est incapable de fonctionner tant que le signal est actif ; son ego (ou son IA) est mis hors tension. Pour brancher un neutralisateur sur une cible qui résiste, le personnage doit d'abord la maîtriser ou réussir un coup précis en combat au corps à corps. Cet appareil est inefficace contre les morphes synthétiques de plus grande taille (comme les véhicules) et contre les robots n'ayant pas de cyber-cerveau. **[Prix élevé]**

**Ordinateur quantique :** ces appareils de pointe utilisent le calcul quantique, ce qui leur permet de manipuler très facilement des nombres astronomiques. Ils sont particulièrement utiles pour briser les cryptages, comme indiqué p. 254. **[Prix onéreux]**

**Outil de mission d'infiltration (OMI) :** cet appareil de poche est le dernier cri de la technologie d'infiltration. Il contient des micromanipulateurs de matière intelligents, des cutters et un générateur nanotechnologique de pointe produisant des nanobots qui peuvent percer ou découper presque n'importe quel matériau, et désactiver ou ouvrir presque n'importe quelle serrure électronique.

Découper un verrou ou percer un trou de 1 millimètre de diamètre dans un mur avec un OMI demande (END + Armure)/10 secondes. Découper un trou de 1 mètre de diamètre dans un mur demande (END + Armure)/10 minutes. Ces nanobots peuvent également être employés pour réparer les dommages causés afin de les rendre uniquement détectables par un examen très approfondi et détaillé.

Les OMI permettent d'ouvrir facilement les bon vieux verrous mécaniques par une simple analyse et en modelant la clé appropriée. Cette opération prend 1 round complet. Ils peuvent également ouvrir les serrures électroniques en y infiltrant des nanobots qui trafiquent les circuits, quel que soit le système d'authentification utilisé par le verrou. Il faut 1 round complet pour ouvrir un verrou électronique et la réussite de l'action est quasiment garantie. Ouvrir un verrou électronique de cette manière risque en revanche de déclencher une alarme et/ou l'enregistrement de l'événement. Pour plus de détails, cf. *Verrous électroniques*, p. 291. **[Prix élevé]**

**Poussière intelligente :** il s'agit d'un petit générateur de nanobots spécialisés, de la taille d'une noix, qui crée de minuscules nanocapteurs. Ces nanocapteurs sont des sphères minuscules d'un diamètre équivalent à celui d'un cheveu humain. Un sachet de nanopoussières intelligentes a un volume de 1 cm<sup>3</sup> et contient 3 millions de nanobots, ce qui est suffisant pour procéder à la surveillance détaillée d'une grande salle comme un auditorium. Chaque nanobot est pourvu d'une mini-caméra, d'un microphone, d'un mini-ordinateur, d'une radio et de capteurs chimiques, ainsi que de petites pattes lui permettant de marcher et d'escalader à raison de 5 cm/seconde.



Lorsqu'un personnage jette un petit tas de poussière intelligente dans une pièce, il suffit de 20 minutes pour que toutes les surfaces en soient recouvertes, y compris les meubles et l'intérieur de tous les tiroirs à la seule exception que constituent les espaces hermétiques. Au terme de ce délai, la poussière intelligente a enregistré toutes les données obtenues lors de son observation détaillée de la pièce, y compris l'empreinte ADN laissée par quiconque est passé par là au cours des deux dernières semaines. Elle peut ensuite transmettre ces données par un signal bref et hautement compressé, ou envoyer toutes les informations recueillies à une centaine de nanobots qui se rendront jusqu'à un point de récupération préalablement fixé pour que l'utilisateur les télécharge. Il suffit à l'utilisateur de trouver un seul nanobot pourvu d'un nanodétecteur pour obtenir toutes les informations que la poussière intelligente a pu recueillir. S'ils en reçoivent l'ordre, les nanobots restants s'éteindront en attendant d'autres instructions ou s'autodétruiront, ne laissant qu'un petit tas de poussière essentiellement composé de métal et de silicone. [Prix élevé]

**Puce de bruit blanc** : ce petit appareil, que l'on peut porter sur un vêtement, génère des sons parasites, ce qui rend impossible l'écoute ou l'enregistrement des conversations à moins d'être à proximité immédiate. [Prix modique]

**Sétules de traction** : cet ensemble de mitaines, de chausures et de genouillères imite les sétules présentes sous les pattes des geckos. Équipé de sétules de traction, un personnage peut s'accrocher à un mur ou à un plafond en plaçant deux de ces éléments contre la surface, tant qu'il ne s'agit pas d'une surface composée de matériaux spécifiquement conçus pour résister aux sétules. Le personnage peut escalader n'importe quelle surface et se déplacer facilement sur les murs et les plafonds qui supportent son poids (+30 aux tests d'Escalade). Ces sétules ne permettent pas seulement d'escalader, mais sont aussi très pratiques en gravité zéro. Cet équipement n'entrave pas son utilisateur et n'impacte négativement ni son agilité ni sa dextérité manuelle. [Prix bas]

## DROGUES, COMPOSÉS CHIMIQUES ET TOXINES

Dans le monde d'*Eclipse Phase*, le désir qu'à la transhumanité d'améliorer les performances du corps et de l'esprit — tout particulièrement grâce aux composés chimiques — se confond souvent avec son passe-temps favori : l'abus de substances récréatives. La consommation de drogues de tous genres, qu'elles soient chimiques, nanotechnologiques ou électroniques, est non seulement très appréciée, mais aussi très répandue. Si les progrès accomplis dans le domaine de la biotechnologie ont permis de supprimer beaucoup des effets secondaires qui, autrefois, ravageaient les consommateurs, le corps transhumain reste un environnement très complexe et les effets secondaires des drogues (surtout dans le cas des consommations régulières et prolongées) sont toujours à prendre en compte. En outre, le phénomène de dépendance est toujours bien réel pour ceux qui consomment trop souvent les mêmes pilules et s'y habituent, même s'il existe, bien entendu, des traitements pour cela.

La description des différentes drogues détaille leurs effets bénéfiques, leurs effets secondaires, les signes que manifeste le consommateur, le niveau de dépendance et les effets qu'entraîne une consommation continue. Les différentes durées d'effet des drogues et leurs modificateurs de dépendance sont également précisés (cf. *Consommation de drogue et dépendance*).

## RÈGLES RELATIVES AUX SUBSTANCES

Les règles suivantes détaillent la gestion en jeu des drogues et toxines.

### CLASSIFICATIONS DES DIFFÉRENTES SUBSTANCES

Les substances se répartissent au sein de quatre grandes catégories :

**Biologiques** : elles comprennent les peptides, les hormones et les substances biologiques comme les biotoxines, les bactéries et les virus — ces drogues sont conçues à partir de substances biologiques endogènes naturelles. Elles incluent également les organismes biologiques infectieux pouvant avoir des effets similaires à la drogue, comme les virus et les bactéries. Les substances biologiques affectent les biomorphes et les cosses, mais ni les morphes synthétiques ni les infomorphes.

**Chimiques** : ce sont tous les petits composés chimiques actifs (toxines, produits pharmaceutiques, drogues chimiques) obtenus par fabrication synthétique ou nanotechnologique, ou par biosynthèse enzymatique d'organismes (transgéniques). Les substances chimiques incluent les drogues naturelles issues d'espèces connues de la faune et de la flore (ou de l'exo-faune/flore), les endotoxines produites par des organismes biologiques, les substances endogènes améliorées (drogues de designer/créateur) et les nouvelles créations développées pour un usage médical spécifique ou à des fins récréatives. Les drogues chimiques n'affectent que les morphes biologiques et les cosses.

**Électroniques** : les drogues électroniques incluent les logiciels et les technologies affectant directement le cerveau, qu'il s'agisse de programmes de manipulation LEx, ou de rétro-technologies telles que la stimulation magnétique transcrânienne ou l'électrothérapie. Elles incluent également les narcoalgorithmes — des programmes reproduisant les effets des drogues pour les IA, les infomorphes et les egos occupant un cyber-cerveau.

**Nanotechnologiques** : ce sont des colonies de nanobots temporaires programmés pour créer un certain effet. S'ils peuvent théoriquement cibler et infecter tous les types de morphes, à l'exception des infomorphes, le type exact de morphes que ces nanobots peuvent affecter dépend en principe de leurs effets préprogrammés (qui peuvent cibler des éléments biologiques ou des fonctions mécaniques).

### MÉTHODES D'ADMINISTRATION

Il existe plusieurs vecteurs bien différents pour administrer une substance à un morphe.

**Dermique (D)** : les drogues et nanotoxines sont absorbées par la peau (ou la coque extérieure dans le cas de certaines nanotoxines), qu'il s'agisse de substances gazeuses, liquides ou solides (comme, par exemple, de la pâte). On utilise souvent des patches ou des bandes après les avoir imprégnés de diméthylsulfoxyde (DSMO) pour faire pénétrer la drogue à travers la peau.

**Inhalation (Inh.)** : inhalés ou aspirés par voie nasale, les gaz sont absorbés par les poumons. Ce mode d'administration est celui des inhalateurs, aérosols, de la poudre et des grenades/missiles chimiques.

**Injection (Inj.)** : la solution sous forme liquide est administrée en intraveineuse ou par injection intramusculaire. Ce mode d'administration s'applique avec les aiguilles et armes perforantes.

**Orale (O)** : ingérée par voie orale (aliments ou boissons) sous forme liquide ou solide, la substance est absorbée par l'estomac ou dès l'entrée dans la cavité buccale. Ce mode d'administration s'applique avec les comprimés et liquides.

## EFFETS DES DROGUES

Un personnage exposé à une drogue via son mode d'administration normal — en avalant un comprimé, en se collant un patch sur la peau, en se faisant asperger par une grenade à dispersion, en respirant un gaz ou en se faisant poignarder par une arme imprégnée — devient sujet à ses effets. Le temps de réaction indique le temps nécessaire avant que les effets se manifestent ; le temps d'effet correspond à la durée de ces effets.

Une fois que le sujet a été exposé à une drogue ou une toxine, aucun test de résistance ne permet d'en ignorer les effets. Un test pourra cependant être éventuellement demandé pour déterminer la *gravité* des effets (principalement dans le cas des toxines).

À moins d'une précision contraire dans le descriptif de la substance, notez que les médicachines (p. 308) protègent le personnage des effets des drogues/toxines (mais pas des nanodrogues/nanotoxines). Des améliorations, comme les filtres toxémiques (p. 302), peuvent également réduire les effets des drogues et même parfois fournir une résistance complète. Si un antidote approprié est pris avant que la drogue ne soit administrée ou avant que ses effets se manifestent, la drogue n'a aucun effet.

## CONSOMMATION DE DROGUE ET DÉPENDANCE

Certaines drogues provoquent une dépendance physique (qui affecte le morphe) ou mentale (qui affecte l'ego) — parfois les deux. Chaque fois que le personnage prend de la drogue (ou après un certain temps de consommation, selon décision du MJ), il doit faire un test de VOL × 3 pour éviter de développer une dépendance. Toutes les drogues ont un modificateur de dépendance à appliquer à ce test.

Un échec indique que le personnage est devenu dépendant — il obtient alors l'aspect négatif Dépendant (p. 149). La dépendance présente trois niveaux de gravité : Mineure, Moyenne, Majeure. Ce niveau détermine la fréquence à laquelle le personnage a besoin de sa dose ainsi que les effets négatifs auxquels il sera soumis s'il ne l'obtient pas.

Les personnages dépendants doivent continuer à faire des tests de VOL × 3 tant qu'ils consomment de la drogue. Les tests seront demandés par le MJ dans les circonstances appropriées. En cas d'échec, la gravité de la dépendance s'accroît.

La dépendance est un phénomène à durée indéterminée. Pour se sevrer, le personnage ne doit plus toucher à la drogue pendant 1 semaine par niveau de dépendance. Résister au manque étant un acte difficile, un autre test de VOL × 3 (en appliquant le modificateur de dépendance) devrait être considéré comme un minimum à demander. Lorsqu'un personnage tente de se débarrasser d'une dépendance, les joueurs et le MJ sont encouragés à intégrer cette donnée en roleplay. Chaque semaine passée sans toucher à la drogue baisse le niveau de dépendance du personnage de 1. Lorsque le niveau de dépendance atteint 0, le personnage est clean... même si un risque de rechute existe toujours.

Les dépendances physiques ne se transmettent pas au nouveau morphe lorsqu'un personnage se ré-enveloppe. Mais on ne peut pas en dire autant des dépendances mentales. Un personnage qui s'uploade ou se ré-enveloppe conserve ses dépendances mentales, tout comme le morphe qu'il laisse derrière lui reste physiquement accroc. Ceux qui n'ont pas beaucoup de moyens, ou tout simplement pas de bol, peuvent ainsi se retrouver à l'occasion avec un morphe physiquement dépendant. Dans ce cas, le personnage est soumis à la dépendance physique du morphe, mais non à la dépendance mentale. Si le personnage craque et se laisse aller, il pourra en revanche devenir physiquement accroc.

Les personnages qui se ré-enveloppent comme infomorphes peuvent rester mentalement dépendant à une drogue, même s'ils n'ont plus de corps physique. Évidemment, le marché de la drogue se fait toujours un plaisir de rendre service et il existe, pour les infomorphes et les IA, une grande variété de narcoalgorithmes imitant les effets de la plupart des drogues présentées ci-dessous. Pour les infomorphes, considérez que les narcoalgorithmes imitant les drogues à dépendance physique provoquent en fait une dépendance mentale.

## DROGUES

Les drogues qui suivent sont souvent (mais pas toujours) bénéfiques et sont généralement volontairement consommées. Les drogues et composés chimiques employés de manière offensive sont décrits dans la section *Composés chimiques et toxines*, p. 323.

Notez que les exemples qui suivent ne donnent qu'un aperçu des différentes variétés de drogues disponibles. Il en existe des milliers, peut-être même des millions, en circulation dans l'univers d'*Eclipse Phase* — les MJ sont encouragés à introduire leurs propres créations en s'appuyant sur les règles présentées ici.

### DROGUES COGNITIVES

Les nootropes et drogues similaires sont destinés à stimuler les facultés mentales du consommateur.

**Clarum** : le Clarum stimule la vigilance et améliore la lucidité et la perception. Le consommateur fait état d'un sentiment d'« élévation » à un niveau supérieur. Il bénéficie d'un bonus d'INT de +5 pour le temps d'effet de la drogue. [Prix bas]

**Inspiron** : ce nootrope accélère la communication entre les deux hémisphères du cerveau, stimule la production d'idées et amplifie la concentration, sans effet secondaire particulier. Le consommateur bénéficie d'un bonus de COG de +5 pour le temps d'effet de la drogue. [Prix bas]

**Memento** : le Memento est une drogue mnémonique qui « étiquette » les expériences et les entrées mémorielles avec un ensemble de sensations uniques contribuant à la formation d'une base de souvenirs liés par un état mental. Les bonbons en gomme Memento, en forme de vieux animaux terrestres disparus, existent avec différents parfums fruités. Le Memento fait bénéficier le personnage d'un bonus de +20 à ses tests de COG lorsqu'il cherche à se remémorer des informations. Il en bénéficie tout le temps que dure l'effet de la drogue (cf. *Mémoriser/Se rappeler*, p. 175). L'inconvénient du Memento, c'est que les souvenirs accumulés sous son influence ne permettent aucune association émotionnelle. Si le personnage a, par exemple, assisté à une scène horrible arrivant à un ami ou s'est disputé avec son/sa compagnon/compagne pendant qu'il était sous l'effet de la drogue, il ne ressentira aucune connexion émotionnelle avec cet événement. [Prix moyen]

### DROGUES DE COMBAT

Les drogues de combat sont un bon moyen d'équilibrer les chances lors d'un affrontement.

**Joker** : le Joker est un opiacé analgésique efficace. Son consommateur ignore le malus de -10 de 2 blessures (ne peut pas être cumulé avec d'autres effets semblables) et peut même ne pas avoir conscience du tout de ses blessures. Le consommateur de Joker souffre cependant d'une vision en tunnel qui lui inflige un malus de -10 à tous ses tests de Perception. [Prix bas]

**MRDR** : le MRDR est une drogue de combat violente et directe. Elle accroît la tolérance à la douleur, la vitesse et la



force. Le personnage reçoit un bonus de SOM de +10, de Rapidité de +1, d'Endurance de +10 et ignore le malus de -10 d'une blessure. Les dommages qui lui sont infligés alors qu'il est sous l'effet de la drogue sont d'abord retranchés de son bonus d'Endurance. Les consommateurs de MRDR sont facilement reconnaissables à leurs yeux injectés de sang, à leur allure rigide et à la tension visible des muscles de leur visage, de leurs bras et de leurs jambes. À long terme, le consommateur souffre d'un malus de SOM de -5. [Prix bas]

**Phlo** : le Phlo accroît la vivacité et la coordination ; le consommateur apparaît plus gracieux et plus agile dans ses mouvements. Il bénéficie d'un bonus de COO de +5 et d'un bonus de +10 à ses tests de Perception lorsqu'il est sous l'influence de la drogue. Sous Phlo, tout semble possible : le personnage est donc susceptible de se laisser entraîner dans des actions qui pourraient être dangereuses ou insensées (il souffre d'un malus de -10 aux tests de compétences sociales appropriés). [Prix moyen]

**Speed** : le Speed est un puissant stimulant qui réduit le temps de réaction du consommateur, le rendant particulièrement alerte. Il bénéficie d'un bonus de RÉF de +10 et d'un bonus de Rapidité de +1 pour le temps d'effet de la drogue. En contrepartie, le personnage sous Speed est assez agité, réagissant au quart de tour aux stimuli soudains ou inattendus, un peu comme un chat. Selon la décision du MJ, le personnage peut avoir à réussir un test de VOL  $\times 2$  ou se retrouver à réagir sans réfléchir aux bruits inattendus et autres surprises. À long terme, le consommateur régulier souffre d'un malus de COO de -5. [Prix moyen]

**Ziva** : par certains aspects, cette drogue ressemble davantage à une drogue sociale qu'à une drogue de combat. Le Ziva provoque une sécrétion massive de phéromones agressives faisant du consommateur le centre d'attention pendant un combat. En situation de combat, les adversaires situés à moins de trois mètres du personnage et n'étant pas déjà engagés en mêlée avec quelqu'un doivent réussir un test de VOL  $\times 3$  ou attaquer le consommateur de Ziva. Mais la nature des phéromones volatiles étant imprécise, si le consommateur de Ziva se trouve à proximité (à moins d'un mètre) d'un autre adversaire du personnage affecté par les phéromones, ce dernier pourrait choisir d'attaquer son adversaire le plus proche plutôt que d'attaquer le consommateur. Les personnages utilisant cette drogue souffrent d'un malus de -20 à leurs tests de compétences sociales. [Prix bas]

## DROGUES MÉDICINALES

Les alicaments qui améliorent la santé et l'état physique du consommateur sont courants.

**Bananas Furiosas** : cette drogue inverse certains des effets qu'ont les rayonnements dé-ionisants sur les cellules du corps. Si elle existe également sous forme de comprimé, cette drogue se présente le plus souvent sous la forme de grosses grappes de bananes rouge-orangé très vif. Le Bananas réduit la gravité d'une exposition aux radiations (au MJ d'en déterminer les effets). [Prix bas]

**Confiourt** : ce délicieux yaourt bloque les hormones de stress, stabilise l'humeur et soulage l'anxiété, permettant au personnage d'ignorer les effets d'1 trauma et d'augmenter temporairement sa Lucidité de +5. Les points de stress reçus sous l'influence de cette drogue sont d'abord retranchés du bonus de Lucidité. Le Confiourt fait également bénéficier d'un bonus de +10 pour résister à une tentative de manipulation émotionnelle. Une consommation excessive de Confiourt peut induire des irritations chroniques du fait de la libération d'histamine provoquée. [Prix bas]



## DROGUES RÉCRÉATIVES

Les pétales (p. 322) et les LEx du marché noir sont en concurrence directe avec les drogues suivantes lorsqu'il s'agit pour les personnages de gaspiller leur temps et de gâcher leur vie.

**Buzz** : cette variante génétiquement modifiée du gaz BZ est un puissant hallucinogène, invisible et inodore. Les consommateurs (ou les personnages affectés) sont soumis à des hallucinations extrêmement réalistes le temps que durent ses effets et peuvent même « partager » leurs hallucinations avec d'autres sujets affectés. Ils souffrent d'un malus de -30 à tous leurs tests pour se rappeler des événements survenus pendant qu'ils étaient sous l'influence du Buzz. [Prix moyen]

**Hash Orbital** : il s'agit du bon vieux canna — mais cultivé dans l'espace avec un puissant éclairage et des techniques hydroponiques post-Singularité. Le mètre-cube d'espace libre valant de l'or dans les habitats et sur les barges d'écumeurs, le transport et la livraison de haschich se fait préférentiellement sous forme de barrettes. Il n'est cependant pas rare de le trouver sous forme de têtes chez les plus fortunés et sur les planètes. Le Hash permet au personnage d'ignorer les effets d'un trauma mais inflige un malus de -10 à tous ses tests relatifs à la mémoire et à ses tests de compétences de Connaissance. Les consommateurs de Hash se reconnaissent à leurs yeux injectés de sang, à leur comportement léthargique et à leurs fringales. [Prix bas]

**Mono No Aware** : cette drogue, dont le nom est dérivé d'une locution japonaise traduisant le sentiment de tristesse face au caractère éphémère des choses de ce monde, est un déprimeur généralement ingéré sous forme de thé et plongeant le personnage dans un état de contemplation. Le Mono No Aware fait bénéficier le personnage d'un bonus de +10 à ses tests d'Art et de Sensation. Une consommation

fréquente provoque une réaction pigmentaire qui teinte la peau en lui donnant une pâleur légèrement bleutée, même sur les morphes à la peau sombre ou plus foncée. [Prix bas]

## DROGUES SOCIALES

Ces lubrifiants sociaux affectent le comportement du consommateur lors de ses interactions avec autrui.

**Alpha** : l'Alpha est une version subtile du Ziva, particulièrement appréciée des cadres hypercorps, des petits voyous et de tous ceux qui souhaitent se faire passer pour des trous du cul dominateurs. Le concepteur pharmaceutique qui l'a inventé faisait preuve d'une sensibilité passée de mode (et devait avoir un sens de l'humour assez malsain). L'Alpha est généralement synthétisé sous la forme d'une poudre blanche étincelante que l'on sniffe. Il stimule la production de phéromones agressives, mais de manière moins franche que le Ziva. Il induit un sentiment de confiance, de puissance et de vivacité. Le consommateur peut rester actif sans dormir pendant quatre jours, après quoi il doit récupérer au moins quatre heures de sommeil (rappelez-vous que les morphes équipés de bio-modes de base ont besoin de moins de temps de sommeil). Le personnage bénéficie d'un bonus de +20 à ses tests d'Intimidation et de +10 à ses tests de Persuasion et de Réseau pour lesquels son attitude est un facteur important (ceci est laissé à l'appréciation du MJ). Ces bonus ne s'appliquent que pour les personnages situés à moins de 2 mètres du consommateur.

Le mauvais côté de cette drogue, c'est que le consommateur devient un abruti impatient et incapable de se concentrer. Selon la décision du MJ, les bonus appliqués aux compétences sociales peuvent devenir des malus face à certains types de personnes. En outre, le consommateur souffre d'un malus de

## DROGUES

	TYPE	MODE D'ADMINISTRATION	TEMPS DE RÉACTION	TEMPS D'EFFET	MODIFICATEUR DE DÉPENDANCE	TYPE DE DÉPENDANCE
<b>Drogues cognitives</b>						
Clarum	Chimique	O	20 minutes	8 heures	—	Mentale
Inspiron	Chimique	O	20 minutes	8 heures	—	Mentale
Memento	Chimique	O	20 minutes	12 heures	—	Mentale
<b>Drogues de combat</b>						
Joker	Chimique	Inh, Inj, O	3 rounds	3 heures	-10	Physique
MRDR	Chimique	O	20 minutes	1 heure	-10	Physique
Phlo	Chimique	O	20 minutes	1 heure	-10	Physique
Speed	Chimique	Inh, Inj, O	3 rounds	2 heures	-10	Physique
Ziva	Biologique	Inh, Inj, O	1 minute	15 minutes	+10	Physique
<b>Drogues médicinales</b>						
Bananas Furiosas	Chimique	O	20 minutes	1 journée	—	—
Confiourt	Biologique	O	20 minutes	12 heures	-10	Mentale
<b>Drogues récréatives</b>						
Buzz	Chimique	Inh, O	1 heure	36 heures	—	Mentale
Hash Orbital	Chimique	Inh	3 minutes	3 heures	—	Mentale
Mono No Aware	Chimique	O	20 minutes	8 heures	-10	Mentale
<b>Drogues sociales</b>						
Alpha	Biologique	Inh	1 minute	2 heures	-10	Mentale
Aphrodisia	Biologique	D	1 minute	6 heures	-10	Physique
Nirvana	Chimique	O, Inh	20 minutes	8 heures	—	Mentale

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



-10 à ses tests de compétences COG relatifs à la mémoire et à la pensée logique ou cohérente. À long terme, il souffre d'un malus de COG, même quand il n'est pas sous l'influence de la drogue ; ce malus peut être plus important lorsque le personnage est sous l'emprise de la drogue. [Prix élevé]

**Aphrodisia** : vous voulez transpirer le sexe comme une cosse de plaisir sur un toit brûlant ? Pour ceux qui veulent posséder cet affolant je-ne-sais-quoi, Aphrodisia est la solution. Il s'agit d'un gel clair et gras, parfois doté d'un léger parfum floral et musqué. Appliqué sur les parties du corps à forte concentration de glandes sudorales, là où la peau l'absorbe très vite, Aphrodisia est un léger euphorisant qui induit chez le personnage un sentiment de confiance et d'assurance : il sait ce qu'il veut. Cette drogue favorise également une importante sécrétion de phéromones de séduction. Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 à ses tests de Persuasion contre les cibles qu'il est possible de séduire. Ce bonus peut également s'appliquer aux tests de Subterfuge, d'Imposture et de Réseau, mais ceci est laissé à l'appréciation du MJ. [Prix bas]

**Nirvana** : ce puissant antidépresseur rend quasiment impossible le ressenti d'émotions ou de pensées négatives. Le personnage est anormalement heureux — souvent de manière étrange ou irritante. Il bénéficie d'un bonus de +30 contre la peur et contre les tentatives de manipulation émotionnelle négative, mais il est aussi susceptible d'agir de façon inappropriée, par exemple en étant pris d'un fou rire devant une grande mare de sang ou en orientant joyeusement la discussion vers des inepties pendant que quelqu'un d'autre est en train de craquer. [Prix bas]

## NANODROGUES

Les nanodrogues correspondent à des infestations temporaires de nanobots aux effets spécifiques.

**Frequentia** : Le Frequentia (ou Freeq) est une nanodroque conçue comme un outil d'observation scientifique. Il libère dans le flux sanguin du personnage un petit essaim de nanobots qui s'installent dans l'épiderme du personnage où ils agissent comme des capteurs de rayonnement électromagnétique. Les entrées sensorielles sont ensuite envoyées aux sens visuels et tactiles du personnage, sous la forme d'une séquence de stimuli originaux, généralement des ballets de lumière ou de curieuses sensations tactiles. En dehors de son usage récréatif, le Frequentia est un bon moyen de détecter des champs de rayonnement localisés avec un test de Perception standard. Le personnage peut profiter de cette faculté pour repérer des capteurs et des objets électroniques dissimulés. Similaire aux hallucinogènes désormais dépassés du XX<sup>e</sup> siècle, comme le LSD ou la psilocybine, le Frequentia peut toutefois induire des trips confus et déconcertants (le MJ est libre d'appliquer les modificateurs, les points de stress mentaux, voire même les traumas, comme il le jugera approprié). Généralement, environ 1/3 de l'expérience traversée par le personnage est marquée par une extrême intensité de

## AUTRES NANODROGUES

Les nanodrogues ont la faculté de provoquer des changements fondamentaux dans la biochimie du corps et dans le fonctionnement psychologique du sujet. Les effets potentiels sont trop nombreux pour être listés, mais le MJ devrait considérer la possibilité que des nanodrogues suscitent des aspects temporaires tels que Allergie bénigne, Allergie grave, Conditionnement RV, Coriace, Courageux, Craintif, Défense psi, Dommages neural, Faible résistance à la douleur, Faiblesse, Faible système immunitaire, Frêle, Infaillible attention, Mal de l'espace, Mathémagicien, Psi caméléon, Sens de l'orientation, Tolérance à la douleur, Trouble mental, Vertige RV ou Vulnérabilité psi. De la même manière, les nanodrogues devraient induire chez les personnages un état émotionnel/mental particulier comme la nervosité, une mauvaise humeur, un sentiment de satisfaction ou une confiance exagérée. Le MJ est encouragé à expérimenter des possibilités et des effets divers. ■

l'entrée sensorielle, une période d'environ 2 heures au cours de laquelle le personnage est incapable de lire. [Prix moyen]

**Graviton** : le Graviton aide le personnage à s'habituer aux environnements à forte gravité. Il peut avoir différents parfums et est souvent ingéré au cours du repas, sous forme de sauce. Pour que le Graviton soit complètement efficace, le personnage doit commencer à le consommer par avance. Réduisez de 20 les malus d'acclimatation aux fortes gravités. [Prix bas]

**Schizo** : le Schizo est une nanodroque qui imite les effets de la schizophrénie paranoïde. Elle est particulièrement populaire dans certains cercles sociaux de l'hyper-élite, offrant la promesse d'une expérience audacieuse et fascinante. Une dose de Schizo ressemble un peu à une ancienne lame de rasoir jetable. Une incision sur la peau libère un essaim de nanobots qui se répand jusqu'au système nerveux central où sont induits les effets de la drogue. Pendant qu'il est sous l'influence de la drogue, le personnage est sévèrement paranoïde et entend des voix. La manière dont cela se manifeste dépend du MJ, mais les effets devraient impliquer des peurs irrationnelles, des compulsions singulières dépendant de la ou des voix entendues et une forte probabilité que le personnage affiche un comportement violent ou destructeur. Le sujet doit faire un test de VOL × 3 pour éviter de se montrer violent face aux objets ou aux étrangers. Ses amis et connaissances de confiance auront moins de chance d'être la cible de cette violence (le personnage bénéficie d'un bonus de +30 pour éviter de blesser les personnes auxquelles il tient ou de détruire des possessions de valeur). Notez que la muse du personnage n'est pas affectée par le Schizo et peut essayer de le protéger. La consommation de Schizo engendre 1d10 points de stress mental. [Prix bas]

## NANODROGUES

NANODROGUE	TYPE	MODE D'ADMINISTRATION	DURÉE	MODIF. DE DÉPENDANCE	TYPE DE DÉPENDANCE
Frequentia	Nano	Inj, O	8 heures	-10	Mentale
Graviton	Nano	Inj, O	Spéciale	—	—
Pétales	Nano	O	2 heures à 1 journée	+10 à -20	Mentale
Schizo	Nano	Inj	1 journée	—	Mentale



## EXEMPLES DE PÉTALES

Voici quelques exemples d'expériences offertes par les « Pétales » :

### MANUS OBLITUM

Le personnage voit une de ses mains se détacher de son corps et prendre la fuite. Il est conscient et capable d'interagir normalement avec le monde réel, mais ne parvient pas à percevoir sa main « fugitive » et croit dur comme fer qu'elle s'enfuit. Cette main entraînera le personnage dans une course enchantée, jusqu'au moment où une nouvelle main apparaîtra à son poignet. Cette nouvelle main pourra être scintillante et opalescente, démoniaque et griffue, ou bestiale. Finalement, au bout d'une heure ou deux, le personnage retrouvera sa véritable main. Mais pour se débarrasser de la nouvelle et récupérer l'ancienne, il lui faudra répondre aux questions énigmatiques d'un petit être ayant tout d'un gnome.

### EGOBSCURO

On prétend que ce Pétale libère toute la force de ses effets lorsque l'utilisateur se connecte à la Toile, où une IA observe et contrôle une partie du flot des événements, mais que cela ne fonctionne que pour les voyages à plusieurs. Comme le Manus Oblitum, il fonctionne en recouvrant le monde réel de perceptions RA mais, en raison de ses effets, il est vivement déconseillé d'en prendre dans les endroits où il y aura des personnes non-droguées. L'Egobscuro crée un fork epsilon de chacun des personnages sous trip et l'enveloppe dans un infomorphe qu'il fait ressembler à une version démoniaque de lui-même en utilisant les entrées visuelles des autres. Les surimpressions RA font que les personnages se voient eux-mêmes comme des êtres angéliques tandis que les infomorphes, d'apparence vraiment démoniaques, apparaissent comme des affichages RA superposés aux perceptions réelles des personnages. Ce qui se passe ensuite peut varier mais, en général, le personnage et son fork font l'objet d'une série de puissants stimuli chimiques

et narcoalgorithmiques, allant des effets de l'Aphrodisia aux effets d'une dose massive de MRDR (voire parfois les deux). Les effets dirigés contre le clone neural sont généralement beaucoup plus intenses. L'objectif du « voyage » — suggéré par des indices environnementaux — est de fusionner avec son clone. Cela peut être réalisé de bien des façons : le personnage peut pourchasser son fork et dévorer son cœur, comme il peut avoir à résoudre une énigme ou devoir atteindre un objectif avant son fork.

### DELPHINIUM SIX

Le dernier et le plus rare dans la série des Pétales, le Delphinium Six, est le Graal des consommateurs de Pétales, une expérience présumée transcendante qui n'existe peut-être même pas. Le Delphinium Un est assez rare, les Deux et Trois le sont davantage, le Quatre est exceptionnellement difficile à trouver, les Cinq et Six ne sont que des rumeurs. Les suppositions faites sur la composition du Delphinium Six ne sont que des extrapolations du peu que l'on sait à propos des Delphinium d'indice inférieur. Néanmoins, les faits qui suivent sont généralement acceptés. Il s'agit d'une drogue pour les expériences de groupe mais tous les participants au voyage ne sont pas également récompensés. C'est une expérience intensément surréaliste mais qui a une raison d'être et du sens, comme c'est le cas pour tous les Delphinium. Elle conclut la quête amorcée sous Delphinium Un, version psychédélique et décousue des contes de fée où la princesse doit accomplir sa quête d'illumination, et est remplie d'étranges présages et de créatures mythologiques. Les rumeurs qui courent sur la fin possible de l'histoire sont encore plus fantasques : les personnages seraient ré-enveloppés dans des infomorphes divins ou seraient à jamais prisonniers d'une prison d'ego. Le Delphinium Six est complètement virtuel, laissant les personnages dans le coma tout le temps de leur voyage, qui dure probablement un bon moment, peut-être une quarantaine d'heures. ■

## PÉTALES

Les Pétales sont des hallucinogènes narratifs, des nanodrogues qui piratent les sens et entraînent le sujet dans des trips hautement immersifs, un peu à la façon des jeux RV. Connus sous une myriade de noms plus mystérieux les uns que les autres, — Manus Oblitum, Egobscuro, Viridisius pour n'en citer que quelques-uns — les Pétales sont l'héroïne de la société d'après-Chute — la drogue des désespérés et des paumés. Ils se présentent presque toujours sous la forme d'une fleur nanopharmaceutique, en pot ou avec un sachet de nutriments attaché à la tige. Si vous arrachez et avalez directement les pétales, les effets de la drogue seront immédiats. Chaque fleur a de 5 à 10 pétales. Plusieurs consommateurs peuvent partager la même expérience s'ils prennent les pétales dans la minute qui suit le premier arraché : après cela, les pétales restants perdent leur couleur, virent au blanc translucide et deviennent inertes.

Les trips faits sous Pétale sont des scénarios complets en soi mais aussi hors de soi, des scénarios qui prennent place à l'intérieur et à l'extérieur de l'ego. Certains se déroulent intégralement dans les implants réseau de l'utilisateur (qu'il doit volontairement renoncer à contrôler ; sinon la drogue n'a aucun autre effet que des hallucinations visuelles de faible

intensité comparables à celles obtenues avec le LSD), la drogue prend alors le contrôle de son affichage entoptique, le connecte à de mystérieux serveurs de la Toile et à d'autres personnages sous trip, et envahit son sensorium d'« hallucinations » RA. D'autres plongent le personnage dans un état proche du coma au cours duquel il fait l'expérience d'un voyage mental. En règle générale, chaque expérience sous Pétale implique un thème ou un scénario très élaboré, mais il arrive, dans certains cas, qu'il ne s'agisse que d'un flot d'images.

Bien que la plupart des sociétés cherchent à supprimer les Pétales, de nouveaux apparaissent constamment, alimentés par tout un groupe sous-culturel tenace de concepteurs et de consommateurs. Les fabricants de Pétales considèrent leur travail comme un art (ou au minimum comme un très bon divertissement), les meilleurs Pétales sont créés avec dévotion et offrent des expériences magnifiques et entêtantes — même si elles sont également terrifiantes. La sous-culture des consommateurs de Pétales comprend aussi bien les consommateurs occasionnels qui, de temps à autres, prennent un Pétale doux de courte durée, que les vrais accros qui passent l'essentiel de leur temps à chercher les variétés les plus intenses et éso-tériques. C'est à cette sous-culture que l'on doit nombre

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



des informations sur les formes et les effets de ces Pétales. Combinant des nanobots personnalisés avec des charges de composés chimiques sur mesure et, parfois, des connexions à des serveurs de la Toile, les Pétales sont impossibles à reproduire en nano-usine : les artisans, dealers et trafiquants de Pétales forment donc un marché très actif.

Les Pétales contiennent parfois des œufs de Pâques et autres surprises que les consommateurs appellent des « bons-bons ». Pour obtenir ces bonbons, il faut généralement remplir certaines conditions au cours du « voyage » comme, par exemple, répondre correctement à certaines questions ou accomplir certains objectifs. Les bonbons sont souvent des logiciels de compétences, de nouvelles créations de vêtements ou de produits, ou des enveloppes infomorphes personnalisées.

Le mauvais côté des Pétales, c'est que certains trips se passent mal, infligeant 1d10 points de stress mental ou plus à l'utilisateur. Pire encore, certains Pétales sont chargés de malwares qui prennent le contrôle des implants réseau de l'utilisateur et vont parfois plus loin — certaines sentinelles murmurent même qu'il existe des Pétales porteurs de souches du virus Exsurgent. [Prix modique à élevé]

## NARCOALGORITHMES

Les narcoalgorithmes sont des logiciels qui simulent informatiquement les effets qu'ont les drogues sur les corps biologiques. Presque toutes les drogues biologiques, chimiques et nanotechnologiques peuvent être reproduites sous forme d'algorithmes, avec les effets correspondants (ceci est laissé à l'appréciation du MJ). Les narcoalgorithmes peuvent être exécutés par un infomorphe, un ego résidant dans un cyber-cerveau (cosses et synthomorphes), un simulmorphe et même une IA. Les narcoalgorithmes ont une durée standard de 3 heures. Ils créent une dépendance mentale.

**DRD** : originellement conçu par des hackers plaisants et diffusé comme un virus, le DRD (« Danse Robot, Danse ! ») déclenche des impulsions dans les circuits du contrôle moteur de la cible. Avant tout destiné à viser les robots contrôlés par IA, cette drogue a pour effet de faire « danser » la cible, provoquant des mouvements saccadés et automatisés. Les récepteurs de plaisir sont également activés, de telle manière que la danse — ainsi que les mouvements en tout genre — induisent un sentiment de bien-être à la cible. Il existe des variantes du logiciel provoquant différents types de danses et de mouvements. La cible souffre d'un malus de -20 à toutes ses autres actions pendant qu'elle danse, mais la danse elle-même peut être contrée en réussissant un test de VOL  $\times$  3. [Prix bas]

**Link State** : ce logiciel connecte l'utilisateur à un réseau pair-à-pair d'où il se connecte aléatoirement à d'autres utilisateurs Link State et récupère des échantillons de leurs données LEX et des éléments de leur mémoire auxquels il accède au hasard — généralement juste assez pour obtenir une vue d'ensemble mais pas assez pour accéder à des détails personnels privés. Ces entrées sont raccordées ensemble, leurs entrées émotionnelles sont amplifiées, puis l'ensemble est corsé de quelques déclics dans le circuit hormonal et de synesthésie artificielle. L'effet est au final une expérience époustouflante de morceaux choisis de la vie d'individus, assemblés en une soupe sensorielle qui frappe l'esprit dans un déferlement d'euphorie. Les utilisateurs de Link State sont catatoniques pendant qu'ils sont sous l'influence du logiciel (une session dure en moyenne 3 ou 4 heures). De nombreux témoignages évoquent l'expérimentation de flashbacks d'événements appartenant à la vie d'autrui après l'emploi de ce narcoalgorithme. [Prix bas]

## COMPOSÉS CHIMIQUES

**Atropine** : même s'il s'agit d'un poison à forte dose, l'atropine est un antidote efficace contre les agents innervants tels que le BTX<sup>2</sup> ou le Nervex. Facile à synthétiser au moyen d'un susteneur, l'atropine annule les effets des agents innervants, qu'elle soit administrée un peu avant ou juste après l'exposition à ces agents. [Prix modique]

**DMSO** : ce produit chimique agit comme un porteur, permettant l'absorption par la peau d'autres produits chimiques. Il permet l'application dermique de n'importe quel agent chimique. [Prix modique]

**Gel rongeur** : cette substance gluante devient un acide puissant sous l'impulsion d'une charge électrique. Elle se présente sous forme de gel et peut être étalée comme de la pâte ou de la gelée. Elle peut même être utilisée dans l'espace. Sous sa forme acide, ce gel inflige 1d10 + 5 VD par round à tout ce qui entre en contact avec lui, à moins que le matériau ait été traité contre l'acide. Les armures protègent dans un premier temps mais l'acide finit par les ronger. Une fois sa CA rongée, une armure ne peut plus protéger son porteur. Les effets du gel rongeur durent 3 rounds. [Prix bas]

**Lubricus** : ce liquide ne présente quasiment aucun frottement. Lorsqu'on en asperge une zone (on l'utilise souvent dans les grenades à dispersion), quiconque essaie de marcher ou de courir sur la surface affectée doit faire un test de COO ou tomber. De la même manière, il est extrêmement difficile de se raccrocher aux surfaces qui en ont été recouvertes : le personnage doit faire un test de SOM pour se raccrocher. Quiconque essaye d'empoigner/maîtriser un personnage recouvert de lubricus souffre d'un malus de -30 à son test. [Prix bas]

**Luminol** : ce liquide incolore à la lumière normale devient visible sous des longueurs d'onde prédéfinies (comme les infrarouges ou les ultraviolets). [Prix bas]

**Sapphire** : le Sapphire est un retardateur de flammes liquide efficace qui ne mouille pas les objets, quel que soit leur coefficient de perméabilité — il perle simplement pour s'égoutter. [Prix modique]

**Thermite liquide** : semblable au gel rongeur, la thermite liquide se présente sous forme de gel, facile à appliquer quelles que soient les conditions environnementales (du fait de la nature de sa réaction chimique, la thermite est oxygénée et brûle sous l'eau comme dans l'espace). Elle s'allume avec une charge électrique et brûle à des températures supérieures à 2.500°C, faisant fondre tout ce qu'elle touche. La thermite liquide inflige 3d10 + 5 VD par round à tout ce qui entre en contact avec elle. Les armures sont également brûlées, n'offrant plus aucune protection quand leur score a été consommé. Les effets de la thermite liquide durent 3 rounds. [Prix moyen]

## TOXINES

La guerre chimique consiste en l'utilisation des propriétés toxiques de substances chimiques ou biologiques pour tuer, blesser et/ou immobiliser l'ennemi. Notez qu'un antidote peut être créé pour la plupart des toxines si un échantillon en a été récupéré et à condition de réussir un test approprié de Médecine ou de Théorie. Cette recherche d'antidote est considérée comme une action longue et son délai requis est d'une heure. Les toxines détaillées ci-dessous n'affectent que les biomorphes. Les synthomorphes y sont immunisés.

**BTX<sup>2</sup>** : la BTX<sup>2</sup> (aussi appelée Morsure de Grenouille) est une variante génétiquement améliorée de la batrachotoxine, un violent poison cardio/neurotoxique. Elle provoque une paralysie rapide et un arrêt cardiaque qui tue généralement le

sujet en l'espace de quelques rounds. Les personnages affectés reçoivent 2d10 + 10 points de dommages par round pendant 3 rounds. Les médicachines peuvent réduire ces dommages de moitié. Le personnage doit également réussir un test de SOM  $\times 2$  (+30 avec les médicachines) ou être paralysé pendant une heure. [Prix élevé]

**Flip** : cette drogue dérivée des phéromones humaines libérées sous le coup de la peur est destinée à instaurer un état d'alerte, voire même de terreur pour le personnage. Les personnages affectés doivent réussir un test de VOL  $\times 3$  (+30 avec des médicachines) ou être pris d'une attaque de panique infligeant 1d10 points de stress. Ils souffrent également d'un malus de -30 pour résister à l'intimidation et aux manipulations émotionnelles basées sur la peur. Les effets du Flip durent 1 heure (5 minutes avec des médicachines). [Prix bas]

**Gaz CR** : ce puissant agent incapacitant provoque des tics oculaires nerveux et une cécité temporaire, de sévères quintes de toux, des difficultés respiratoires, une irritation de la peau et cause la panique. Les personnages affectés souffrent de 1d10/2 points de dommages, d'un malus de -30 à leurs tests de Perception visuelle et d'un malus de -20 à toutes leurs autres actions pour une durée de 20 minutes (5 minutes si le personnage possède des médicachines). [Prix bas]

**Nervex** : dérivé d'agents innervants mortels comme le Cyclosarin, le VX ou les Novichok, cette toxine génétiquement modifiée est déployée sous la forme d'un gaz inodore et incolore qui devient inerte 10 minutes après sa libération. Il provoque des contractions musculaires involontaires, des convulsions et la mort par insuffisance respiratoire. Si le personnage ne réussit pas un test de SOM dans la minute qui suit son exposition, il est dans l'incapacité d'agir à cause des convulsions et de la paralysie, ou de la nausée et des vomissements. Les personnages non-affectés souffrent tout de même d'un malus de -20 à toutes leurs actions. Après 10 minutes, si aucun antidote (tel que l'atropine, p. 323) n'a été administré, le personnage meurt. Les personnages possédant des médicachines souffrent des effets initiaux mais récupèrent après 5 minutes. [Prix élevé]

**Ocytocine-A** : variante génétiquement améliorée de l'ocytocine, cette drogue induit un sentiment de confiance chez le sujet. Les personnages drogués souffrent d'un malus de -30 à leurs tests de VOL et de Kinésique lorsque le facteur confiance entre en jeu. Les médicachines immunisent à cette drogue. [Prix bas]

**Tic** : le Tic est un gaz innervant non létal et un agent convulsif. Les personnages affectés doivent réussir un test de SOM (+30 avec des médicachines) ou sont dans l'incapacité d'agir à cause d'importants spasmes musculaires et tremblements. Les personnages non-affectés souffrent quand même d'un malus de -20 à toutes leurs actions. Les effets du Tic durent 10 minutes, 5 minutes si le personnage a des médicachines. [Prix bas]

## NANOTOXINES

**Casse-noisette** : les casse-noisettes sont des nanobots conçus pour localiser le boîtier de diamant synthétique de la pile corticale du morphe, se frayer un chemin jusqu'à lui et le décomposer en attaquant sa structure cristalline. Le processus prend environ 6 heures, après quoi la pile corticale est détruite. Ces nanobots s'attaquent également aux connexions de la pile avec le (cyber)-cerveau et aux nanobots de cartographie cérébrale. Au bout d'une heure, la victime prend conscience que sa pile corticale est menacée. Au bout de trois heures, toutes les connexions sont coupées et la pile corticale ne peut plus sauvegarder le personnage. [Prix élevé]

**Myélite** : cette nanotoxine attaque la gaine de myéline qui entoure les fibres nerveuses, perturbant les influx nerveux et provoquant les symptômes de multiples scléroses. Le morphe reçoit un malus de -5 par heure à ses aptitudes COO, RÉF et COG. Si l'une d'entre elles tombe à 0, le morphe est complètement paralysé et catatonique. [Prix moyen]

**Nécrosis** : les nanobots Nécrosis attaquent les parois cellulaires du corps et tuent les tissus. Cette nanotoxine inflige 1d10/2 points de dommages par round pendant une minute, après quoi les nanobots se désactivent et évacuent le corps. Nécrosis n'affecte que les biomorphes. [Prix moyen]

**Neuropathe** : ces nanobots sont conçus pour stimuler les récepteurs de douleur au niveau systémique du morphe pour provoquer une véritable agonie et handicaper le sujet. Si la plupart des neuropathes ciblent les récepteurs biologiques, il existe des variantes qui occasionnent une douleur fantôme de manière similaire dans les cyber-cerveaux des synthomorphes et obtiennent le même effet. Le personnage affecté doit réussir un test de VOL  $\times 3$  ou se retrouver dans l'incapacité d'agir. En cas de réussite, il souffre quand même d'un malus de -30 en raison de ses souffrances. Toute forme de résistance à la douleur qui permettrait au personnage d'ignorer les modificateurs de blessures annule le modificateur de douleur du neuropathe à hauteur de sa résistance. [Prix moyen]

## AGENTS PATHOGÈNES

Un agent pathogène est un agent biologique infectieux provoquant maladies et infections chez son hôte. Il est rare que les agents pathogènes naturels cherchent à tuer l'hôte, mais les programmes de guerre bactériologique relancés pendant la Chute — ou démarrés à l'instigation des Titans — se sont efforcés de les modifier pour s'en servir comme armes de guerre. Les caractéristiques idéales pour un agent biologique létal sont les suivantes : caractère hautement infectieux, puissance extrême, existence de vaccins et diffusion possible dans l'air. La plupart des biomorphes sont immunisés aux pathogènes standards par leurs bio-modes de base, et les médicachines protègent efficacement contre la plupart des autres. Cela dit, même ces défenses ne sauraient protéger contre les maladies laissées par les Titans ou contre les nouveaux virus de guerre biologique développés par des cellules terroristes. Il est vivement conseillé de traiter ces pathogènes comme des outils narratifs plutôt que comme une menace active pour les personnages. Les pathogènes n'ont aucun effet sur les synthomorphes.

**Entemno** : le personnage exposé à cette maladie neurodégénérative doit réussir un test d'END  $\times 2$  ou se retrouver infecté. Les médicachines combattent la maladie, mais certaines personnes peuvent ne manifester aucun signe d'infection pendant une semaine, moment à partir duquel apparaissent les symptômes de la démence, progressant très rapidement : perte de mémoire, altérations de la personnalité et hallucinations. Si le personnage n'est pas traité, l'Entemno continue sa progression pendant une semaine, provoquant des symptômes de plus en plus graves comme des troubles d'élocution, des mouvements syncopés, une perte d'équilibre et de coordination, et même des convulsions. En termes de jeu, le personnage perd 5 points par jour (après la première semaine) dans chacune de ses aptitudes. Lorsque l'une d'elle atteint 0, il meurt. L'Entemno est connu pour corrompre les sauvegardes de la pile corticale avant que les symptômes de l'infection se manifestent. [Prix onéreux]

**Ineo** : l'Ineo est un virus synthétique qui cible et infecte spécifiquement les mastocytes pour déclencher une réaction hyper-allergique. Le choc anaphylactique résultant de la

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



vasodilatation systémique (associée à une chute soudaine de la pression sanguine) et du gonflement des bronches (provoquant la constriction et la détresse respiratoire) entraîne généralement la mort dans les minutes qui suivent l'infection, si celle-ci n'est pas traitée. Les personnages infectés doivent réussir un test d'END (en utilisant leur score normal moins les dommages) et meurent rapidement en cas d'échec. Même les médicachines ont du mal à réagir à temps contre ce virus : les personnages qui en disposent ont droit à un test d'END  $\times 2$  pour tenter de survivre. [Prix onéreux]

## DROGUES PSI

Les recherches effectuées sur la souche Watts-Macleod du virus Exsurgent ont permis plusieurs percées exceptionnelles, notamment la création de drogues ayant une incidence sur les psis. Ces drogues sont encore à un stade expérimental, mais elles prouvent déjà leur utilité au sein de Firewall et d'autres groupuscules secrets.

**Apérior** : cette drogue est une variante de la souche Watts-Macleod, mais ses effets sont temporaires et n'affectent pas définitivement le cerveau du sujet. L'Apérior donne au personnage la capacité temporaire d'utiliser une passe psi, sans tenir compte du fait qu'il dispose ou non de l'aspect Psi. Chacun des différents types d'Apérior est spécifiquement prévu pour une passe. Même si ces drogues sont initialement prévues pour les non-asynchrones, ces derniers risquent de ne pas posséder de compétences Psi ; dans ce cas, ils doivent se rabattre par défaut sur la VOL. Pour cette raison, l'Apérior est souvent combiné avec Psimulatio.

La consommation d'Apérior soumet le sujet à une expérience mentale dévastatrice. Les consommateurs sont souvent sujets à des hallucinations (sur décision de MJ). Lorsque la drogue se dissipe, elle inflige 1d10 points de stress mental, +2 si elle est prévue pour une passe psi-gamma. [Prix onéreux]

**Inhibos** : l'Inhibos est un cocktail d'agents neurochimiques bloquant certains récepteurs et transmetteurs cérébraux afin de réduire les ondes psi et de bloquer ou d'entraver les passes. Cette drogue est régulièrement utilisée pour empêcher les prisonniers psis d'utiliser leurs facultés. Le personnage drogué doit faire un test de VOL  $\times 2$ . En cas d'échec, il perd toutes ses capacités psi tant qu'il est sous l'influence de la drogue. S'il réussit, il souffre d'un malus de -30 à ses compétences Psi, et tous les drains sont doublés. L'Inhibos a un autre effet secondaire malheureux puisqu'il assomme le personnage qui subit un malus de -10 à son score de COG. Les personnages sous l'influence de l'Inhibos ont tendance à afficher un regard vitreux et abruti, et éprouvent des difficultés à ressentir de l'excitation ou des émotions. [Prix élevé]

**Psimulatio** : le Psimulatio renforce les capacités psis de l'asynchrone. Il bénéficie d'un bonus de +20 à ses tests de compétences Psi pour le temps d'effet de la drogue. Il ajoute cependant un +2 à toutes ses VT tant qu'il est sous l'influence de la drogue. Le Psimulatio entraîne une dépendance mentale avec un modificateur de dépendance de -10. [Prix onéreux]

## LA TECHNOLOGIE AU QUOTIDIEN

Les appareils décrits ci-dessous sont exceptionnellement courants et se trouvent dans la plupart des habitats. Presque tout le monde dans *Eclipse Phase* est équipé de ces appareils ou connaît au minimum plusieurs personnes qui le sont.

**Binocles** : les binocles sont des lunettes qui améliorent la vision. Elles délivrent des données sensorielles directement dans

## NANOTOXINES

	TYPE	MODE D'ADMINISTRATION	TEMPS DE RÉACTION	DURÉE
<b>Toxines chimiques</b>				
BTX <sup>2</sup>	Chimique	D, Inj, O	1 round	3 rounds/1 heure
Gaz CR	Chimique	D, Inh	1 round	20 minutes
Flip	Biologique	Inh	3 rounds	1 heure
Nervex	Chimique	D, Inh, Inj, O	1 minute	Mort
Ocytocine-A	Biologique	Inh, Inj	3 minutes	2 heures
Tic	Chimique	D, Inh, Inj, O	3 rounds	10 minutes
<b>Nanotoxines</b>				
Casse-noisette	Nano	Inj, O	Immédiat	6 heures
Entemno	Nano	Inj, O	Immédiat	8 heures
Nécrosis	Nano	Inj, O	3 rounds	1 minute
Neuropathe	Nano	D, Inj, O	3 rounds	8 heures
<b>Drogues psi</b>				
Apérior	Biologique	Inj, O	20 minutes	1 heure
Inhibos	Chimique	Inj, O	3 rounds	6 heures
Psimulatio	Chimique	Inj, O	1 minute	1 heure

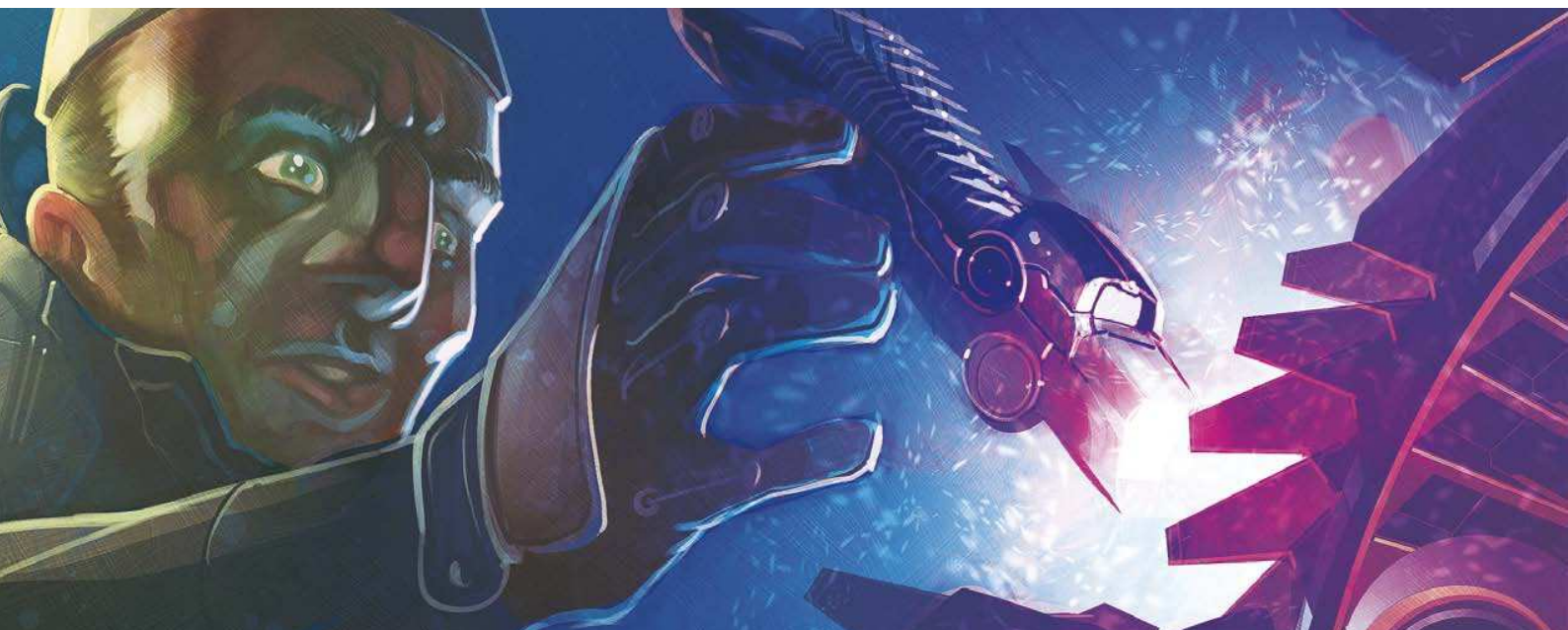
le cortex visuel de celui qui les porte en se connectant à ses implants réseau de base (p. 300), mais les bio-conservateurs et autres personnes ne possédant pas d'implants peuvent également bénéficier d'un affichage visuel. Les binocles étendent la portée de la vision du porteur aux bandes spectrales allant des ondes térahertz aux rayons gamma (p. 305). Elles intègrent un émetteur térahertz (p. 308), mais il faut un émetteur indépendant pour voir en utilisant des rayons X ou des rayons gamma, ces formes de rayonnement n'étant pas courantes dans les habitats ni dans les environnements sécurisés quels qu'ils soient. Les binocles ont une focale variable de grossissement  $\times 5$  et offrent à leur utilisateur un bonus de +10 pour tous les tests de Perception visuelle. [Prix bas]

**Capteur portable** : il s'agit d'un petit système de capteur portable (qu'il est éventuellement possible de porter sur soi comme un vêtement). Le personnage doit choisir son type de détection (par exemple : infrarouge, lidar, radar, rayons X). Les systèmes de capteurs combinés sont aussi disponibles, mais les prix se cumulent. Cf. *Portées de capteurs et de signaux*, p. 299 ; et *Se servir de ses sens améliorés*, p. 304. [Prix moyen]

**Chaussures de microgravité** : ces chaussures sont équipées d'un système magnétique et/ou de velcro permettant au porteur de marcher normalement sur les surfaces appropriées, en microgravité ou en gravité zéro, plutôt que de flotter ou de rebondir contre les parois. [Prix modique]

**Combinaison pressurisée intelligente** : tout comme les vêtements intelligents standards, cette tenue peut se transformer pour devenir une combinaison pressurisée légère (p. 333). Elle fonctionne également comme une armure de CA 2/4. [Prix moyen]

**Ecto** : les ectos sont la version externe des implants réseau de base (p. 300), les capteurs médicaux en moins. Ces objets colorés servent de terminal-Toile que l'on peut porter sur soi, d'assistant numérique personnel, de traceur, de caméra et de smartphone. Il s'agit d'un appareil souple (on le porte souvent comme bracelet), anti-poussière et autonettoyant, qui peut être étiré pour augmenter la taille de son écran. Il projette un affichage holographique et est généralement fourni avec des



verres ou des lentilles de contact wifi ainsi qu'avec des écouteurs ou boucles d'oreille permettant à l'utilisateur d'accéder à la réalité augmentée. Étant donné l'omniprésence des implants réseau, les ectos se font de plus en plus rares, mais ils sont toujours utilisés par les bio-conservateurs, ceux qui ne possèdent pas d'implants et par ceux qui préfèrent accéder à la Toile via un appareil externe pour des raisons de sécurité. **[Prix bas]**

**Outils :** les outils peuvent se décliner en kits (portables), en ateliers (qui peuvent tenir dans un gros véhicule) ou sous forme de complexes (massifs et non-mobiles). Chaque jeu d'outils correspond à une compétence particulière comme, par exemple, Matériel : Électronique ou Matériel : Véhicules terrestres. **[Prix bas (kit) ; élevé (atelier) ; onéreux (complexe)]**

**Outil multifonction :** cet outil manuel intègre un petit générateur de nanobots spécialisés. Sous sa forme élémentaire, l'outil multifonction a l'apparence et la taille d'un gros stylo-plume. Il peut cependant se transformer en n'importe quel outil ou presque, de la clé anglaise au couteau, du tournevis électronique à l'affûteuse en passant par la paire de pinces. Certains outils multifonctions à moindre coût sont optimisés pour des fonctions spéciales, comme la cuisine ou la survie, mais les modèles plus chers peuvent théoriquement se transformer en n'importe quel outil possible et imaginable. Le personnage contrôle généralement l'outil multifonction mentalement, via ses implants réseaux. Ceux qui ne possèdent pas d'implants réseau peuvent le faire fonctionner par commande vocale ou tactile. L'usage d'un outil multifonction octroie un bonus de +10 aux tests de compétences pour réparer ou modifier des appareils possédant des éléments mécaniques, pour ouvrir les serrures, désactiver les systèmes d'alarme ou apporter des premiers soins. **[Prix bas]**

**Projecteurs holographiques :** ces appareils peuvent projeter des images et des films 3D haute-définition ultra-réalistes. De loin (20 mètres ou plus), il peut être difficile de distinguer ces hologrammes comme étant des faux, mais de près, ils sont facilement identifiables pour ce qu'ils sont (+20 aux tests de Perception). Les hologrammes n'apparaissent pas sous d'autres longueurs d'onde que celles de la lumière visible : quiconque possède Vision Améliorée peut donc les reconnaître. **[Prix bas]**

**Vêtements intelligents :** les vêtements intelligents peuvent changer de couleur, de texture et même de coupe : il ne leur faut qu'une minute ou deux pour transformer une combinaison de saut de couleur unie en une robe de soirée en tissu écossais ou pour en faire la réplique des costumes rayés de la fin du XX<sup>e</sup> siècle. Ces vêtements peuvent également camoufler

l'utilisateur qui bénéficie d'un bonus de +20 à ses tests d'Infiltration pour éviter d'être vu ou repéré, tant qu'il demeure immobile ou se déplace lentement, et tant qu'il est complètement couvert ou utilise en plus une Peau de Caméléon (p. 303) de la même couleur/avec les mêmes motifs. S'il n'est pas complètement camouflé ou se déplace plus vite, ce modificateur est réduit à +10. Les vêtements intelligents protègent également le personnage du froid et de la chaleur, ce qui lui permet d'évoluer confortablement dans les environnements dont les températures s'échelonnent de -40 à +70°C. **[Prix bas]**

**Voyeurs :** ces petites jumelles de pointe présentent les mêmes améliorations visuelles que les binocles (p. 325), mais permettent également un grossissement x50. Elles intègrent un microphone directionnel qui amplifie 50 fois les sons provenant de la direction que pointent les voyeurs. Les voyeurs octroient à l'utilisateur un bonus de +30 à tous ses tests de Perception visuelle et auditive pour les cibles visées. Ce bonus n'est pas cumulable avec les bonus similaires accordés par d'autres appareils ou augmentations. **[Prix bas]**

## NANOTECHNOLOGIE

La nanotechnologie consiste en de précises manipulations de la matière au niveau atomique au moyen de millions de nanomachines microscopiques. La nanotechnologie a transformé les procédés de fabrication en introduisant de nouvelles techniques et de nouveaux matériaux. L'avènement de la nanofabrication — la construction d'objets à l'échelle moléculaire — a révolutionné les systèmes économiques en permettant aux populations l'élaboration de tout ce qu'elles nécessitaient simplement à partir des matières premières. Mais il s'agit encore d'un domaine en développement ayant ses propres limites. Si les Titans ont déchaîné des nanonuées autoreproductrices dotées de la capacité de tout transformer ou détruire grâce à leur faculté de progression géométrique potentiellement exponentielle, de telles technologies sont encore très au-delà de la compréhension de la transhumanité.

### NANOTECHNOLOGIE DE BASE

Les appareils nanotechnologiques de base sont incroyablement répandus et utilisés à travers le système solaire, et représentent la méthode principale de fabrication depuis des décennies. Les nanobots des nanotechnologies de base sont confinés dans des environnements délicats spécialement entretenus, comme à

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



## CUVE DE SOINS

BLESSURES	DURÉE DES SOINS
Soigner des dommages normaux sur un personnage ayant reçu 3 blessures ou moins	2 heures par blessure (min. 1 heure pour 0 blessure)
Restaurer des parties majeures du corps qui ont été arrachées, comme les bras ou les jambes ; soigner un personnage mourant ou presque mort ayant reçu 4 blessures	12 heures par blessure
Restaurer un personnage mort récemment et placé en stase médicale mais dont le corps est quasiment intact	1 journée par blessure
Restaurer un personnage mort récemment, à qui il manque la majeure partie du corps, et placé en stase médicale pour éviter une mort totale	3 jours par blessure
Augmentation	Durée des soins
Implants et bioware mineurs ; modifications cosmétiques mineures (comme un changement de couleur de peau, de couleur ou de forme des yeux ; de couleur, texture ou répartition des cheveux ; changements mineurs de la forme du visage ou de la répartition des graisses du corps)	1 heure
Implants neuraux ou cérébraux, nanoware et cyberware majeurs, changement de sexe, changement de la taille de moins de 5% ou du poids de moins de 20%	12 heures
Modifications physiques majeures comme ajout de membres ou changements radicaux de taille et de poids	3 jours

l'intérieur de cornes d'abondance ou dans des cuves de soins, et ne peuvent pas être employés en d'autres lieux.

### CUVES DE SOINS

Les cuves de soins furent la première nanotechnologie médicale à être développée et restent à ce jour les appareils médicaux d'accès courant les plus puissants. À l'exception de quelques nano-épidémies mortelles, les cuves de soins peuvent guérir n'importe quelle maladie et soigner toutes les blessures dès lors que le patient est en vie lorsqu'il est placé dans la cuve de soins. Un patient dans une cuve ne se contente d'ailleurs pas de guérir ou de survivre, il en ressort sans la moindre égratignure. Les cuves de soins peuvent même reconstruire un corps entier à partir d'une tête tranchée (tant que celle-ci a été stabilisée à l'aide de médicachines ou avec des premiers soins nanotechnologiques) simplement en se fondant sur les données génétiques qu'elle recèle. Si le corps du patient ou son dossier médical contiennent des informations sur les implants, les implants biologiques et les éléments nanotechnologiques de pointe dont le patient est normalement pourvu, toutes ces modifications sont elles aussi intégralement restaurées.

Il est rare de souffrir de blessures suffisamment graves pour nécessiter un passage en cuve de soins. La plupart du temps, ces cuves sont utilisées pour re-sculpter les corps, installer des implants (biologiques ou non), en toute facilité et sans danger. L'un des avantages de l'utilisation de ces cuves de soins est qu'aucune période de convalescence n'est requise : le patient quitte la cuve prêt à partir, en ayant complètement récupéré de ses opérations d'augmentation. Tous les hôpitaux, cliniques, ateliers du corps et salons d'augmentations sont équipés de plusieurs cuves de soins. Le temps requis dans une cuve de soins dépend de la gravité des dommages à soigner et de l'étendue des modifications engagées, comme indiqué dans la Table des Cuves de soins, p. 327. [Prix élevé]

### NANODÉTECTEURS

Les nanodétecteurs sont de petits appareils qui aspirent l'air et les micro-débris pour les analyser et détecter des nanobots. Étant donné la très petite taille des nanobots, la réussite de l'opération dépend de la densité de leur présence dans la zone. Les nanodétecteurs ont une compétence de base à 30 pour détecter les nanobots, à laquelle s'ajoute un bonus de +30 s'il y a une nanonuée active ou une ruche à proximité ; un bonus

de +0 si la nanonuée ou la ruche était active récemment ; un malus de -10 s'il y a uniquement des nanobots hors de leur essaim ou de leur ruche. Une fois qu'un nanobot a été détecté, il peut être analysé par l'utilisateur ou l'IA du nanodétecteur au moyen de sa compétence Théorie : Nanotechnologie à 30. On porte souvent les nanodétecteurs sur soi. Ils sont maintenant actifs et programmés pour alerter l'utilisateur en cas de détection d'une nanonuée hostile. [Prix bas]

### NANO-USINES

Les machines employées pour la nanofabrication sont des assembleurs moléculaires universels effectuant presque tout le travail de fabrication dans le système solaire. L'utilisateur doit simplement le charger de matières premières et de schémas électroniques grâce auxquels il peut littéralement fabriquer n'importe quel bien, des armes aux ULM en passant par de savoureux repas chauds. De nombreux assembleurs moléculaires sont équipés d'une bibliothèque de schémas courants (aliments de base, vêtements standards, outils communs, etc.). Il est également possible de se procurer d'autres schémas en les achetant en ligne, en les programmant ou en les obtenant par d'autres moyens (cf. *Nanofabrication*, p. 284). Les plus grandes unités de nanofabrication font plus de dix mètres de côté et permettent de produire de petit biens de consommation en grande quantité tout comme de construire de gros engins tels que les véhicules de transfert orbital.

L'accessibilité et les réglementations des assembleurs moléculaires varient grandement d'un bout à l'autre du système. Dans le système intérieur et dans la République Jovienne, les cornes d'abondance sont généralement à accès réglementé et parfois illégales, uniquement autorisées aux hypercorps, aux unités militaires, et aux autres élites et organismes officiels. Dans ces habitats, seuls les assembleurs les plus limités sont mis à disposition des populations. En outre, les plans de fabrication sont brevetés et protégés par des copyrights, et de nombreuses nano-usines sont préprogrammées avec des restrictions empêchant aussi bien l'utilisation de schémas non autorisés que la fabrication d'armes, d'explosifs et d'autres objets interdits ou dont l'usage est réglementé. À l'inverse, dans les factions autonomistes du système extérieur, les nano-usines sont généralement accessibles à tous et non-réglées.

Pour les règles de création de biens au moyen d'un assembleur moléculaire, cf. *Nanofabrication*, p. 284.

**Corne d'abondance de bureau** : les cornes d'abondance sont des nano-usines générales. Les plus petites sont des cubes de la taille d'un bureau d'environ 0,5 mètre de côté pour un volume minimum de 40 litres. Elles peuvent produire n'importe quel petit objet, des outils aux costumes sur mesure en passant par les armes de poing et les bols de céréales. Il est parfois possible d'assembler de plus gros objets, mais ils doivent être fabriqués en petites pièces détachées puis assemblés (ce qui nécessitera sans doute un test de Matériel : [domaine approprié]).

Si les utilisateurs peuvent acheter des matières premières en masse, les cornes d'abondance sont également équipées d'un désassembleur. L'utilisateur charge alors le désassembleur de détrit et autres objets qui sont ensuite transformés en matières premières utilisables par la corne d'abondance. Les désassembleurs légalement accessibles ne déconstruisent que les matériaux non-vivants. **[Prix onéreux]**

**FabLab** : les FabLab (assembleurs numériques) sont des nano-usines spécialisées, portables et considérablement plus petites que les cornes d'abondance. Il existe une grande variété de FabLab portables, incluant ceux qui peuvent fabriquer n'importe quel outil manuel et les pièces d'appareils électroniques personnels, ceux qui peuvent transformer les matériaux organiques en boisson ou nourriture, et ceux qui peuvent créer n'importe quelle drogue ou médicament ainsi que des bandages et des pansements spécialisés. Les FabLab les plus courants ont un volume de 4 litres. Les plus gros outils manuels et appareils sont fabriqués en deux ou trois parties séparées qu'il faut ensuite assembler. Comme les cornes d'abondance, les FabLab sont équipés d'unités de désassemblage miniatures. **[Prix moyen]**

**Schéma/Plan de fabrication** : lorsque vous voulez qu'une nano-usine vous fabrique quelque chose, il vous faut indiquer à l'appareil comment procéder au niveau moléculaire. Ces schémas existent pour presque tout ce que l'on peut imaginer. Le prix de ces schémas excède généralement celui de l'objet, mais des facteurs comme la qualité et le caractère légal de l'objet demandé peuvent, comme toujours, modifier ce coût (cf. *Acquérir de l'équipement*, p. 296). **[1 catégorie de prix supérieure à celle du prix de l'objet]**

**Sustenteur** : les sustenteurs sont spécifiquement destinés à la production de boisson et de nourriture pour leur utilisateur. Les matières premières peuvent être obtenues à partir de n'importe quel liquide contenant de l'eau, et avec tous les types de biomasses assemblées comme les restes de nourriture, l'herbe, la poussière, les cadavres d'animaux et les déchets transhumains. Certains modèles sont intégrés aux combinaisons pressurisées standards. Les sustenteurs peuvent produire de l'eau et divers types de boissons aromatisées, ainsi que des barres énergétiques et d'épaisses gelées comestibles ressemblant à du pudding. Avec des matériaux bruts adaptés, un sustenteur peut approvisionner indéfiniment trois transhumains en boisson et nourriture. La plupart des unités ont néanmoins un choix très limité de parfums et de textures, un ensemble que l'on considère le plus souvent comme étant assez mauvais. Les modèles proposant des gammes plus variées et bien meilleures sont plus chers mais peuvent produire de la nourriture généralement jugée correcte, voire bonne à l'occasion. **[Prix bas à moyen]**

## NANOTECHNOLOGIE AVANCÉE

La nanotechnologie avancée intègre les avancées les plus récentes. Tout comme la nanotechnologie de base, les nanotechnologies avancées ne peuvent pas s'auto-reproduire, mais les nanobots fonctionnent normalement dans la plupart des environnements et sont hautement résistants aux attaques

bactériennes et autres problèmes environnementaux. Les appareils de nanotechnologie avancée typiques comprennent un générateur — ou « ruche » — qui produit des nanobots tant qu'il est alimenté en matières premières. Chacune de ces ruches intègre également une unité de désassemblage et/ou des nanomachines spécialisées collectant les matières premières pour le générateur. Ces ruches produisent des essaims de nanobots qu'elles libèrent pour qu'ils accomplissent leurs fonctions dans le monde.

Les exemples de nanotechnologie avancée comprennent entre autres les OMI (p. 316), les médicachines (p. 308), la poussière intelligente (p. 317) et les outils multifonctions (p. 326).

**Ruche générale** : les ruches générales peuvent produire tous les types de nanobots imaginables dès lors qu'elles possèdent les bons schémas et/ou sont correctement programmées. Comme ces ruches occupent au minimum un cube de 30 centimètres de côté et comptent au moins 25 litres de volume, même les plus petites ne sont pas vraiment portables. **[Prix onéreux]**

**Ruche spécialisée** : les ruches spécialisées sont bien plus courantes que les ruches générales, mais elles ne peuvent produire qu'un seul type de nanomachines (un type de nanonuée doit être défini pour chaque ruche). Les plus petites font à peu près la taille d'une cartouche de fusil calibre .12 ou d'une grosse tomate cerise. **[Prix modéré + prix de la nanonuée programmée]**

## PASSERELLES D'EGO

Les passerelles d'ego sont des appareils de cuve utilisés pour l'upload et le téléchargement des consciences. Cf. *Sauvegardes et uploads*, p.268, et *Morphose*, p. 270. **[Très cher]**

## NANO ET MICRONUÉES

Les essaims sont des colonies de nanobots ou de microbots (plus gros) créés en ruche, programmés avec des instructions spécifiques et libérés pour accomplir une tâche programmée. Chaque essaim se compose de centaines ou de milliers de nano ou microbots, dont la taille varie entre celle du microbe et celle du petit insecte. Les nanobots sont invisibles à l'œil nu, mais peuvent être détectés au moyen d'un nanodétecteur (p. 327) ou de la vision nanoscopique (p. 311). Les microbots sont plus faciles à repérer mais restent quand même très petits : ils font généralement la taille d'un grain de sable ou d'un grain de poussière, parfois d'une puce. Chacun des robots constituant l'essaim est dirigé par un nano-ordinateur, son sous-programme comportemental étant modelé sur les insectes biologiques et autres organismes vivant en essaim. Ces nuées sont solidaires et fonctionnent comme un tout, communiquant par nanoradios, nanolasers ou signaux chimiques, partageant les informations avec chaque nanobot de l'essaim. Notez que ces nanonuées n'envahissent pas l'intérieur des corps vivants (mais elles peuvent attaquer de manière externe) — ce sont les nanoware (p. 308), les nanodrogues (p. 321) et les nanotoxines (p. 324) qui opèrent les nano-invasions internes.

Nano et microbots peuvent avoir des systèmes de propulsion intégrés de tous les types (cf. *Systèmes de déplacement*, p. 311), à l'exception des moteurs ioniques. Ils sont alimentés par de toutes petites batteries ou de minuscules cellules photovoltaïques. Leurs capteurs microscopiques leur permettent de très efficacement identifier les matériaux et les objets, et donc de déterminer leurs cibles. Nano et microbots peuvent, par exemple, être programmés pour ignorer les objets métalliques, certains types de plantes, des morphes spécifiques, les femmes ou des individus désignés. L'essaim peut être libéré directement de la ruche, ou depuis un boîtier programmable pré-rempli de robots.



Il est possible de programmer les essaims avant de les libérer. La programmation détermine tout d'abord le temps d'activité de la nuée. Cette durée est laissée au choix de chacun, mais la plupart des nanonuées finissent par se détériorer et sont complètement ineffectives après deux semaines, à moins d'avoir été rechargées par la ruche. La programmation détermine ensuite les zones que l'essaim doit occuper. Là encore, le sujet est laissé ouvert à interprétation : un essaim peut être chargé de « couvrir une personne spécifique » ou de « se déployer sur 20 mètres de diamètre » comme il peut recevoir l'ordre de « repérer les traces de produits chimiques les plus proches et remonter jusqu'à leur source ». Enfin, la programmation permet de définir tous les autres paramètres de mission de l'essaim — par exemple : ignorer certains matériaux, envoyer un rapport à une heure prédéterminée ou s'autodétruire en un petit tas de poussière inoffensive lorsque la tâche est achevée.

La programmation se gère généralement avec un test de résolution simple de Programmation : Nanonuée. En cas d'échec, la programmation est simplement imparfaite et il se peut que la nanonuée ne fonctionne pas complètement comme prévu. Il ne sera demandé un vrai test de résolution de Programmation : Nanonuée que si la programmation de l'essaim est particulièrement complexe ou si le personnage cherche à confier à la nanonuée des tâches sortant de ses fonctions ordinaires. Les robots de chaque essaim étant spécifiquement équipés pour les tâches pour lesquelles ils sont conçus, le MJ peut parfaitement décider qu'il est trop difficile, voire inutile, de tenter une reprogrammation radicale de l'objectif d'un essaim.

Il est également possible de télécommander les essaims, de les contrôler et/ou de les (re)programmer après leur libération, via un lien radio ou un laser.

Les nuées sont considérées comme un tout. Un essaim de taille standard suffit à couvrir  $10 \times 10 \times 10$  mètres cube : il s'agit de l'« unité » standard qu'une boîte ou une ruche déploie. Ces essaims peuvent être plus importants, mais ils seront alors traités comme un ensemble d'unités individuelles. Tous les essaims ont une Endurance de 50 et sont immunisés aux blessures. La plupart des attaques portées contre un essaim n'infligent que 1 point de dommage. Les armes à zone d'effet, les fusils plasma et le feu infligent 1d10 points de dommages ; les grenades à plasma infligent l'intégralité de leurs dommages. Les munitions EMP (p. 335) sont très efficaces contre les essaims, infligeant  $2d10 + 5$  points de dommages ainsi qu'un malus de -10 à tous leurs tests en raison des effets désastreux de ces munitions sur les capacités de communication de l'essaim tant qu'il ne s'est pas réparé. Les nuées ne sont pas affectées par le vide.

**Désassembleurs** : aussi appelés dissolvants intelligents, ces nanobots décomposent la matière. Leur avantage par rapport aux acides courants est qu'ils sont non seulement capables de décomposer les matériaux en utilisant de l'énergie pour en dissocier les liens chimiques, mais sont aussi programmés pour détruire certains composants tout en ignorant les autres, les laissant intacts. Les désassembleurs sont une arme couramment utilisée contre les synthomorphes puisqu'ils peuvent en ronger les composants sans avoir à s'inquiéter d'asperger les biomorphes par accident. Au contact, ces nanobots infligent 1d10/2 points de dommages (arrondi au supérieur) par round. Les dommages accumulés comptent comme 1 blessure lorsque leur nombre atteint le Seuil de Blessure. Les armures cinétiques et énergétiques protègent contre ces dommages, mais les armures elles-mêmes seront rongées : leur CA est réduite par la VD reçue. [Prix élevé]

**Gardiens** : les gardiens sont utilisés pour surveiller et attaquer les nuées non-autorisées. Au contact, ils infligent 1d10/2

(arrondi au supérieur) points de dommages par round aux autres nuées. [Prix moyen]

**Ingénieurs** : les micronuées d'ingénieurs sont utilisées pour divers travaux de construction : ériger des murs, creuser des tunnels, boucher des trous, renforcer des fondations, etc. [Prix moyen]

**Injecteurs** : les micronuées d'injecteurs sont équipées de minuscules aiguilles chargées de drogue. Une cible biologique affectée par une nuée d'injecteurs souffre de 1 point de dommage et des effets de la drogue, du composé chimique ou de la toxine injectés. [Prix moyen]

**Jardiniers** : ces micronuées sont très utiles pour de nombreux travaux agricoles : détruire les mauvaises herbes, semer des graines, tailler les plantes, polliniser, et même récolter de petites choses. Elles peuvent aussi être simplement programmées pour désherber une zone. [Prix moyen]

**Marqueurs** : les marqueurs cherchent à se fixer sur tout ce qu'ils rencontrent dans leur zone de dispersion. Chacun porte un identifiant unique : lorsqu'on les retrouve plus tard, la cible (personne ou objet) ainsi marquée peut être reliée à la zone de marquage. Les marqueurs peuvent être programmés pour demeurer silencieux et ne répondre qu'aux demandes émises avec les bons codes cryptographiques. Ils peuvent également être programmés pour indiquer leur localisation à l'utilisateur via la Toile. [Prix bas]

**Nettoyeurs** : cette nanonuée nettoie, lustre et enlève la poussière et la saleté. On les utilise sur une zone, des objets spécifiques ou des personnes. Certaines installations emploient des nuées de nettoyeurs permanentes pour garder leur domaine complètement propre. Les nettoyeurs peuvent également être programmés pour décontaminer certaines zones en supprimant des toxines, produits chimiques ou substances dangereuses spécifiques. Les agents d'infiltration et les criminels s'en servent parfois pour éliminer les traces de leur passage susceptibles d'être exploitées par la criminelle, comme le sang, les cheveux ou tout autre indice ADN. [Prix bas]

**Protéens** : cette nanonuée est composée de nanobots qui désassemblent les matériaux et les objets pour créer, à partir des composants extraits, des appareils uniques et préprogrammés (un peu comme une nano-usine spécialisée). Les protéens doivent être capables de récupérer les matières premières appropriées (pour créer un appareil métallique, par exemple, les nanobots doivent transformer une chose faite de métal). Le temps de construction est fixé à 1 heure par catégorie de coût de l'objet (1 heure pour un objet de prix Modique, 2 heures pour un objet de prix Bas, etc.). [Prix élevé]

**Réparateurs** : il s'agit d'un spray de réparation version nanonuée (p. 333). [Prix moyen]

**Saboteurs** : les saboteurs sont des nanobots prévus pour infiltrer les appareils électroniques et les machines et les saboter de manière subtile et invisible : en coupant des connexions, en neutralisant des composants, en bousillant des parties mobiles, etc. Les saboteurs infligent des dommages similaires à ceux des désassembleurs mais ne détruisent pas leur cible, et les dommages qu'ils infligent ne sont pas évidents à première vue. Ils infligent 1d10/2 points de dommages par round aux synthomorphes, robots et autres appareils. L'armure est inefficace, mais les dommages accumulés comptent comme 1 blessure quand leur nombre atteint le Seuil de Blessure. [Prix élevé]

**Scouts** : les nanonuées de scouts explorent et cartographient systématiquement une zone, rassemblant des échantillons des matériaux et des substances rencontrés. Les échantillons sont ramenés à la ruche ou au boîtier et soumis à une



## FAVORIS

CRÉATURE	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	INIT	RAP	END	SB	LUC	ST	COMPÉTENCES
Cafard de l'espace	1	10	10	15	5	5	5	50	1	5	1	10	2	Chute libre 30, Esquive 30, Fouille 50, Infiltration 50, Perception 20
Chien intelligent	5	10	15	15	5	15	10	60	1	25	5	20	4	Combat non-armé 40, Esquive 30, Fouille 30, Intimidation 30, Parkour 30, Perception 30
Fourrure	1	1	1	5	1	5	1	12	1	15	3	2	1	—
Rat intelligent	5	15	15	15	5	5	10	60	2	5	1	20	4	Escalade 40, Esquive 40, Fouille 50, Infiltration 50, Parkour 30, Perception 20
Singe intelligent	5	15	15	15	5	10	10	60	1	20	4	20	4	Combat non-armé 30, Escalade 50, Esquive 30, Fouille 30, Infiltration 30, Parkour 30, Perception 30

analyse chimique. Les scouts peuvent également être utilisés pour les analyses criminelles : récupérer des échantillons d'ADN, analyser des résidus chimiques et examiner d'autres preuves. [Prix élevé]

## ANIMAUX DE COMPAGNIE

Ces animaux créés par bio-ingénierie et partiellement sur-volués possèdent une intelligence sommaire et des facultés de communication limitées. Ils font d'excellents compagnons et de bons soutiens.

**Cafards de l'espace** : agrandis jusqu'à atteindre la taille d'un petit chien, ces insectes font souvent l'objet de travaux de biosculpture destinés à leur donner des couleurs vives et divers motifs. Ils sont très utiles pour les travaux d'entretien mineurs. [Prix bas]

**Chiens intelligents** : généralement utilisés comme gardiens pour leur faculté à établir des distinctions et à différencier les niveaux de menaces, les chiens intelligents sont parfois améliorés avec des implants biologiques ou cybernétiques de combat. [Prix moyen]

**Fourrure** : ce qu'on appelle une « fourrure » est un vêtement fabriqué à partir d'organismes vivants primitifs. La peau, la fourrure ou les écailles de la créature sont vraies. L'organisme est cultivé à partir de souches transgéniques et pousse autour de moules en forme de vêtements. Les fourrures possèdent souvent une utilité réelle : parkas en fourrure d'ours polaire, combinaisons de plongée en fourrure de phoque, manteaux porc-épic, etc. Les fourrures sont améliorées avec des contrôles wifi et des systèmes haptiques : elles peuvent donc bouger, frissonner, masser ou se hérissier sur demande. [Prix bas]

**Rats intelligents** : ces rats, habiles et intelligents, sont une version améliorée du rat de Norvège. Ils tiennent facilement dans une poche ou une capuche. [Prix bas]

**Singes intelligents** : généralement utilisés par les groupes criminels pour des menus larcins comme le vol à la tire, les singes intelligents peuvent se révéler des assistants utiles et futés. [Prix moyen]

## TECHNOLOGIE D'EXPLORATION

Ces technologies sont souvent utilisées par les gatecrashers, les charognards de l'espace et les équipes Firewall pendant leurs missions.

**Charges de superthermite** : ces charges de démolition très puissantes et d'une stabilité exceptionnelle sont conçues à partir d'une combinaison de nanométaux et d'oxydes de

métaux. Une seule charge suffit à créer une explosion infligeant 2d10 + 5 points de dommages. Ces charges peuvent être modelées en réussissant un test de Démolition : elles concentrent ainsi l'explosion dans une direction particulière qui couvre un angle de 90° (pour exploser une porte, par exemple). Cela permet de tripler les dommages de l'explosion dans une direction donnée ; dans les autres directions, les dommages sont divisés par 3 (arrondi à l'inférieur). Les effets de charges multiples se cumulent. [Prix moyen]

**Fiole d'échantillon** : cette capsule est prévue pour accueillir des échantillons de toutes sortes (chimiques, biologiques, etc.) en état de quasi-stase. Elle peut être programmée pour reproduire des conditions spécifiées par l'utilisateur, du froid cryogénique aux chaleurs extrêmes, voire même le vide ou les atmosphères à haute pression. [Prix bas]

**Labo mobile** : le labo mobile est un outil de poche contenant différents types de capteurs qui analysent les liquides organiques et inorganiques, les gaz et les composants solides (du sol aux échantillons de tissus) ainsi que leur composition. Ce labo conduit une analyse matérielle en utilisant différentes méthodes de spectrométrie et de tests biochimiques, et compare les résultats aux spectres des éléments et composés de sa base de données intégrée. Son IA intégrée possède la compétence Théorie : Chimie à 30. [Prix moyen]

**Outils de désassemblage** : ces outils sont utiles lors des missions de récupération, pour enfoncer et ouvrir les épaves, et pour désassembler tout ce qui passe, depuis la pièce d'habitat jusqu'aux véhicules et aux synthomorphes. Ces outils incluent des torches plasma, des cutters laser, des mâchoires et presses pneumatiques et des outils intelligents comme des clés à molette et clés anglaises pouvant s'adapter à une large gamme d'écrous, serrages et raccords. [Prix élevé]

## SERVICES

**Abonnement simulespace** : cela vous permet d'accéder au simulespace de votre choix, que ce soit pour un rendez-vous/des vacances personnelles ou pour jouer aux derniers jeux RV les plus géniaux. [Prix bas (1 accès par jour) à moyen (abonnement mensuel)]

**Assurance sauvegarde** : dans le cas d'une mort vérifiable, ou après un certain temps dans le cas d'une disparition, l'assurance sauvegarde s'arrange pour que votre pile corticale soit récupérée et pour que votre ego soit téléchargé dans un nouveau morphe. Si la pile corticale ne peut être récupérée, l'assurance se sert de votre dernière sauvegarde. La plupart des polices d'assurance demandent à ce que l'assuré uploade une sauvegarde sur une plateforme de stockage sécurisée au

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉQUIPE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



moins deux fois par an. En termes de coûts, cette industrie fonctionne de manière similaire aux souscriptions d'assurance : les personnes exerçant une profession à haut risque doivent s'attendre à payer un supplément pour la garantie de ce service. En outre, il faut savoir que les tentatives de récupération de la pile corticale assurées par la garantie sont minimalistes, à moins que vous ne soyez prêt à payer un supplément pour avoir la garantie de plus importants efforts en ce sens (pour cela, il existe une industrie en plein essor de paramilitaires récupérateurs d'ego). [Prix bas à moyen, par mois]

**Banque de corps** : celui qui émet son ego jusqu'à une autre station mais espère être retéléchargé dans son corps à son retour peut faire placer son morphe dans la glace le temps de son absence. [Prix moyen, par mois]

**Comptes anonymes** : ces comptes sont essentiels pour celui qui souhaite rester discret quant à ses transactions en ligne. Cf. *Services des comptes anonymes*, p. 253. [Prix moyen]

**Courtage de morphe** : il n'est pas toujours facile d'obtenir un nouveau morphe, cela dépend de facteurs comme le type de morphe et des améliorations/personnalisations recherchées ainsi que des morphes localement accessibles. Il existe de nombreux services de courtage de morphe pouvant vous trouver ce dont vous avez besoin ou quelque chose qui s'en rapproche. Avec un délai de production suffisant, il est même possible de développer une cosse qui imitera presque parfaitement le morphe de votre choix. Si vous acceptez les morphes d'occasion, cela réduit le prix. Pour plus de détails, cf. *Courtage de morphe*, p. 276.

**Egodiffusion** : on utilise un téléporteur pour transmettre un ego/infomorphe. La téléportation en elle-même n'est pas chère, le coût dépend surtout de facteurs comme la distance jusqu'à la station réceptrice et de l'option service prioritaire (paiement d'un supplément pour passer plus vite). [Prix onéreux]

**Fausse Ego-ID** : cette identité contrefaite permet de passer les frontières de la plupart des habitats du système intérieur et de la République Jovienne, parfois d'autres. [Prix élevé]

**Location de robot/cosse** : lorsqu'on a besoin d'un coup de main ou d'un compagnon personnel pour une journée ou deux, louer un robot ou une cosse est souvent la meilleure solution. [Prix moyen, par jour]

**Psychochirurgie** : le personnage peut acheter du temps dans un simulespace d'immersion haute-fidélité pour s'en remettre aux mains expertes de psychochirurgiens et d'IA qui s'occuperont de soigner les démences et troubles mentaux que l'on développe à force de vivre dans un univers transhumain. En payant un supplément, il est possible d'accélérer le temps relatif au sein du simulespace. Pour plus de détails, cf. *Soins mentaux et psychothérapie*, p. 215, et *Psychochirurgie*, p. 228. [Prix moyen, par mois]

**Sauvegarde** : une seule et unique sauvegarde sans assurance est parfois le seul luxe que peuvent s'offrir les plus pauvres, en espérant pouvoir souscrire plus tard à une assurance sauvegarde ou que ceux qui tiennent à eux s'arrangeront pour les faire ré-envelopper. [Prix moyen]

**Voyage spatial** : le coût du transport spatial dépend de plusieurs facteurs comme la distance, la qualité du logement et la quantité de chargement que vous emportez. À la base, un voyage en navette intra-habitat dans un même amas ou un voyage entre une surface planétaire et son orbite ne sont pas donnés mais restent abordables. [Prix élevé]. Pour le reste, les prix ne cesseront d'augmenter. [Prix onéreux]

## LOGICIELS

Pour de plus amples informations sur l'utilisation des logiciels, cf. *La Toile*, p. 234.

## PROGRAMMES

Ces programmes peuvent être exécutés sur n'importe quel appareil informatisé.

**Cryptage** : les logiciels de cryptographie génèrent des paires de clés, cryptent les messages au moyen de clés publiques, et les décryptent au moyen de clés privées. Cf. *Cryptage*, p. 254. [Prix bas]

**Exploit** : les Exploits sont des outils de hacker qui exploitent les points vulnérables connus d'autres logiciels. Ils sont nécessaires aux tentatives d'intrusion (p. 255). [Prix élevé]

**Fouine** : les programmes Fouine recueillent toutes les transmissions passant par l'appareil (émissions et réceptions) sur lequel ils s'exécutent. Cf. *Interception de communications*, p. 252. [Prix moyen]

**Illusions RA** : ces bases de données de clips RA peuvent être utilisées pour créer des illusions réalistes sur les écrans entoptiques de l'utilisateur. Cf. *Illusions de la réalité augmentée*, p. 259. [Prix moyen]

**Leurre** : le leurre est un outil de hacker qui contrefait les commandes et les transmissions, et les fait apparaître comme provenant d'une autre source. Cf. *Usurpation*, p. 255. [Prix moyen]

**LEx** : les enregistrements de Lecture d'Expérience sont des clips proposant l'expérience d'un tiers. Selon le contenu, certains LEx (porno, snuff, crime, etc.) sont interdits dans certaines juridictions. Certains clips LEx sont volontairement modifiés pour intensifier les plages émotionnelles, donnant au spectateur plus de sensations. [Prix bas à élevé]

**Pare-feu** : ce programme protège l'appareil des intrusions hostiles. Chaque système est, par défaut, équipé d'une version standard de ce logiciel. [Prix bas]

**Pistage** : ce logiciel sert à pister les individus via leur présence en ligne. Cf. *Scan, pistage et surveillance*, p. 251. [Prix moyen]

**Reconnaissance faciale/d'image** : ce programme peut servir à prendre une image et à chercher les correspondances d'image dans les archives publiques. Il existe des versions similaires de ce programme pour d'autres éléments biométriques : reconnaissance cinématique/de la démarche, reconnaissance vocale, etc. [Prix bas]

**Réseaux tactiques** : ces programmes permettent aux individus d'une même escouade de partager leurs données tactiques en temps réel. Cf. *Réseaux tactiques*, p. 205. [Prix moyen]

## IA ET MUSES

Tous les personnages commencent le jeu avec une muse personnelle gratuite. De nombreux appareils sont également équipés d'une IA préinstallée capable d'aider l'utilisateur, de répondre à ses instructions ou même de gérer l'appareil par elle-même. Les règles concernant les IA sont présentées p. 264.

Vous trouverez ci-dessous les programmes IA les plus courants. Sauf précision contraire, ces IA ont des aptitudes de 10. Elles peuvent également être équipées de logiciels de compétences (p. 332).

**IA Kaos** : les IA Kaos sont utilisées par les hackers et les agents d'infiltration pour créer des distractions et saboter les systèmes. RÉF 20. Compétences : Infosec 40, Interface 40, Langue : [domaine] 80, Matériel : Électronique 40, Perception

30, Profession : Systèmes de sécurité 80, Programmation 40, Recherche 20, + une compétence d'arme à 40. [Prix onéreux]

**IA de robot/véhicule :** ces IA sont conçues pour pouvoir piloter le robot/véhicule sans assistance transhumaine. RÉF 20. Compétences : Infosec 20, Intérêts : spécificités [Bots/Véhicules] 80, Interface 40, Langue : [domaine] 80, Matériel : Électronique 20, Perception 40, Pilotage : [domaine approprié] 40, Recherche 20. [Prix élevé]

**IA de sécurité :** les IA de sécurité surveillent les systèmes électroniques. Compétences : Infosec 40, Interface 40, Langue : [domaine] 80, Matériel : Électronique 30, Perception 30, Profession : Systèmes de sécurité 80, Programmation 40, Recherche 20, + une compétence d'arme à 40. [Prix élevé]

**IA outil :** ces IA sont conçues pour pouvoir gérer un appareil particulier sans assistance humaine. Compétences : Infosec 20, Intérêts : spécificités [appareil] 80, Interface 30 (spécialisation appareil), Langue : [domaine] 80, Perception 20, Programmation 20, Recherche 20. [Prix moyen]

**Muse standard :** les muses sont des entités numériques conçues pour servir d'assistantes personnelles et de compagnes de vie aux transhumains (cf. *IA et Muses*, p. 264). INT 20. Compétences : Infosec 30, Interface 40, Langue : [domaine] 80, Matériel : Électronique 30, Perception 30, Profession : Comptabilité 60, Programmation 20, Recherche 30, Théorie : Psychologie 60, + trois autres compétences de Connaissance à 40. [Prix élevé]

## ÉCORCHEURS

Les écorcheurs sont des programmes générant des dommages neurologiques et que l'on utilise pour tourmenter les cybercerveaux piratés (p. 261).

**Ambustion :** cet écorcheur déchire l'ego avec des sous-programmes provoquant des neurofeedback destructeurs. Chaque attaque d'Ambustion inflige 1d10 + 5 VD à l'ego de la cible. Ces dommages reflètent les dommages neurologiques numérisés. [Prix élevé]

**Bedlam :** les programmes Bedlam assaillent l'ego d'entrées mentales traumatisantes, infligeant du stress mental. Les victimes sont submergées par des entrées sensorielles et émotionnelles horribles et monstrueuses qui ravagent leur santé mentale. Chaque attaque inflige 1d10 VS. [Prix élevé]

**Incube :** les programmes Incube déclenchent des crises d'anxiété et de panique en stimulant les circuits neuraux de l'amygdale et de l'hippocampe de la cible. L'ego doit faire un test de VOL  $\times$  2. S'il réussit, il est secoué mais n'est pas plus affecté et souffre uniquement d'un malus de -10 à toutes ses actions jusqu'à la fin de son prochain round. S'il échoue, il reçoit 1d10/2 points de stress et succombe à la panique. Cela poussera la cible à fuir aveuglément, à craquer nerveusement ou à se recroqueviller en état de choc (ceci est laissé à l'appréciation du MJ). L'épisode de panique dure 1 round par tranche de 10 points de ME. [Prix élevé]

**Obturateur :** les Obturateurs ciblent les cortex sensoriels de la victime, infligeant un malus de -30 à un sens au choix. Doublez ce modificateur si l'attaquant fait une réussite exceptionnelle. Ce malus se réduit de 10 par round. [Prix élevé]

**Spasme :** les Spasmes sont conçus pour paralyser l'ego en lui infligeant une douleur insoutenable. Les cibles affectées doivent faire un test de VOL  $\times$  2. En cas d'échec, elles sont immédiatement prises de convulsions, sont paralysées et se tordent de douleur pendant 1 round par tranche de 10 points de ME. En cas de réussite, elles souffrent tout de même d'un malus de -30 à toutes leurs actions, malus se réduisant de

10 par round. En raison de la nature du signal, les formes de tolérance à la douleur quelles qu'elles soient, ne sont d'aucun secours. [Prix élevé]

## LOGICIELS DE COMPÉTENCES

Les logiciels de compétences sont utilisés avec des implants convertisseurs de compétences (p. 308).

**Logiciel de compétences standard :** ils fournissent au personnage une unique compétence active jusqu'à un score de 40. [Prix élevé]

## ÉQUIPEMENT DE SURVIE

Les pièces d'équipement qui suivent sont souvent essentielles à la survie des soldats, espions, criminels, gatecrashers, employés des services d'urgence et à tout autre individu s'aventurant souvent dans des régions ou des situations inconnues et dangereuses.

**Balise de détresse :** ce petit mais puissant transmetteur est alimenté par une batterie nucléaire et peut émettre un appel de détresse programmé pendant des années. Quoique portable et de taille moyenne, cette balise a une portée de 500 kilomètres en zone urbaine et de 5.000 kilomètres partout ailleurs. [Prix moyen]

**Bulle d'urgence :** utilisée en dernier recours à bord des vaisseaux spatiaux comme « radeau de survie », la bulle d'urgence est composée de matériaux intelligents avancés et se présente sous la forme d'un sac transportable qui peut être gonflé très rapidement (1 round) autour de l'utilisateur, généralement dans un sas. C'est une bulle de 5 mètres de diamètre qui peut confortablement accueillir quatre personnes. Elle maintient une pression de 1 atmosphère dans le vide, protège les occupants de températures allant de -175 à +140 °C, et dispense de la lumière, de l'air respirable, de l'eau et un système de recyclage de nourriture pour quatre personnes de taille humaine grâce à son susteneur intégré (p. 328). Elle est équipée d'un sas simple, d'une balise de détresse (voir ci-dessous) et peut être transparente, opaque ou polarisée. Elle est alimentée par une petite batterie nucléaire et inclut également du mobilier gonflable. [Prix moyen]

**Câble monofilament :** le câble monofilament est un générateur de nanotechnologie avancée qui permet de créer un câble ultra-résistant. Il peut produire jusqu'à 2 kilomètres d'un câble de 0,2 millimètre de diamètre capable de supporter jusqu'à 250 kilogrammes avant de nécessiter davantage de matières premières. Cette bobine peut produire jusqu'à 20 mètres de câble par seconde, comme elle peut le générer en continu ou le couper à n'importe quel moment. La bobine réabsorbe le câble à raison de 5 mètres par seconde. Tant que l'utilisateur la recharge et y ajoute une petite quantité de matières premières toutes les 1.000 heures d'utilisation, la bobine peut dérouler/enrouler son câble indéfiniment. S'il configure la vitesse de production maximum de la bobine à 10 mètres par seconde, le personnage peut sauter d'un bâtiment et atterrir en toute sécurité, en se servant du câble pour ralentir sa descente. [Prix moyen]

**Corde électronique :** les fibres de cette corde peuvent être électroniquement contrôlées : il est ainsi possible de la faire bouger à la façon d'un serpent, de la raidir et même de l'enrouler autour d'objets. Elle fait généralement 50 mètres de long et peut supporter jusqu'à 250 kg. [Prix bas]





**Dôme-abri** : cette variante de la bulle d'urgence est un sac qui se déplie pour former un dôme de 2,5 mètres de haut et de 4 mètres au sol. Pour utiliser ce dôme en toute sécurité, il doit être fixé à la surface sur laquelle il est placé. [Prix moyen]

**Filet d'électrogravité** : également appelé filet de sécurité, ce système à sécurité intégrée utilise les champs électriques pour contrer la gravité en cas de chute. Même s'il n'est pas capable de faire léviter des objets lourds, il permet de ralentir suffisamment les chutes pour que l'utilisateur atterrisse en toute sécurité si la force gravitationnelle n'est pas trop importante (et si la hauteur de la Chute n'excède pas 50 mètres à 1G). La génération de ces champs électriques consommant beaucoup d'énergie, le filet n'est chargé que pour une seule utilisation : il faut ensuite le recharger. [Prix moyen]

**Lampe torche** : ces lampes de poche, qu'il est également possible d'accrocher sur soi, génèrent de la lumière visible normale, infrarouge ou ultraviolette, au choix. [Prix modique]

**Nanobandages** : les personnages ne possédant pas de médicaments doivent compter sur les méthodes de soins externes. L'option la plus courante est celle du nanobandage — un générateur nanotechnologique de pointe de la taille d'une prune intégré à un bandage réutilisable et auto-stérilisant. Il peut traiter toutes les formes de blessures et de maladies, de l'empoisonnement aux brûlures en passant par les traumatismes. Il suffit d'appliquer le bandage sur la blessure et de laisser les nanobots faire leur travail. Il supprime la douleur et la gêne, et accélère la guérison (cf. *Soins des biomorphes*, p. 208). Pour les blessures particulièrement graves, des premiers soins physiques peuvent être nécessaires, comme la remise des os en place ou l'extraction des projectiles de la plaie (au choix du MJ). Lorsque les blessures sont trop graves (plus de 5 blessures), l'unité de nanobandages place le patient en stase médicale et envoie un signal radio aux services d'urgence. [Prix modique]

**Pistolet-grappin** : cet appareil se fixe à la bobine de câble monofilament pour en faire un outil d'escalade extrêmement efficace. Le pistolet-grappin a deux fonctions. Tout d'abord, il fixe des pitons renforcés au câble et le projette jusqu'à 50 mètres à grande vitesse et avec suffisamment de force pour en coincer les pitons dans quasiment toutes les surfaces durables. Ensuite, il peut rembobiner le câble à une vitesse de 2 mètres par seconde en supportant jusqu'à 250 kg. Le pistolet-grappin a suffisamment d'énergie pour projeter et rembobiner son câble 50 fois avant de devoir être rechargé. La bobine est adaptée pour tenir à l'intérieur du pistolet-grappin. [Prix bas]

**Spray de réparation** : ce générateur de nanobots crée des nanites destinées à réparer les synthomorphes, les véhicules et les autres objets communs. Il contient les spécifications et schémas de construction de presque tous les synthomorphes et appareils couramment utilisés, ce qui en fait un appareil d'entretien très usuel. S'il ne possède pas les spécifications d'un objet qu'il doit réparer, il se renseigne directement auprès de la Voix de l'objet cible pour en obtenir les détails. Sans réponse de la Voix, le spray de réparation ne peut pas réparer l'objet. Pour le faire agir, il suffit de mettre le spray en contact avec la partie de l'objet à réparer et d'appuyer sur le bouton du haut : il délivre alors un nombre suffisant de nanobots pour procéder aux réparations. Ces nanobots réparent 1d10 points de dommages toutes les 2 heures. Une fois les dommages réparés, les nanobots soignent les blessures à raison de 1 par jour. Le spray de réparation permet également de nettoyer et de lustrer les objets, les rendant comme neuf. Ce spray n'est d'aucune efficacité pour les objets ayant reçu plus de 3 blessures, mais fournit un bonus de +30 à tous

les tests pour réparer les objets qui ont été trop sévèrement endommagés pour être complètement réparés (cf. *Réparation d'objets et de synthomorphes*, p. 209). [Prix bas]

**Système de positionnement Ariane (APS)** : cet appareil, que l'on porte sur soi, laisse derrière lui de micro-« miettes de pain », un fil d'Ariane, alors que le personnage se déplace. Il interagit avec les implants réseau (ou les ectos) tant qu'ils sont à portée (50 mètres), permettant à l'utilisateur de tracer sa position par rapport à la piste laissée. Cet appareil est particulièrement utile dans les habitats en ruine, en pleine nature ou dans toute autre zone dépourvue de Toile locale, et aide à la fois pour cartographier et retrouver son chemin. [Prix bas]

## COMBINAISONS PRESSURISÉES

La plupart des combinaisons pressurisées sont des tenues moulantes dont les tissus en matériaux intelligents de pointe exercent une pression sur le corps de l'utilisateur pour résister au vide. Lorsque l'utilisateur est dans une atmosphère respirable, le tissu intelligent ne met pas la combinaison sous pression et celle-ci sert de vêtement ordinaire et peut être facilement enfilée ou retirée. Dans tous les cas, la combinaison devient moulante en 3 rounds. Toutes sont équipées d'une unité avancée de recyclage de l'air capable de maintenir une atmosphère respirable pendant plusieurs heures ou plusieurs jours.

**Combinaison pressurisée légère** : quiconque vit dans un habitat scellé possède au moins une de ces combinaisons. Il en existe diverses formes. Les modèles les moins chers sont généralement des combinaisons de saut légères faites d'un tissu intelligent simple qui s'ajuste à la forme du corps de l'utilisateur et se replie de manière à pouvoir tenir dans une poche. Les meilleurs modèles incluent les combinaisons faites de matériaux intelligents de pointe, capables de se transformer en combinaisons spatiales, et les versions se présentant comme un générateur nanotech de la taille d'une orange qui déploie des nanobots recouvrant l'utilisateur et s'assemblant pour former une combinaison pressurisée légère. Ces deux types de modèle mettent 2 rounds complets à se transformer en combinaison spatiale, que ce soit sur commande de l'utilisateur ou parce que leurs capteurs indiquent que des systèmes de survie sont nécessaires.

Tous les modèles incluent une ceinture légère ou un torseur intégrant un réservoir d'oxygène miniature et un recycleur d'air avancé qui fournit 3 heures d'air. Mais ces combinaisons ne sont nullement équipées de recycleur d'eau ou de nourriture. Tous les modèles intègrent un ecto (p. 325) et une torche frontale, et généralement rien de plus que des capteurs atmosphériques laissant savoir à l'utilisateur si l'atmosphère est respirable ou non. Elles protègent l'utilisateur de températures allant de -75 à +100°C. Leur CA est de 5/5 et les combinaisons peuvent sceller quasiment instantanément toutes les brèches à moins que le nombre de points de dommages reçus en une fois excède 20. [Prix bas ; moyen pour les combinaisons en tissu intelligent]

**Combinaison pressurisée standard** : elle ressemble à la combinaison légère, mais elle est faite en matériaux plus denses et plus durables, résistants aux déchirures et fournissant à l'utilisateur une armure légère. Elle est équipée d'une ceinture de survie plus évoluée intégrant un susteneur (p. 328) capable de recycler tous les déchets et de dispenser de l'air pour 48 heures, ainsi que de la nourriture et de l'eau indéfiniment. Les meilleures combinaisons sont faites en matériaux intelligents capables de se transformer en vêtements standards ou de redevenir des combinaisons pressurisées en 1 round : elles se transforment automatiquement quand des systèmes de survie sont nécessaires. Chaque combinaison intègre un ecto (p. 325), un stimulateur

radio (p. 314) et des capteurs équivalents aux binocles (p. 325). Elles ont une CA de 7/7 et protègent l'utilisateur de températures allant de -175 à +140 °C. Elles peuvent sceller quasiment instantanément toutes les brèches à moins que le nombre de points de dommages reçus en une fois excède 30. **[Prix moyen ; élevé pour les combinaisons en tissu intelligent]**

**Combinaison pressurisée lourde :** on pourrait presque considérer ces combinaisons lourdes comme des vaisseaux spatiaux miniatures. Elles prennent la forme de gros ovales métalliques, avec des bras et des jambes articulés. Même si elles sont très lourdes, l'utilisateur peut bouger assez facilement grâce aux servomoteurs à direction assistée des principales articulations des jambes et des bras. Contrairement aux autres combinaisons, celles-ci sont solides et peuvent résister au vide et à des pressions externes pouvant aller jusqu'à 100 ATM. Un personnage portant ce genre de combinaison peut en toute sécurité explorer l'atmosphère supérieure d'une géante gazeuse. Il est en effet bien protégé contre les crevaisons et les radiations, et équipé de propulseurs à plasma miniatures pouvant générer une gravité de 0,01g pendant 10 heures. Un sustenteur intégré de haute qualité produit suffisamment de nourriture, d'air et d'eau pour que l'utilisateur puisse survivre indéfiniment dans sa combinaison. Il est arrivé que des explorateurs les utilisent en continu pendant deux mois. Les gants de ces combinaisons sont composés de matériaux intelligents qui permettent à l'utilisateur de manipuler l'équivalent d'un outil multifonction (p. 326), que ce soit d'une main ou de l'autre. Les combinaisons lourdes intègrent également des radios et capteurs semblables à ceux que l'on trouve sur les combinaisons standards. Elles ont une CA de 15/15, sont entretenues par une nanoruche de réparateurs (p. 329) et s'auto-réparent instantanément en cas de brèche, à moins que le nombre de points de dommages reçus en une fois excède 30. Elles protègent de températures allant de -200 à +180 °C. L'utilisateur ne peut porter qu'une armure supplémentaire (énergétique ou cinétique) n'excédant pas 4 de CA ; celle-ci est cumulable sans pénalités de couches d'armures. **[Prix élevé]**

## ARMES

Il existe une grande variété d'armes dans l'univers d'*Eclipse Phase*, des plus primitives aux plus avancées technologiquement.

### ARMES À DISPERSION

Les armes à dispersion tirent des munitions qui couvrent une zone en se déployant en forme de cône depuis le canon de l'arme, ce qui permet de frapper plusieurs cibles à la fois. Elles sont toutes équipées, par défaut, d'un système de sécurité et d'une interface d'arme (p. 342). Le maniement de ces armes nécessite la compétence Armes à dispersion.

**Munitions :** à l'exception des lance-nuées (qui utilisent des nanonuées) et des pistolets chimiques (qui utilisent des drogues au prix standard, 1 dose par tir), toutes les munitions de ces armes ont un prix Bas de base, fixé pour 100 cartouches.

**Freezer :** le freezer crache une mousse qui se durcit très rapidement. Il est avant tout utilisé comme une arme non-létale pour immobiliser ou sécuriser les cibles. Les personnages touchés doivent immédiatement faire un test de RÉF × 3 sous peine d'être prisonniers de la zone. Ajoutez un malus de -30 à ce test si l'attaquant fait une réussite exceptionnelle (MR de 30+). La mousse autorise quand même le personnage à respirer, même si sa bouche et son nez sont obstrués, mais sa vision est gênée. La mousse du freezer peut être chargée de toxines ou de drogues qui anesthésient la cible. Elle peut également servir de barricade ou de couverture temporaire. La mousse rigidifiée a une CA de 10 et une Endurance de 20. Elle commence à lentement se briser et à se dégrader au bout de 12 heures. Le freezer est une arme à deux mains. **[Prix moyen]**

**Lance-nuée :** équipés d'une ruche de nanobots spécialisés, les lance-nuée projettent une nanonuée (p. 328) sur la cible ou sur une zone. Ils peuvent accueillir un nombre d'essaim limité, mais la nanoruche peut en générer un nouveau toutes les heures. Il s'agit d'une arme à deux mains. **[Prix moyen]**

**Pistolet chimique :** sorte de pistolet à eau générique à deux mains, le pistolet chimique est chargé de capsules remplies de produits chimiques ou de drogues, au choix de l'utilisateur. **[Prix bas]**

**Pistolet déchiqueteur :** version lourde du pistolet diamant, le pistolet déchiqueteur lance un plus gros nuage de fléchettes létales dont le nombre est suffisant pour déchiqueter et vaporiser une partie de la cible. **[Prix moyen]**

**Pistolet diamant :** le pistolet Diamant est un pistolet à fléchettes qui envoie un flot d'éclats monomoléculaires adamantins à très grande vitesse. Ces micro-fléchettes pénètrent très bien les armures mais dispersent mal l'énergie cinétique et, de ce fait, n'endommagent pas les tissus comme le ferait une arme cinétique. Les munitions Diamants sont souvent recouvertes de drogues ou de toxines pour plus d'efficacité. **[Prix bas]**

**Torche :** ce lance-flammes moderne utilise des capsules concentrées plutôt que des réservoirs de carburant, brûlant et embrasant ses cibles. Si l'attaquant fait une réussite exceptionnelle (MR de 30+), il embrase la cible qui continue de recevoir 2d10 points de dommages par round. Ces feux chimiques sont particulièrement difficiles à éteindre, à moins de les priver d'oxygène. Les torches sont des armes à deux mains. **[Prix moyen]**

### ARMES À DISTANCE EXOTIQUES

Ce sont des armes rares ou très différentes des autres types d'arme. Leur maniement nécessite la compétence Armes à distance exotiques : [domaine approprié].

## ARMES À DISPERSION

ARME À DISPERSION	PA	VD	VD MOYENNE	MODES DE TIR	MUNITIONS
Freezer	—	Immobilisation	—	SA	20
Lance-nuée	—	Nanonuée	—	TS	3
Pistolet chimique	Selon produit chimique/drogue	Selon produit chimique/drogue	Selon produit chimique/drogue	SA	20
Pistolet déchiqueteur	+10	2d10 + 5	16	SA, TR, FA	100
Pistolet diamant	+10	1d10 + 6	11	SA, TR, FA	100
Torche	+4	3d10	16	TS	20



**Canon Vortex** : cette arme non-létale à deux mains tire une cartouche à blanc et soumet la pression explosive à une accélération le long d'un canon à bout élargi, de manière à former un vortex à haute-vitesse en forme d'anneau — une onde de choc tourbillonnante en forme de bouée. L'onde de choc permet d'assommer et de paralyser les cibles à proximité. Les personnes affectées souffrent d'un malus de -10 à toutes leurs actions pendant le reste du round et doivent réussir un test de SOM × 2 sous peine de s'effondrer. Avec une ME de 30+, elles seront en plus étourdies et incapables d'agir jusqu'à la fin du prochain round. Il est également possible de charger cette arme avec des drogues, produits chimiques et d'autres agents similaires. [Prix moyen]

## ARMES À GUIDAGE

Les armes à guidage combinent les technologies du lance-grenade automatique, du micro-missile, du canon magnétique et des munitions intelligentes. Loin des dispositifs de lancement traditionnels appartenant au passé, la miniaturisation a permis de fabriquer des lanceurs de micro-missiles guidés de la taille d'une arme individuelle. Les munitions chercheuses sont lancées à très grande vitesse grâce à des solénoïdes magnétiques, puis le micro/mini-missile utilise des statoréacteurs à combustion supersonique pour se propulser et maintenir sa vitesse sur de très grandes distances. Il faut posséder la compétence Armes à guidage pour manier ce type d'armes.

Tout comme les grenades, le déclenchement des missiles guidés peut être programmé (cf. *Grenades et têtes chercheuses*, p. 202). Toutes les armes à guidage sont équipées d'un système de sécurité et d'une interface d'arme (p. 342).

**Brassard de guidage (micro-missile)** : ce brassard, équipé d'un micro-missile, se porte autour du bras, ce qui permet à l'utilisateur de pointer et de faire feu en utilisant une interface d'arme entoptique. Quoique tout à fait portable, le brassard n'a qu'une faible capacité d'accueil de micro-missiles. Il ne tire qu'au coup par coup. [Prix moyen]

**Fusil traqueur (micro/mini-missile)** : ce fusil a une configuration « bullpup » et tire ses micro/mini-missiles en mode semi-automatique. Il s'agit d'une arme à deux mains. [Prix élevé]

**Lanceur d'appoint (micro-missile)** : ce lanceur de micro-missiles guidés s'attache généralement sous le canon des PM ou des fusils d'assaut. Il tire en mode semi-automatique. [Prix moyen]

**Lanceur jetable (missile standard)** : ce lanceur est fourni avec un missile standard. [Prix moyen (missile inclus)]

**Pistolet traqueur (micro-missile)** : ce lance-missile, de la taille d'un pistolet, tire ses micro-missiles en mode semi-automatique. [Prix moyen]

## GRENADES ET MISSILES CHERCHEURS

Les grenades et les missiles chercheurs appartiennent au même type de munition et ont des mécanismes de déclenchement similaires, mais leur contenant, leur forme physique et leurs principes de mise en action diffèrent. Les missiles guidés nécessitent un lance-missile (p. 335) et la compétence Armes à guidage. Les grenades sont tout simplement lancées sur la cible avec la compétence Armes de jet. Lorsqu'une grenade ou un missile manque sa cible, reportez-vous aux règles de dispersion (p. 198).

Il existe aussi bien des grenades standards que des micro-grenades. De la même manière, les missiles existent également en taille standard, micro et mini. Les grenades standards et les mini-missiles servent de référence pour les effets indiqués. Toutes sont des armes à zone d'effet (p. 193). Les mini-grenades et les micro-missiles infligent -1d10 points de dommages (ou ont d'autres effets réduits, ainsi que précisé au cas par cas). Les missiles standards doublent la VD indiquée. Pour les armes à effet de souffle uniforme ou à autre zone de souffle statique, divisez le rayon de base indiqué par deux pour les mini-grenades et les micro-missiles, doublez-le pour les missiles standards. Les coûts indiqués sont fixés pour un ensemble de 10 grenades/missiles.

Chacune de ces armes chercheuses peut posséder un avantage de munition intelligente (p. 340) (autre que les avantages des munitions dévoreuses et écorcheuses).

**Concussion** : ces engins produisent une puissante onde de choc visant à déséquilibrer et à étourdir les adversaires. Les personnages pris dans un rayon de base de 10 mètres doivent faire un test de SOM × 2. En cas d'échec, ils sont renversés. Avec une ME de 30+, ils sont de plus étourdis jusqu'à la fin de leur prochain round. Quiconque est pris dans le rayon du souffle souffre d'un malus de -10 à toutes ses actions jusqu'à la fin du round en cours. [Prix moyen]

**EMP** : les munitions EMP émettent une violente impulsion électromagnétique au moment de la détonation. Comme la

## ARMES À GUIDAGE

ARME À GUIDAGE	MODES DE TIR	MUNITIONS
Brassard de guidage	TS	4
Fusil traqueur	SA	12 micro-missiles/6 mini-missiles
Lanceur d'appoint	SA	6
Lanceur jetable	TS	1
Pistolet traqueur	SA	8

## GRENADES ET CHERCHEURS

TYPE	PA	VD	VD MOYENNE	ARMURE DE RÉSISTANCE
Concussion	—	1d10/2	5	É
EMP	—	—	—	—
Fragmentation	+4	3d10 + 6	22	C
Fumigène	—	—	—	—
Plasma	+6	3d10 + 10	26	É
Saturation	(CA × 2)	1d10/2	5	C
Splash	—	—	—	—
Super-explosif	—	3d10 + 10	26	É
SEP	+8	3d10 + 12	28	C
Thermobarique	+10	3d10 + 5	21	É

## NOMS GÉNÉRIQUES ET MARQUES DES ARMES

Les armes listées dans ce livre sont des exemples génériques pour chaque arme. Les MJ sont encouragés à attribuer des noms de modèles et de marques pour chacune d'elles, chaque marque et modèle ayant ses propres particularités et présentant ses petites différences. Par exemple, un PM Action Directe A30 pourrait ne pas avoir de mode semi-automatique mais disposer d'une capacité de munitions supérieure de 35. De la même manière, le fusil de précision *Longinus* de Medusan Arms pourrait infliger un Bonus de Dommages de +2 mais n'avoir qu'une PA de +12.

Dans le même ordre d'idée, beaucoup des armes présentées ici existent également sous la forme d'armes combinées. Un fusil d'assaut des forces de police peut parfaitement être équipé d'un « pistolet étourdissant » — l'ensemble ne formant qu'une seule et même arme. Pour les armes combinées, ajoutez simplement les coûts des différents composants d'arme utilisés. ■

plupart des appareils électroniques du monde d'*Eclipse Phase* possèdent des systèmes optiques et d'alimentation électrique ainsi que de délicats microcircuits blindés et protégés contre les surtensions, ces munitions ne causent pas de dommages majeurs en général. Les antennes y sont toutefois vulnérables, particulièrement les plus fines comme celles utilisées par les implants réseau. Le premier effet des EMP est donc de neutraliser les communications radios — les radios situées dans la zone d'effet de base du souffle voient leur portée réduite à 1/10<sup>e</sup> de leur portée normale. Le rayon d'effet de base des munitions EMP est de 50 mètres. [Prix élevé]

**Fragmentation** : les explosifs à fragmentation libèrent un nuage de fléchettes létales sur la zone d'effet. L'armure cinétique permet d'y résister. [Prix moyen]

**Fumigène** : les munitions fumigènes libèrent un nuage à partir des substances qu'elles contiennent. À l'impact, la munition libère une épaisse fumée qui brouille la vue. Ces fumées peuvent être de n'importe quelle couleur et sont souvent chaudes (fumées thermiques), masquant ainsi la signature thermique de ceux qui s'y trouvent, ce qui leur permet de s'y déplacer à couvert. Notez que les gaz se dissipent bien plus rapidement sous certaines conditions environnementales (vent, pluie, etc.). [Prix bas]

**Plasma** : aussi appelées « inferno », ces munitions provoquent une explosion de plasma au moment de la détonation. Le feu et la chaleur infernale causent des dommages sur toute la zone, sans compter les ondes de chocs dévastatrices de l'explosion qui sont susceptibles de ricocher sur les parois d'un environnement clos et/ou d'ébrécher la structure d'un habitat. [Prix élevé]

**Saturation** : les grenades et missiles à saturation assaillent complètement le spectre sensoriel de leurs cibles. Ces attaques libèrent un flash de lumière intense qui aveugle la cible, puis un coup de tonnerre assourdissant suivi d'un hurlement super-sonique intense, des odeurs fétides provoquant des nausées, et des fréquences infra-soniques provoquant des réponses émotionnelles désagréables (anxiété, malaise, profond chagrin, sentiments nerveux de répulsion ou de peur). Pour compléter le tableau, les grenades et missiles à saturation sont également chargés avec de petites billes en caoutchouc très douloureuses lorsqu'elles éclatent près d'une cible mal protégée. Quiconque

est pris dans un rayon de 10 mètres autour de l'impact doit faire un test de SOM + VOL. En cas d'échec, le personnage doit immédiatement quitter la zone d'effet. En cas d'échec avec une ME de 30+, le personnage est immobilisé pendant 3 rounds, désorienté et/ou pris de vomissements, après quoi il lui faut refaire un test. Les effets des munitions à saturation durent 1 minute complète. Tous ceux qui sont pris dans la zone d'effet souffrent d'un malus de -30 à toutes leurs actions. Ce malus se réduit de 10 par round une fois que les personnages ont quitté la zone. En outre, quiconque fait face à la zone d'effet souffre d'un malus de -10 d'aveuglement (malus neutralisé par les systèmes antireflets). [Prix moyen]

**Splash** : les grenades et missiles Splash sont remplis d'une substance (drogue, produit chimique, nanonuée, peinture) qui est libérée dans un rayon de 10 mètres au moment de la détonation. [Prix bas, + coût de la charge]

**Super-explosif** : les missiles et les grenades super-explosifs sont conçus pour créer une onde de choc et de chaleur hautement destructrice. L'armure énergétique permet de résister à ces dommages. [Prix moyen]

**Super-explosif perforant (SEP)** : ce type est uniquement disponible pour les missiles (pas pour les grenades). Les têtes SEP utilisent de puissants explosifs pour ouvrir un chemin à leurs munitions perforantes. Ces missiles voient leur VD baisser de 4 points par mètre parcouru après l'explosion, au lieu de l'habituel -2. [Prix moyen]

**Thermobarique** : les grenades et missiles thermobariques suscitent des explosions encore plus meurtrières. Lorsqu'ils explosent, ils libèrent un nuage d'aérosols explosifs qui s'enflamme, embrasant littéralement l'air alentour tout en générant une violente onde sismique et en aspirant tout l'oxygène de la zone. Les munitions thermobariques répondent aux mêmes règles que les souffles uniformes (p. 194) avec une zone d'effet d'un rayon de 10 mètres. [Prix élevé]

### GRENADES ADHÉSIVES

Les grenades adhésives sont recouvertes d'un revêtement spécial : lorsqu'elles sont enclenchées, elles deviennent collantes et peuvent se fixer à presque n'importe quelle surface. Il est même possible de les manier en combat au corps à corps et de les coller à l'adversaire pour les déclencher plus tard. [Prix modique]

### ARMES À RAYON

Les armes à rayon représentent une vaste catégorie incluant de nombreuses armes électromagnétiques dont les effets sont très diversifiés. À quelques exceptions près, les armes énergétiques sont avant tout prévues pour être non létales et pour immobiliser la cible plutôt que pour la tuer. Leur faible efficacité contre les armures, leur moindre capacité à infliger des dommages et leur grand besoin en énergie les rendent moins polyvalentes que les armes cinétiques. Toutes les armes à rayon sont équipées d'un système de sécurité et d'une interface d'arme (p. 342). La compétence Armes à rayon doit être employée pour le maniement de ces armes.

**Batteries** : les armes à rayon sont équipées d'une batterie standard et d'une batterie nucléaire. La première fonctionne pour le nombre de tirs indiqués avant de s'épuiser. La seconde permet de recharger complètement la première en 5 heures. Il faut une action simple pour changer une batterie standard. [Prix modique (standard) ; prix bas (nucléaire)]

**Agonizer à micro-ondes** : l'Agonizer tire un faisceau d'ondes millimétriques qui génère une désagréable sensation de brûlure sur la peau (même à travers l'armure) et sur les

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



métaux. Il peut être réglé sur deux modes. Le premier est le mode « neutralisation active » (ADS) : il inflige à la cible une sensation de brûlure extrêmement douloureuse qui lui cause un malus de -20 pour tous ses tests et la force à s'éloigner du rayon à sa prochaine action, à moins que la cible réussisse un test de VOL (les cibles ayant l'aspect Tolérance à la douleur niveau 1, ou un aspect équivalent, ne souffrent que d'un malus de -10 et doivent faire un test de VOL  $\times 2$ ). Les morphes synthétiques et les biomorphes ayant l'aspect Tolérance à la douleur au niveau 2 (ou un équivalent de cet aspect) sont immunisés à cette arme. Le deuxième mode de l'Agonizer (familièrement appelé le mode « barbecue ») produit les mêmes effets que le premier paramétrage mais brûle vraiment la cible, lui infligeant les dommages indiqués. Originellement développé pour le contrôle des foules, l'Agonizer est aussi très utile pour repousser les animaux. Il s'agit d'une arme de petite taille (p. 297) qui tire au coup par coup. [Prix moyen]

**Bolter à particules** : cette arme tire un rayon de particules accélérées à une vitesse proche de celle de la lumière, ce qui transfère vers la cible d'énormes vagues d'énergie cinétique, surchauffant et créant une explosion au moment du choc. Le rayon du Bolter n'étant pas diffusé (et donc diminué) par le nuage qui se forme au moment de l'impact, il possède un indice de pénétration plus important que le pulseur laser. Le Bolter n'est pas non plus affecté par la fumée, le brouillard ou la pluie. Son rayon est invisible (sauf en vision infrarouge). Les Bolters doivent être réglés pour fonctionner soit en atmosphère, soit en exo-atmosphère (vide) : ils ne fonctionnent pas dans l'environnement opposé, mais il suffit d'une action complexe pour basculer d'un mode à l'autre. Le Bolter tire en mode semi-automatique. Il s'agit d'une arme à deux mains de la taille d'un fusil. [Prix élevé]

**Fusil à plasma** : cette arme lourde à deux mains envoie sur la cible un flot de plasma, du genre nova, infligeant de sévères brûlures et des dommages thermiques qui peuvent, éventuellement, faire fondre ou vaporiser complètement la cible. Les fusils à plasma sont peut-être les armes humaines portables les plus meurtrières en circulation. Une réussite exceptionnelle (MR 30+) permet d'enflammer la cible (p. 200) qui reçoit ensuite 2d10 points de dommages par round tant que le feu n'a pas été éteint. Les fusils à plasma sont toutefois sujets à de dangereuses surchauffes nécessitant de les laisser refroidir 1 round complet tous les 2 tirs. Les fusils à plasma ne tirent qu'en mode semi-automatique. [Prix onéreux]

**Pistolet étourdissant** : le pistolet étourdissant est un électro-laser qui crée un canal de plasma conducteur d'électricité jusqu'à la cible, canal par lequel il envoie une puissante décharge électrique plongeant la cible en état de choc. Les

pistolets étourdissants ne fonctionnent pas dans le vide et tirent en mode semi-automatique. [Prix moyen]

**Pulseur laser** : les armes laser utilisent un rayon de lumière concentré pour infliger des dommages à leur cible en les brûlant de l'intérieur, et en dilatant et vaporisant leur surface extérieure en créant l'effet d'une explosion. Le faisceau laser est tiré en mode impulsion pour pénétrer la cible, puis on le bascule en mode continu. Les pulseurs sont vulnérables aux éléments atmosphériques comme la poussière, la brume, la fumée ou la pluie — le MJ doit dans ces situations réduire les catégories de portée effective comme il le juge approprié. Notez que les impulsions laser sont invisibles dans le spectre visuel normal (mais sont visibles pour les personnages ayant Vision Améliorée). Les pulseurs sont des armes de taille moyenne (p. 297) tirant en mode semi-automatique. [Prix moyen]

L'un des avantages du pulseur est qu'il peut être configuré en mode non léthal. Dans ce cas, il commence par envoyer une impulsion sur la cible pour créer une boule de plasma, puis il envoie très rapidement une seconde impulsion qui percute la boule de plasma et crée une onde de choc aveuglante et étourdissante qui désoriente la cible. Le choc a une zone d'effet de 1 mètre de rayon : quiconque se trouve dans cette zone doit faire un test de SOM  $\times 2$  (SOM  $\times 3$  pour les synthomorphes ou les biomorphes ayant une quelconque forme de résistance à la douleur). En cas d'échec, la cible est temporairement étourdie et désorientée, elle perd sa prochaine action. En cas d'échec critique, la cible est assommée et paralysée pour 1 round par tranche de 10 points de ME. Lorsque le pulseur laser est en mode « étourdissant », il ne tire qu'au coup par coup.

## ARMES CINÉTIQUES

Les armes cinétiques lancent des projectiles à très grande vitesse dont le violent impact permet d'endommager la cible. Depuis les armes à feu mécaniques du début du XXI<sup>e</sup> siècle, elles ont toutefois évolué pour donner des armes à feu chimiques et des canons électriques. Si leurs mécanismes de tir sont différents, leurs effets sont assez similaires. Les canons électriques ont un indice de pénétration plus élevé et infligent plus de dommages, mais leur choix de munitions est, en revanche, limité. Et si les armes à rayon modernes ont leur utilité, leur puissance n'égale que rarement celle des armes cinétiques. Les armes cinétiques sont donc encore considérées comme les armes les plus efficaces et les plus polyvalentes.

Elles sont construites à partir de matériaux plasto-céramiques, légers et renforcés, que l'on peut produire facilement sans même avoir besoin de passer par des nano-usines. Les armes cinétiques modernes sont, par défaut, ambidextres et, plus important encore, sont équipées d'un système de sécurité

## ARMES À RAYON

ARME À RAYON	PA	VD	VD MOYENNE	MODES DE TIR	MUNITIONS
Agonizer à micro-ondes	—	Douleur (cf. description)	—	SA	100
Mode barbecue	+5	2d10	11	SA	50
Bolter à particules	+2	2d10 + 4	15	SA	50
Fusil à plasma	+8	3d10 + 20	36	TS	10
Main laser cybernétique (p. 307)	—	2d10	11	SA	50
Pistolet étourdissant	—	(1d10/2) + choc (p. 195)	—	SA	200
Pulser laser	—	2d10	11	SA	100
Mode non-léthal	—	1d10	5	TS	—

et d'une interface d'arme (p. 342) automatiquement connectés aux implants réseau de l'utilisateur, ce qui lui permet de bénéficier d'une assistance de visée, de la reconnaissance de cible et des réseaux tactiques.

Le personnage qui manie une arme à feu ou un canon électrique utilise sa compétence Armes cinétiques. Pour plus d'informations sur les modes de tir, cf. p. 203. Pour les différents types de munitions, cf. p. 339. Vous trouverez la liste des portées p. 204.

## ARMES À FEU

Les armes à feu chimiques modernes utilisent des munitions sans douille, automatiquement chargées depuis le magasin. Elles évitent efficacement le phénomène de recul (grâce à des mécanismes utilisant des fluides rhéologiques intelligents) et sont à déclenchement électronique (une charge électrique vaporise le gaz de propulsion, et le nuage de gaz et de plasma dégagé permet la propulsion et l'accélération du projectile).

Notez que les anciennes armes à feu d'avant-Chute existent encore et qu'il est possible de les trouver au marché noir, même si elles utilisent des systèmes dépassés comme les liquides de propulsion ou les munitions à douille. Il se peut que ces reliques aient des portées plus courtes, un indice de pénétration moins important, des modes de tir plus limités et qu'elles infligent des dommages moindres. Mais tout ceci est laissé à l'appréciation du MJ.

**Pistolets** : les pistolets sont des armes de petite taille (p. 297), conçues pour être maniées à une main. Les pistolets légers sacrifient l'indice de pénétration à la discrétion. Les pistolets lourds privilégient la puissance d'arrêt. Les pistolets moyens jouent l'équilibre entre les deux modèles. Tous tirent en mode semi-automatique, en rafale et en automatique. [Prix bas]

**Pistolets mitrailleurs** : les PM utilisent des munitions de pistolet, mais ce sont des armes de taille moyenne (p. 297). Ils peuvent tirer en mode semi-automatique, en rafale ou en automatique. Ils sont généralement en configuration

« bullpup », permettant ainsi les combats rapprochés, ce qui en fait l'arme idéale pour les unités tactiques et les équipes d'intervention. [Prix moyen]

**Fusils automatiques** : les fusils automatiques utilisent des munitions de fusil. Ils ont une meilleure portée de tir et un meilleur indice de pénétration que les PM. Ils peuvent tirer en mode semi-automatique, en rafale ou en automatique. Ce sont des armes à deux mains. [Prix moyen]

**Fusils de précision** : les fusils de sniper sont optimisés pour les longues portées, la précision, la pénétration et la puissance d'arrêt. Ils ne peuvent tirer qu'en mode semi-automatique. Ce sont des armes à deux mains. [Prix élevé]

**Mitrailleuses** : les mitrailleuses sont des armes lourdes, généralement montées, et prévues pour les tirs de couverture en continu. Elles tirent en mode rafale ou automatique. Ce sont des armes à deux mains. [Prix élevé]

## CANONS ÉLECTRIQUES

Les canons électriques utilisent deux rails électromagnétiques pour faire glisser et accélérer des projectiles conducteurs non-explosifs jusqu'à des vitesses exceptionnelles (Mach 6+) : ils permettent donc des attaques extrêmement puissantes et à haut facteur de pénétration. L'énergie cinétique du projectile excède celle des cartouches remplies d'explosifs, même de masse plus importante, et crée une onde de choc et de chaleur qui, au moment de l'impact, disperse et incinère la cible, ou tout du moins des parties de celle-ci. Si les canons électriques sont plus puissants que les armes à feu, leur choix de munition est, en revanche, plus limité puisque ces armes nécessitent des projectiles conducteurs qui doivent pouvoir encaisser l'accélération et la chaleur générée par le frottement. Les nano-usines permettent de construire des canons électriques entrant dans la catégorie des armes individuelles, tandis que les batteries portables à haute énergie permettent de leur fournir la puissance nécessaire au tir. Les tirs de canons électriques sont silencieux à l'exception de l'explosion supersonique du projectile.

## ARMES À PROJECTILES — ARMES À FEU

ARME À FEU	PA	VD	VD MOYENNE	MODES DE TIR	MUNITIONS
Pistolet léger	—	2d10	11	SA, TR, FA	16
Pistolet moyen	2	2d10 + 2	13	SA, TR, FA	12
Pistolet lourd	4	2d10 + 4	15	SA, TR, FA	10
PM	2	2d10 + 3	14	SA, TR, FA	20
Fusil automatique	6	2d10 + 6	17	SA, TR, FA	30
Fusil de précision	12	2d10 + 10	21	SA	12
Mitrailleuse	6	2d10 + 6	17	TR, FA	50

## ARMES À PROJECTILES — CANONS ÉLECTRIQUES

CANON ÉLECTRIQUE	PA	VD	VD MOYENNE	MODES DE TIR	MUNITIONS
Pistolet léger	3	2d10 + 2	13	SA, TR, FA	16
Pistolet moyen	5	2d10 + 4	15	SA, TR, FA	12
Pistolet lourd	7	2d10 + 6	17	SA, TR, FA	10
PM	5	2d10 + 5	16	SA, TR, FA	20
Fusil automatique	9	2d10 + 8	19	SA, TR, FA	30
Fusil de précision	15	2d10 + 12	23	SA	12
Mitrailleuse	9	2d10 + 8	19	TR, FA	50

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGE

EXEMPLES DE PERSONNAGE

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES





**FUSILS DE PRÉCISION  
(CANON ÉLECTRIQUE)**



**PISTOLETS MITRAILLEURS  
(ARME À FEU)**



**PISTOLET LÉGER  
(ARME À FEU)**



**FUSIL AUTOMATIQUE  
(CANON ÉLECTRIQUE)**



**PISTOLET LOURD  
(ARME À FEU)**

Ces canons existent dans les mêmes modèles que les armes à feu (du pistolet à la mitrailleuse) avec les modifications suivantes :

- Augmentez la PA de +3
- Augmentez les dommages de +2
- Augmentez la portée maximum de chaque catégorie de x1,5
- Augmentez la catégorie de prix de 1
- Les canons électriques ne fonctionnent qu'avec des munitions normales ou perforantes
- Chaque tir nécessite de l'énergie électrique. Les batteries standards de canon électrique ont suffisamment d'énergie pour 200 tirs, après quoi elles doivent être rechargées à raison de 20 points par heure.

## MUNITIONS CINÉTIQUES

Les munitions se définissent selon leur type (standard, gel, APDS, etc.) et par catégorie d'arme (pistolet léger, lourd, PM, etc.). Pour plus de simplicité, chaque arme peut échanger ses munitions avec celles d'une autre arme de même catégorie, mais les munitions d'armes à feu et de canons électriques ne sont pas interchangeables. Par exemple : tous les PM à canon électrique peuvent échanger leurs munitions.

Les modificateurs de Valeur de Dommages et de Pénétration d'Armure des munitions s'ajoutent aux VD et PA de base des armes. À l'exception des balles perforantes standards, les munitions suivantes ne peuvent être utilisées pour les canons électriques. Les coûts indiqués sont fixés pour 100 cartouches.

**Brouilleurs :** les balles-brouilleurs se collent à leur cible et envoient des impulsions électromagnétiques qui brouillent les communications wifi de la cible. Lorsqu'un test opposé est demandé, sachez que ces balles ont un score d'Interface de 30. Cf. *Brouillage radio*, p. 262. [Prix bas]

**Caoutchouc :** les munitions caoutchouc sont conçues pour faire mal à la cible sans la blesser. On les utilise généralement pour maîtriser les foules. [Prix modique]

## MUNITIONS CINÉTIQUES

MUNITION	MODIF. DE PA	MODIF. DE VD
Brouilleur	—	Pas de dommage
Caoutchouc	(CA doublée)	—moitié
Capsule	—1	—moitié
Flux	Selon type de munition	Selon type de munition
Mouchard	—1	—1d10
Perforante	+5	—2
Perforante réactive	+6	—1
Réactive	+2	+2
Splash	—	Pas de dommage
Standard	—	—
Tête creuse	—2	+1d10
Zip	—2	—moitié + choc (p. 195)
<b>MUNITION INTELLIGENTE</b>		
Accuratio	—	—
Chercheuse	—	—
Dévoreuse	—	+1d10
Écorcheuse	—	+2
Guidage laser	—	—
Mille	—	—
Proxima	+1	+2

**Capsules** : les capsules sont chargées de drogue, de toxines ou de nanobots qui sont libérés à l'intérieur de la cible le round suivant leur pénétration. [Prix modique + coût de la charge]

**Flux** : les cartouches Flux sont faites de matériaux rhéologiques, ce qui permet de « programmer » chaque balle pour qu'elle change sa forme régulière et se transforme en balle de caoutchouc moins létale. Le tireur peut ainsi sélectionner le type de balle qu'il veut avant chaque tir ou rafale (standard ou caoutchouc), et en changer au tour suivant. [Prix bas]

**Mouchards** : ces balles-mouchards sont équipées d'un microcam et de nanobots d'analyse médicale. Ils rassemblent des informations sur la localisation de la cible (par pistage-Toile standard), sur son état de santé (en sondant ses médacines) et sur son environnement (mais depuis l'intérieur du corps, cela limite les informations récupérables). Ces balles sont préprogrammées pour transmettre des rapports via la Toile ou sur une bande de fréquence prédéterminée, soit en continu, soit à intervalles réguliers. [Prix bas]

**Perforantes** : ces cartouches en carbure de tungstène pénètrent efficacement l'armure. [Prix bas]

**Perforantes réactives (PR)** : ces balles perforantes en carbure de tungstène ont un revêtement en matériaux réactifs, ce qui leur permet de pénétrer la cible encore plus profondément. [Prix moyen]

**Réactives** : le revêtement de ces projectiles est fait de matériaux réactifs qui libèrent une énergie considérable sous le coup de l'impact ou d'un choc soudain — comme, par exemple, lorsqu'elles frappent la cible. En d'autres termes, ces balles explosent ou surchauffent lorsqu'elles frappent. [Prix bas]

**Splash** : les balles Splash sont chargées, comme les capsules, mais sont conçues pour se briser à l'impact plutôt que pour pénétrer la cible : elles dispersent ainsi le contenu de leur charge sur la cible. Elles sont généralement chargées de peinture, de nanobots marqueurs, de luminol ou d'autres substances similaires. [Prix bas]

**Standards** : ces projectiles de métal standards sont prévus pour trouer les morphes. [Prix modique]

**Têtes creuses** : les balles à tête creuse sont conçues pour se déformer et s'élargir après l'impact, infligeant ainsi plus de dommages. [Prix modique]

**Zip** : les Zip sont des balles en gomme, ou en gel, qui délivrent une charge électrique aux effets piézoélectriques, ce qui permet à la balle comme au choc électrique d'étourdir la cible de manière efficace. [Prix modique]

## MUNITIONS INTELLIGENTES

Les munitions intelligentes sont des balles nanotechnologiques capables de modifier leur trajectoire, de verrouiller la cible et de corriger leur visée. Elles ne peuvent pas être utilisées avec les canons électriques. À l'exception des balles dévoreuses, écorcheuses et Proxima, les munitions intelligentes peuvent être combinées avec tous les autres types de munitions (pour créer, par exemple, des balles accuratio perforantes).

**Accuratio** : les balles accuratio changent de forme en vol pour maintenir leur trajectoire, contrant ainsi les effets du vent, de la résistance de l'air et de la gravité qu'implique la distance parcourue. Les attaques faites avec des balles accuratio ignorent tous les modificateurs de portée. [Prix bas]

**Chercheuse** : tirées avec un système d'interface d'arme, ces balles identifient leur cible et utilisent des nanocapteurs pour

la verrouiller, corrigeant ainsi leur trajectoire grâce à des altérations de surface et à de minuscules tuyères vectorielles. Ajoutez un bonus de +10 au test d'attaque, qui se cumule aux modificateurs d'interface d'arme et de visée. Il est également possible d'utiliser des balles chercheuses pour effectuer des tirs indirects (p. 195). [Prix bas]

**Dévoreuse** : les dévoreuses sont spécialement conçues pour se fragmenter de manière inversement proportionnelle à la dureté de la cible frappée. Pour les cibles dures (synthomorphes), elles se fragmentent très peu, créant un énorme trou. Pour les cibles molles (biomorphes), elles se fragmentent pour investir l'intérieur de la cible en de multiples endroits. [Prix bas]

**Écorcheuse** : les écorcheuses sont équipées de nanocapteurs qui anticipent l'impact, et tirent des lames barbelées monomoléculaires lorsqu'elles s'apprêtent à frapper la cible. Ces mono-lames transpercent la cible en plus de la balle, infligeant des dommages supplémentaires. [Prix bas]

**Guidage laser** : ces balles fonctionnent comme les balles chercheuses (ajoutez un bonus de +10 à l'attaque), mais au lieu d'utiliser une interface d'arme, elles se verrouillent sur la réflexion d'ondes de la visée laser qui sert à marquer la cible. Il est également possible d'utiliser des balles à guidage laser pour effectuer des tirs indirects (p. 195). [Prix bas]

**Mille** : similaires aux balles chercheuses, les balles Mille identifient la cible lorsqu'elles sont tirées avec un système d'interface d'arme. Que la balle manque sa cible ou la touche, elle envoie systématiquement les données télémétriques récupérées à la prochaine balle Mille afin que cette dernière puisse corriger sa trajectoire et se diriger droit sur la cible pour la frapper (ou tout du moins pour la cibler plus précisément). Ajoutez un bonus de +10 à chaque tir ou rafale après le premier coup de feu effectué contre la même cible et dans le même round. [Prix bas]

**Proxima** : les balles Proxima sont des munitions explosives qui identifient la cible lorsqu'elles sont tirées avec un système d'interface d'arme. Lorsque ces balles déterminent qu'elles vont manquer leur cible mais passer près d'elle, elles explosent quand même. Si le personnage rate son attaque avec une ME de 10 ou moins, la balle explose à 1d10 mètres de la cible et inflige 1d10 points de dommages de zone (cf. *Effet de souffle*, p. 194) à proximité de la cible. [Prix moyen]

## ARMES DE MÊLÉE

Les armes de mêlée sont celles que l'on manie avec la main (ou le pied) en combat au corps à corps. Elles se répartissent en fonction de la compétence employée pour leur maniement.

## ARMES CONTONDANTES

La compétence Armes contondantes permet de manipuler les armes suivantes.

**Bâton à impulsion** : les bâtons à impulsion sont des matraques standards utilisées par les forces de police. Lorsqu'elles sont activées, elles délivrent un choc électrique quand elles touchent leur cible (cf. *Attaques d'impulsion*, p. 394). [Prix modique]

**Bâton télescopique** : ce bâton renforcé en composite se rétracte dans son propre manche pour faciliter son transport, son rangement et sa dissimulation. Pour le déployer, il suffit d'un petit geste ou d'un signal électronique. [Prix modique]

**Massue** : les massues englobent un grand nombre d'objets contondants à une main, des matraques aux bâtons en passant par les barres de fer et tuyaux. [Prix modique]



## ARMES DE MÊLÉE EXOTIQUES

Le maniement de ces armes inhabituelles nécessite la compétence Armes de mêlée : Exotiques.

**Garrot monofilament** : cette arme d'assassin se présente sous la forme d'un dangereux câble monomoléculaire enroulé autour d'une bobine à double poignées. L'une de ces poignées sert à tenir la bobine, l'autre permet d'étirer le câble qui peut alors être enroulé autour de la cible (autour de son cou ou de ses membres) et trancher au travers de son corps lorsque l'utilisateur resserre sa prise. Le monofilament n'a cependant qu'une faible résistance mécanique et se casse généralement après la première utilisation. [Prix moyen]

## ARMES TRANCHANTES

La compétence Armes tranchantes permet de manipuler les armes suivantes.

**Couteau** : l'outil tranchant standard, encore utilisé par beaucoup. [Prix modique]

**Épée monofilament** : bien que les épées soient des armes quelque peu archaïques dans le monde d'*Eclipse Phase*, il en existe des versions modernes et originales à fil monomoléculaire auto-aiguissant, aisément capables de découper du métal ou des membres. [Prix bas]

**Hache diamant** : on la trouve dans de nombreux habitats en cas d'incendies et pour les situations d'urgence. Il s'agit d'une arme à deux mains. Sa lame est recouverte de diamant, ce qui améliore son tranchant. [Prix bas]

**Lame de guêpe** : ces lames sont équipées d'un chargeur intégré au manche. On le remplit généralement d'air comprimé

pour qu'il soit libéré dans la cible. Ce peut être mortel dans le vide ou dans les environnements sous pression (comme sous l'eau), le gaz se forçant un passage violent par les orifices corporels pour s'échapper (+2d10 points de dommages dans ce cas). Les lames de guêpe peuvent également être chargées avec des produits chimiques, des drogues ou des nanobots. La cible doit être blessée pour que le contenu de la capsule l'affecte. [Prix bas]

**Sabre flexible** : la lame de ce sabre est faite en polymère à mémoire. Lorsqu'elle est désactivée, la lame est molle et souple, et peut même être enroulée ou facilement dissimulée. Lorsqu'elle est activée, elle se rigidifie et s'aiguise pour donner une arme au fil tranchant et mortel. [Prix bas]

**Vibrolame** : cette lame électronique bourdonne et vibre à haute fréquence, ce qui lui confère un meilleur tranchant. Elle n'offre pas grand-chose de plus quand il s'agit de poignarder ou de trancher, mais elle bénéficie d'un bonus de PA de +3 et inflige +2d10 points de dommages lorsqu'elle est utilisée pour scier. [Prix bas]

## COMBAT NON-ARMÉ

La compétence Combat non-armé permet de manipuler les armes suivantes.

**Gants à impulsion** : lorsqu'ils sont activés, ces gants libèrent une impulsion électrique à chaque coup ou à chaque prise. Notez que l'effet reste le même que vous en portiez un ou deux. [Prix bas]

**Gants Densiplast** : ces gants se durcissent lorsqu'ils sont activés, permettant ainsi de porter des coups plus violents. [Prix modique]

## ARMES DE MÊLÉE CONTONDANTES, EXOTIQUES, TRANCHANTES, DE COMBAT NON-ARMÉ

ARMES CONTONDANTES	PÉNÉTRATION D'ARMURE (PA)	VALEUR DE DOMMAGES (VD)	VD MOYENNE
Bâton à impulsion	—	1d10 + 2 + (SOM/10) + choc (p. 195)	7 + (SOM/10)
Bâton télescopique	—	1d10 + 2 + (SOM/10)	7 + (SOM/10)
Massue	—	1d10 + 2 + (SOM/10)	7 + (SOM/10)
ARMES DE MÊLÉE EXOTIQUE	PÉNÉTRATION D'ARMURE (PA)	VALEUR DE DOMMAGES (VD)	VD MOYENNE
Garrot monofilament	8	3d10	16
ARMES TRANCHANTES	PÉNÉTRATION D'ARMURE (PA)	VALEUR DE DOMMAGES (VD)	VD MOYENNE
Couteau	1	1d10 + 2 + (SOM/10)	7 + (SOM/10)
Épée monofilament	4	2d10 + 2 + (SOM/10)	13 + (SOM/10)
Hache diamant	3	2d10 + 3 + (SOM/10)	14 + (SOM/10)
Lame de guêpe	1	1d10 + 2 + (SOM/10)	7 + (SOM/10)
Sabre flexible	1	1d10 + 3 + (SOM/10)	8 + (SOM/10)
Vibrolame	2	2d10 + (SOM/10)	11 + (SOM/10)
COMBAT NON-ARMÉ	PÉNÉTRATION D'ARMURE (PA)	VALEUR DE DOMMAGES (VD)	VD MOYENNE
Anguiciel (p. 301)	—	Choc (p. 195)	—
Cybergrieffes (p. 307)	2	1d10 + 3 + (SOM/10)	8 + (SOM/10)
Gants à impulsion	—	1d10 + (SOM/10) + choc (p. 195)	5 + (SOM/10)
Gants Densiplast	—	1d10 + 2 + (SOM/10)	7 + (SOM/10)
Grieffes bioware (p. 303)	1	1d10 + 1 + (SOM/10)	6 + (SOM/10)
Mains nues	—	1d10 + (SOM/10)	5 + (SOM/10)



## ACCESSOIRES D'ARME

Les accessoires qui suivent sont compatibles avec de nombreuses armes.

**Cache-flamme** : cet appareil éclipse le flash sortant du canon des armes à feu, infligeant un malus de -10 aux tests de Perception visuelle pour localiser la provenance du tir. [Prix bas]

**Chargeur haute-capacité** : ce chargeur a une capacité supérieure aux autres. La capacité de munitions du chargeur est augmentée de +50%. Option uniquement disponible pour les armes à feu et les armes à guidage. [Prix bas]

**Chargeur intelligent** : un chargeur intelligent permet au personnage de choisir le type de munition qu'il utilise pour chaque tir. Ce système laisse toutefois moins de place aux balles et réduit la capacité du chargeur de l'arme de moitié (arrondi au supérieur). Il est possible de combiner un chargeur intelligent et un chargeur étendu ; dans ce cas, le chargeur conserve sa capacité normale. [Prix moyen]

**Glissière de bras** : cette monture coulissante peut accueillir une arme de la taille d'un pistolet dans la manche du personnage : l'arme glisse jusque dans sa main grâce à un signal électronique ou à une séquence bien spécifique de mouvements du bras. [Prix bas]

**Gyroharnais** : ce harnais est équipé d'une monture d'arme gyrostabilisée permettant de maintenir l'arme stable et d'annuler tous les malus de mouvement. [Prix moyen]

**Interface d'arme** : ce système d'interface d'arme connecte l'arme aux implants réseau de l'utilisateur, faisant apparaître des réticules de visée dans son champ de vision et lui apportant des informations de visée et de portée. Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 à ses tests d'attaque. Les interfaces d'arme incorporent également une micro-caméra permettant de voir ce que l'arme pointe, de tirer dans les angles, etc. Enfin, elles permettent de contrôler certains des systèmes de l'arme, comme la sélection du type de munitions Flux (p. 340) ou la programmation des conditions de déclenchement d'un missile (p. 202). [Prix moyen]

**Lunette à système d'imagerie** : cette lunette attachée au sommet de l'arme fonctionne comme les binocles (p. 325). Elle peut également se plier à la manière d'un périscope, ce qui permet au personnage de pointer son arme et de viser derrière les angles de mur tout en restant à couvert. [Prix bas]

**Sécurité biométrique** : un capteur biométrique (à empreinte palmaire ou vocale) ou d'ego-ID est intégré à l'arme, empêchant son usage par une autre personne que son utilisateur autorisé. [Prix bas]

**Sécurité électrique** : similaire au système de sécurité biométrique, celui-ci dispense de surcroît un choc électrique lorsqu'une personne non-autorisée tente de se servir de l'arme. Ce choc est à traiter comme un choc de bâton à impulsion (p. 340). [Prix moyen]

**Silencieux** : cet appareil monté sur le canon de l'arme réduit le bruit de la détonation, infligeant un malus de -10 aux tests de Perception auditive pour localiser la provenance du tir. [Prix moyen]

**Visée laser** : ce laser, monté sous le canon de l'arme, émet un rayon qui marque la cible d'un petit point rouge afin de faciliter la visée. Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 à ses tests d'attaque (non cumulable avec le modificateur de l'interface d'arme). Les visées laser peuvent également être utilisées pour « désigner » une cible aux munitions intelligentes et aux missiles à guidage laser. Il existe également des lasers infrarouges et ultraviolets : le point n'est alors visible qu'aux personnes capables de percevoir ces bandes spectrales. [Prix bas]

## ROBOTS ET VÉHICULES

Cette partie présente une petite sélection faite parmi les nombreux véhicules en usage dans le système solaire. Presque tous les véhicules en usage courant, incluant ceux qui sont listés ici, intègrent une IA capable de piloter l'engin dans quasiment toutes les circonstances. Dans la plupart des cas, les passagers font simplement état de leur destination et le véhicule les y emmène. Le personnage passe surtout en pilotage manuel dans les situations d'extrême urgence ou lorsqu'il préfère ressentir ce frisson exotique qui accompagne la conduite de son propre véhicule.

Les règles concernant la gestion des robots et des véhicules sont détaillées p. 196. Toutes ces coquilles peuvent être modifiées pour être utilisées comme des morphes synthétiques : il suffit d'y ajouter un cyber-cerveau (p. 300). Chacune des coquilles listées ci-dessous est équipée d'un lien marionnette (p. 306) pour les opérations commandées à distance.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



## EXOSQUELETES

Les exosquelettes sont des structures squelettiques mécaniques à énergie dans lesquels on se glisse. Leurs articulations servo-hydrauliques permettent au porteur de manœuvrer l'exosquelette en reproduisant ses propres mouvements et en augmentent sa force. Les exosquelettes peuvent également être pilotés électroniquement. Le personnage utilisant un exosquelette (autre qu'une exo-moto ou qu'un transporteur) manœuvre normalement, l'exosquelette fonctionnant comme une extension de son propre corps. Un personnage piratant un exosquelette doit utiliser, à distance, sa compétence Pilotage : Marcheur (sauf pour l'exo-moto et le transporteur).

**Exo-marcheur :** les exo-marcheurs sont des structures exosquelettiques minimalistes avant tout conçues pour améliorer la force et les mouvements du porteur. Elles ont une CA de 2/4, font bénéficier d'un bonus de +10 aux tests basés sur la force et doublent la distance de saut du porteur. [Prix moyen]

**Exo-moto :** cet exosquelette a la forme d'une moto personnelle à trois roues. Il offre une protection partielle au porteur avec une CA de 2/4. Il se pilote avec Pilotage : Véhicules terrestres. [Prix moyen]

**Exosquelette de combat :** cet exosquelette de combat à propulsion est équipé d'une armure en fullerène militaire avec de l'aérogel souple servant à l'isolation thermique. Il dispose aussi d'une coque externe renforcée au diamant, conçue pour résister aux projectiles et aux armes à énergie les plus puissantes. L'exosquelette augmente également la force et la mobilité du porteur qui bénéficie d'un bonus de +10 à ses tests basés sur la force. Dans l'exosquelette, le porteur inflige 1d10 points de dommages supplémentaires en combat au corps à corps et a une PA de +2. Les exosquelettes de combat doublent également la distance de saut de leur porteur. Ils sont complètement scellés, protégeant le porteur des facteurs environnementaux et de températures allant de -175 à + 140 °C. Le casque de ces exosquelettes est pourvu d'un ecto (p. 325), d'un stimulateur radio (p. 314) et de capteurs équivalents à des binocles (p. 325). Ils sont équipés de systèmes de survie et d'un sustenteur (p. 328) capables de recycler les déchets, de fournir de l'air pendant 48 heures et de produire eau et nourriture indéfiniment. Ils offrent une CA de 21/21. L'utilisateur ne peut porter qu'une armure supplémentaire (énergétique ou cinétique) n'excédant pas 4 de CA ; sa CA est cumulable sans pénalités de couches d'armures. [Prix onéreux]

**Exosquelette hyperdense :** ces exosquelettes à propulsion sont plus grands (ils font grossièrement deux fois la taille d'un être humain) et sont construits pour les travaux d'industrie lourde comme, par exemple, les manœuvres avec des objets lourds/énormes. Le porteur est en partie encapsulé dans l'exosquelette, ce qui permet de le protéger des débris et des accidents industriels. Les exosquelettes

hyperdenses ne font bénéficier d'aucun bonus de mouvement mais offrent un bonus de +30 aux tests basés sur la force, infligent 3d10 points de dommages supplémentaires et ont une PA de +5 pour leurs attaques physiques. Ils ont une CA de 6/12. [Prix onéreux]

**Transporteur :** cet exosquelette intègre une paire de turboacteurs à poussée vectorielle permettant à l'utilisateur de voler dans les environnements à gravité et de manœuvrer beaucoup plus facilement dans les environnements à gravité zéro. Il fournit une protection partielle au porteur avec une CA de 2/4. Il se pilote avec la compétence Pilotage : Véhicules aériens. [Prix élevé]

## ROBOTS

Les robots sont monnaie courante, une réalité quotidienne bien acceptée dans l'univers d'*Eclipse Phase*. Il en existe de nombreux types, du robot de compagnie aux ouvriers mécaniques en passant par les robots de guerre. S'il est possible de faire réaliser un travail à coût réduit par un robot (et parfois sans prise de risque), alors ainsi soit-il. Les robots listés ici ne sont généralement pas utilisés comme des coquilles synthétiques par les egos transhumains, souvent pour des raisons culturelles (se ré-envelopper dans un châssis est déjà suffisamment mal vu, se ré-envelopper dans un Affreux est mal... tout simplement), sans compter que ces coquilles ne sont pas prévues pour la morphose (bien qu'elles puissent être détournées : cf. p. 197). Tous ces robots peuvent néanmoins être modifiés pour être utilisés comme des morphes synthétiques : il suffit d'y ajouter un cyber-cerveau (p. 300).

**Affreux :** les affreux sont de petits robots existant sous plusieurs formes et modèles, du robot-écureuil aux insectoïdes en passant par les créatures mécaniques les plus curieuses et originales. Les affreux étaient à l'origine un genre d'animaux de compagnie robotisés, mais on les utilise essentiellement pour les tâches ménagères d'ordre général, un peu comme des serviteurs bien-aimés. En fait, beaucoup de personnes portent un affreux sur elles, le lâchent pour qu'il s'occupe de petites tâches et le laissent se promener sur leur corps. [Prix bas]

**Ange gardien :** semblables aux moucheron, les anges gardiens tournent autour de ce qu'ils protègent avec leurs rotors, gardant un œil attentif et vigilant à toute menace. [Prix moyen]

**Automéca :** les automéca sont des drones de réparation générale que l'on trouve à peu près partout. Chaque automéca a tendance à se spécialiser dans un type précis de réparations et possède donc les outils et les compétences IA appropriés à sa tâche, qu'il s'agisse de recycler les déchets d'un habitat, d'entretenir l'intégrité structurelle de sa coque externe ou ses systèmes auxiliaires. Les automéca standards sont des cubes sur roues, avec des membres articulés, mais ils sont également équipés de moteurs à poussée vectorielle pour les travaux en gravité zéro. [Prix moyen]

## VÉHICULES – EXOSQUELETES

ENGIN	NB DE PASSAGERS	MANIABILITÉ	MR	VITESSE MAX.	ARMURE	ENDURANCE	SB
Exo-moto	1	+10	8/40	120	2/4	50	10
Exo-marcheur	1	—	8/40	40	2/4	30	6
Exosquelette de combat	1	—	8/32	30	18/18	60	12
Exosquelette hyperdense	1	—	8/20	30	6/12	100	20
Transporteur	1	+10	8/40	200	2/4	50	10



**Dr. Bot** : ces robots médicaux sur roues sont conçus pour transporter les blessés et les malades. Ils portent une cuve de soin (p. 327), un sustenteur pharmaceutique spécialisé, divers appareils médicaux et ont des bras articulés qui permettent d'effectuer des opérations chirurgicales à distance. [Prix élevé]

**Frisbot** : ces drones en forme de disque sont légers et silencieux. On les lance comme un frisbee puis ils se propulsent grâce à un moteur ionique (p. 311). Les frisbots font d'excellents explorateurs et « veilleurs du ciel ». [Prix bas]

**Moucheron** : les mouchérons sont de petits drones de vidéosurveillance à rotor. Beaucoup les utilisent pour leurs lifelogs personnels tandis que les mondains et les médias s'en servent pour couvrir les nouvelles les plus fraîches et les plus glamour. [Prix bas]

**Nain** : ces gros robots industriels ne tiennent pas uniquement leur nom de leurs fonctions premières, — exploitation minière, excavations, creusement de tunnels et construction — mais aussi de l'IA par défaut qu'ils abritent et qui a une tendance préprogrammée à siffler joyeusement en travaillant. Les nains sont des robots quadrupèdes équipés de gros outils de modulation industrielle comme des foreuses, des pelleuses, des crics hydrauliques, des marteaux-piqueurs, des pelles d'excavation, des pulvérisateurs d'acide, etc. [Prix onéreux]

**Pucerons** : les pucerons sont de tous petits drones espions insectoïdes de 2,5 mm de long et de 2 mm de large : ils font à peu près la taille des drosophiles. Leurs ailes minuscules leur permettent de voler, ils portent un microcam et sont excellents pour la surveillance où ils font de très bonnes « petites souris ». Ils sont très difficiles à repérer (~30 aux tests de Perception) et presque impossibles à distinguer de véritables insectes. [Prix bas]

**Serviteur** : les serveurs sont les robots les plus courants et font office de cuisiniers, de concierges, d'assistants universels,

## VÉHICULES – ROBOTS

ROBOT	VDE	VITESSE MAX.	ARMURE	ENDURANCE	SB	SYSTÈME DE MOBILITÉ
Affreux	4/12	12	2/2	25	5	Marcheur ou Sauterelle
Améliorations : COO +5, prises jack, peau de caméléon, membres supplémentaires (2-8), coussinets adhésifs.						
Ange gardien	8/40	80	14/12	40	8	Rotor
Améliorations : RÉF +5, vision à 360°, prises jack, peau de caméléon, anguicel, ouïe améliorée, odorat amélioré, vision améliorée, lidar, armure de combat légère, poussée synaptique, émetteur térahertz.						
Automéca	4/8	8	4/4	30	6	Roues/Poussée vectorielle
Améliorations : prises jack, sens électrique, membres supplémentaires (4), phares, système magnétique, sens radioactif, outil multifonction, outils divers.						
Dr. Bot	4/16	16	—	40	8	Roues
Améliorations : prises jack, odorat amélioré, FabLab, doigts fractals, cuve de soins, vision nanoscopique.						
Frisbot	8/40	200	2/2	25	5	Ionique
Améliorations : vision à 360°, prises jack, peau de caméléon, ouïe améliorée, vision améliorée, radar.						
Mouchérons	8/40	60	2/2	25	5	Rotor
Améliorations : vision à 360°, prises jack, ouïe améliorée, vision améliorée, radar.						
Nain	4/12	20	16/12	150	30	Marcheur
Améliorations : SOM +10, prises jack, membres supplémentaires (4), armure industrielle, radar, sonar, outils divers.						
Puceron	1/5	5	—	5	1	Ailes/Sauterelles
Améliorations : RÉF +5, COO +5, SOM –10, prises jack, coussinets adhésifs, ouïe améliorée, vision améliorée, masque synthétique.						
Serviteur	4/20	20	4/4	30	6	Marcheur ou Roues
Améliorations : prises jack, membres supplémentaires (2-6).						



de déménageurs et d'assistants personnels. Chaque maison en possède un, sinon plusieurs. On les a volontairement construits de forme non-humanoïde de manière à ne pas les confondre avec des synthomorphes normaux et pour que les gens déculpabilisent lorsqu'ils donnent des ordres. Tous ont néanmoins une sorte de « visage » qui leur permet d'interagir avec leur entourage et les rend un peu moins « inhumains ». [Prix bas]

## VÉHICULES AÉRIENS

Sur Mars, Vénus et dans les habitats possédant de grands espaces ouverts, comme les cylindres O'Neill, divers types de véhicules aériens sont couramment utilisés, dont les versions modernes des engins à rotor (hélicoptères, autogyres, tiltrotors), des avions, des dirigeables et d'autres aérostats. Ces engins sont généralement propulsés par des turboréacteurs ou par des moteurs à réaction, des rotors ou avec des systèmes à poussée vectorielle. La compétence Pilotage : Véhicules aériens est nécessaire pour piloter ces véhicules.

**Avion portable** : alimenté par des batteries supraconductrices et par un moteur électrique exceptionnellement petit mais puissant, cet avion à propulsion, léger mais solide, est fait de matériaux intelligents permettant de le plier très rapidement en un petit sac à dos. Il en existe différents modèles pour les déplacements aériens sur Mars, Titan et Vénus, chacun ne demandant que 10 minutes pour être assemblé ou démonté. Le modèle martien se déploie en un avion d'une envergure de 11 mètres, d'une vitesse maximale de 250 km/h, d'une vitesse de croisière de 220 km/h et d'une autonomie de 1.300 km. Le modèle vénusien a une envergure de 9 mètres, une vitesse maximale de 200 km/h et une autonomie de 1.000 km. Le modèle titanien a une envergure de 8 mètres, une vitesse maximale de 200 km/h et une autonomie de 2.000 km. Pour tous les modèles, les deux occupants volent dans une bulle gonflable pressurisée et isolée pourvue d'un système de survie fournissant de l'air et des températures confortables pendant 20 heures sur Mars et Vénus, pendant 15 heures sur Titan. [Prix élevé]

**Mini-jet** : ces mini-jets alimentés au méthane représentent l'un des moyens de transport rapide les plus employés sur Mars et sur Vénus. On utilise des avions semblables sur Titan, mais ils sont alimentés à la fois par du méthane liquide et de l'oxygène liquide. Ces jets ont des tailles variables, allant des gros véhicules de la taille d'un avion de ligne de la fin du XX<sup>e</sup> siècle aux petits avions pouvant accueillir une demi-douzaine de passagers. Tous les jets sont construits à partir de matériaux intelligents permettant à leurs ailes et à leur structure de s'adapter à de nombreuses altitudes et vitesses. On trouve des versions similaires de ces mini-jets sur Vénus, Mars et Titan : ils ont un unique moteur à réaction et sont équipés de systèmes de survie capables de fournir de l'air pendant 100 heures. Les modèles vénusiens et martiens ont une vitesse maximale de 900 km/h, une envergure de 11

mètres et une autonomie maximale de 5.000 km. Le modèle titanien a une envergure de 8 mètres, une vitesse maximale de 650 km/h et une autonomie de 4.000 km. Les jets sont équipés de phares, de stimulateurs radios et d'un radar ayant une portée maximale de 250 km. [Prix onéreux]

**Rocket buggy** : ce véhicule est le mode de transport personnel le plus utilisé sur la Lune pour les moyennes et longues distances. On en trouve également beaucoup sur la plupart des autres lunes et sur les gros astéroïdes. Dans ces mondes dépourvus d'air, le rocket buggy peut atteindre l'orbite et en revenir, ou prendre une trajectoire parabolique à destination de n'importe où sur sa lune, en moins d'une heure. Ce véhicule est aussi couramment employé pour les voyages inter-habitats de moins de 30.000 km. Il s'agit d'un véhicule pressurisé, mais il n'est conçu que pour des voyages de courte durée. Les sièges sont relativement petits, et les systèmes de survie ne prévoient pas de système de recyclage de l'eau ou de la nourriture, et ne peuvent supporter les passagers que pour une durée maximum de 50 heures, sans confort. Les rockets buggy sont équipés de phares, de stimulateurs radios et d'un radar d'une portée maximale de 250 km.

Il existe également une version martienne et une version titanienne de ce véhicule. Sur la version martienne, la structure a été modifiée pour agir comme un fuselage porteur. Sa vitesse maximale est de 2.500 km/h dans l'atmosphère de Mars et il a une autonomie de 8.000 km. Sur Titan, la fusée a une vitesse maximale de 3.000 km/h en atmosphère, mais elle peut aussi atteindre l'orbite. [Prix onéreux]

**ULM** : ces ultralégers personnels se présentent tout simplement comme une structure à aile transversale avec un moteur à propulsion électrique. Ils sont parfaits pour se déplacer à l'intérieur des grands habitats ayant un espace aérien fermé. [Prix bas]

## VÉHICULES PERSONNELS

Ces véhicules monoplaces sont avant tout utilisés dans l'espace mais ne comptent pas comme des engins spatiaux à proprement parler.

**Mini-propulseur** : porté lors des sorties extravéhiculaires, ce mini-propulseur utilise des tuyères à poussée vectorielle qui permettent au personnage de manœuvrer dans l'espace. Il ne s'agit pas d'un réacteur dorsal, il ne crée donc pas une poussée suffisamment importante pour manœuvrer en atmosphère. [Prix bas]

**Rampe EVA** : cette petite luge utilise des propulseurs pour manœuvrer en gravité zéro. On s'en sert surtout pour transporter du matériel après l'avoir attaché, mais elle peut aussi servir pour porter un morphe de taille humaine. [Prix bas]

**Rocket pack** : il s'agit d'une fusée à hydrogène miniature que le porteur s'attache sur le dos. Elle se compose de deux fusées d'échappement qui s'étendent de chaque côté, loin des jambes et du corps du porteur. Les biomorphes et les cosses ne peuvent utiliser ce système de déplacement

## VÉHICULES AÉRIENS

ENGIN	NB DE PASSAGERS	MANIABILITÉ	MR	VITESSE MAX.	ARMURE	ENDURANCE	SB
ULM	1	+20	8/40	100	—	30	10
Avion portable	2	+10	—	200-250	10/6	50	10
Fusée buggy	4	-10	8/32	2.500-3.000	24/16	100	20
Mini-jet	6	+20	—	650-900	30/20	200	30

en toute sécurité qu'à condition de porter une combinaison spatiale ou un autre type de combinaison résistant à la chaleur. Pour éviter les risques de blessure, il est nécessaire de maintenir la propulsion à un niveau suffisamment bas, de telle façon que l'on ne peut décoller que sur Mars et sur les lunes à plus faible gravité. Un rocket pack peut maintenir le personnage dans les airs jusqu'à 15 minutes en gravité martienne, jusqu'à 30 minutes sur la Lune, Titan et les quatre grandes lunes joviennes. Sur Mars, sa vitesse maximale est de 700 km/h. Sur la Lune, Titan et sur les autres petits corps similaires comme les lunes joviennes, elle peut également être utilisée pour atteindre l'orbite avant d'atterrir. Les rockets packs sont équipés de stimulateurs radio mais d'aucun autre système de capteur ou de communication. [Prix bas]

## VÉHICULES TERRESTRES

Dans *Eclipse Phase*, les trains et les vélos existent encore et sont les moyens de transport terrestres les plus utilisés, surtout dans les habitats. Dans les grands habitats, sur les lunes et les planètes, on trouve également des voitures et des cycles.

**Buggy martien** : le buggy martien est un des véhicules terrestres les plus utilisés sur Mars : c'est un véhicule à quatre roues avec de gros pneus-ballon aussi bien adaptés pour la route que pour le tout-terrain. Ils peuvent atteindre une vitesse de 110 km/h sur la route, de 90 km/h sur les terrains relativement plats, et de 40 km/h sur les terrains rocaillieux et accidentés. Les matériaux intelligents composant la suspension et les pneus leur permettent de maintenir la vitesse puisqu'ils peuvent modeler leur forme pour s'adapter aux terrains inégaux. Par ailleurs, leurs batteries nucléaires leur assurent une autonomie effective illimitée. La plupart des buggys martiens sont clos mais non-pressurisés. On utilise des véhicules similaires sur la Lune et sur Titan, mais les compartiments passagers incluent des systèmes de survie qui fournissent de l'air pour 100 heures au minimum. Les buggys fonctionnent avec des batteries nucléaires et existent en différentes tailles, du petit buggy pour deux personnes aux gros camions. Ils sont tous équipés de phares, de stimulateurs radios et d'un système radar. [Prix élevé]

**Cycles** : Sceller un habitat et y intégrer des systèmes de survie coûte très cher, et l'espace de vie est un luxe dans toutes les villes (à la seule exception des villes les plus récentes de Mars). Pour ce motif, il n'y a que rarement de la place pour ces grandes routes ou ces voitures qui, autrefois, recouvraient les villes terriennes. Au lieu de cela, le véhicule moderne le plus répandu est le cycle qui permet de se faufiler dans les rues les plus étroites, à peine plus larges que les trottoirs urbains de la Terre.

Il existe toute une variété de cycles. Certains n'ont qu'une seule roue et sont gyrostabilisés, mais la plupart sont des deux roues qui ressemblent à ces bonnes vieilles motos de la Terre. Sur certains d'entre eux, le conducteur et le passager sont protégés par une enveloppe carénée. Ces véhicules sont alimentés par des batteries supraconductrices, ont une autonomie de 600 km et une vitesse maximale de 120 km/h, mais on les conduit généralement moins vite dans les rues densément peuplées. Tous les cycles sont équipés de stimulateurs radios, de phares et d'un capteur radar portable. Ils ont des pneus compacts (pas gonflés) ou, dans certains cas, constitués de rayons intelligents capables de gérer les escaliers. Certaines versions de luxe ont une petite cabine équipée de systèmes de survie limités qui peuvent fournir de l'air aux passagers pendant 10 heures. [Prix moyen]

## VAISSEAUX SPATIAUX

Si l'egodiffusion est un moyen de transport personnel courant et s'il est souvent plus simple de transmettre des spécifications pour la gestion de ses différents biens et d'en commander la réplique aux nano-usines une fois parvenu à destination, les vaisseaux spatiaux jouent tout de même un rôle important dans le système solaire, servant à la fois au transport de passagers et de marchandises de valeur. Tant du point de vue des matériaux utilisés pour leur construction que pour leur système de propulsion, les vaisseaux spatiaux d'après-Chute sont de loin supérieurs aux vaisseaux primitifs des XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles, même s'ils s'appuient toujours sur les mêmes principes fondamentaux.

Les vaisseaux spatiaux d'*Eclipse Phase* ont très peu de caractéristiques numériques étant donné qu'ils servent davantage de décors que de véhicules. Notez également qu'aucune caractéristique numérique ne sera indiquée pour leur armement. Il est vivement recommandé de gérer les combats spatiaux comme des outils scénaristiques plutôt que comme de véritables scènes de combat, étant donné leur caractère hautement dangereux et meurtrier. Si vous tenez absolument à connaître la VD des armes des vaisseaux spatiaux, traitez-les comme des armes standards avec un multiplicateur de VD de  $\times 3$  pour les petits vaisseaux (chasseurs et navettes), de  $\times 5$  pour les vaisseaux moyens, et de  $\times 10$  pour les gros vaisseaux.

## PROPULSION SPATIALE

La partie la plus importante des vaisseaux, ce sont les moteurs. Et les caractéristiques les plus importantes de ces moteurs sont leur vitesse d'expulsion, qui détermine la quantité de carburant nécessaire à la fusée pour atteindre une vitesse donnée, et leur force de poussée, qui détermine l'accélération

## VÉHICULES TERRESTRES ET PERSONNELS

VÉHICULE TERRESTRE	NB DE PASSAGERS	MANIABILITÉ	VDE	VITESSE MAX.	ARMURE	ENDURANCE	SB
Buggy martien	2-6	+10	8/32	40/90/110	30/20	150	30
Cycle	1-3	+20	4/40	120	12/10	50	10
VÉHICULE PERSONNEL	NB DE PASSAGERS	MANIABILITÉ	VDE	VITESSE MAX.	ARMURE	ENDURANCE	SB
Mini-propulseur	1	-10	4/20	40	+4/+4	30	6
Rampe EVA	1	-30	4/16	16	5	40	8
Rocket pack	1	-20	—	700	+5/+5	40	8

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



maximale du vaisseau. Les fusées dont la force de poussée est inférieure au double de la gravité d'une planète ou d'une lune ne peuvent pas en décoller. Des exemples de poussées et de gravités sont donnés dans la Table de *Libération des puits gravitationnels*, ci-contre.

**Fusée à antimatière (AM)** : en mélangeant de toutes petites quantités d'antimatière à de l'hydrogène, les fusées d'antimatière produisent d'énormes quantités d'énergie et génèrent des poussées exceptionnellement rapides et puissantes. Ces fusées sont équipées d'un réservoir d'antimatière, lourdement protégé par un bouclier magnétique, qui contient une masse d'antimatière égale à 1% de la masse d'hydrogène utilisée pour alimenter la fusée. Ces réservoirs de confinement magnétique, nécessaires pour conserver l'antimatière en toute sécurité, ont généralement un poids égalant au moins 10 fois la masse de l'antimatière utilisée.

Même si le stockage de l'antimatière est exceptionnellement sécurisé, l'énorme quantité d'énergie qui pourrait être libérée en cas d'accident interdit aux fusées d'antimatière de s'approcher à plus de 25.000 km de toute planète ou lune habitée. De la même manière, très peu d'habitats autorisent ces fusées à s'amarrer : au lieu de cela, on demande au vaisseau de rester à une distance minimale de 10.000 km de l'habitat et de transférer les passagers et marchandises à bord de petits vaisseaux tels que les VATO. L'antimatière coûtant extrêmement cher à la production, on n'utilise ces fusées que pour les vaisseaux militaires et pour les courriers rapides destinés à transporter des marchandises critiques d'un bout à l'autre du système solaire avec de courts délais.

**Fusée à fusion (F)** : semblables aux fusées à plasma, les fusées à fusion nécessitent cependant des températures et des pressions beaucoup plus élevées, mais produisent en retour de grandes quantités d'énergie pour le vaisseau. Les fusées à fusion sont désormais le système de propulsion le plus couramment utilisé sur les vaisseaux spatiaux conçus pour parcourir de grandes distances.

**Fusée à hydrogène métallique (HM)** : l'hydrogène métallique est une forme solide de l'hydrogène, obtenue à très forte pression. Quoique naturellement instable, cette matière peut être stabilisée grâce à des champs magnétiques et électriques rigoureusement contrôlés. Ces générateurs de champs font

partie intégrante de tous les réservoirs d'hydrogène métallique. La réduction sélective de ces champs, au niveau de la tuyère d'échappement, permet à de petites quantités d'hydrogène métalliques de revenir très rapidement à leur état conventionnel de gaz d'hydrogène et d'exploser, propulsant ainsi la fusée de manière contrôlée avec une force exceptionnelle. Les moteurs à hydrogène métallique sont utilisés pour la plupart des atterrisseurs planétaires et des véhicules de courte portée.

**Fusée à oxygène-hydrogène (OH)** : bien qu'optimisées avec des moteurs à conception améliorée et avec des matériaux

## LIBÉRATION DES PUIITS GRAVITATIONNELS

MOTEUR DU VAISSEAU	FORCE DE POUSSÉE (EN GRAVITÉ)
Fusée à antimatière	0,2
Fusée à fusion	0,05
Fusée à hydrogène métallique	3
Fusée à oxygène-hydrogène	4+
Fusée à plasma	0,01
Rocket buggy	0,5
PLANÈTES, LUNES, ETC.	GRAVITÉ
Terre	1
Europe	0,13
Jupiter	2,53
Lune	0,17
Mars	0,38
Mercure	0,38
Neptune	1,14
Pluton	0,06
Saturne	0,91
Titan	0,14
Uranus	0,89
Vénus	0,9

## VAISSEaux SPATIAUX

VAISSEAU	NB DE PASSAGERS	MANIABILITÉ	ARMURE	ENDURANCE	SB
Barge d'écumeurs	20.000	—	20	1.500	150
Cargo	110	—	20	750	150
Chasseur	1	+30	20	240	60
Courrier	13	—	15	500	100
Destroyer	90	—	30	2.000	500
VEG	6	-10	15	200	40
VLATO (OH)	3 (grande vitesse)/30 (vitesse réduite)	-10	20	400	80
VLATO (HM)	70 (grande vitesse)/100 (vitesse réduite)	-10	20	400	80
VMATO (OH)	20 (grande vitesse)/30 (vitesse réduite)	-10	20	800	160
VMATO (HM)	250 (grande vitesse)/350 (vitesse réduite)	-10	20	800	160
Transporteur standard	200	—	20	750	150

légers, ces fusées sont pratiquement les mêmes que les premières utilisées par l'humanité du XX<sup>e</sup> siècle afin d'atteindre la Lune. Elles sont rarement utilisées, et seulement par les groupes trop pauvres ou trop primitifs pour créer de l'hydrogène métallique.

**Fusée à plasma (P) :** ce moteur chauffe l'hydrogène pour le transformer en plasma et utilise un puissant champ électrique pour accélérer le processus. Ce type de fusée était très courant au milieu du XXI<sup>e</sup> siècle, mais a été remplacé par les fusées à fusion : on ne trouve plus ces fusées que sur les vaisseaux spatiaux les plus anciens et primitifs, notamment sur les barges d'écumeurs.

## EXEMPLES DE VAISSEAUX SPATIAUX

Les exemples qui suivent ne représentent que les types de vaisseaux spatiaux les plus couramment utilisés aujourd'hui dans le système solaire.

**Barge d'écumeurs :** ces énormes vaisseaux furent originellement conçus pour les premières évacuations de la Terre. Ils furent construits pour pouvoir accueillir jusqu'à 20.000 personnes et leur permettre de survivre des mois, voire des années, relativement à l'étroit en attendant la construction d'habitats plus confortables et adaptés. Beaucoup de ces vaisseaux sont encore en service aujourd'hui, et servent avant tout d'habitat mobile à diverses sous-cultures anarchiques. Les meilleurs vaisseaux ont remplacé leurs fusées à plasma par des fusées à fusion modernes et peuvent accueillir de 5.000 à 10.000 personnes dans des conditions relativement confortables. Les plus mauvais utilisent des fusées à plasma, et exploitent leurs systèmes de survie et leur espace vital au maximum de leurs capacités. Ils peuvent accueillir jusqu'à 25.000 habitants pauvres et désespérés.

**Cargo :** ce vaisseau est tout simplement un transporteur standard réarmé pour pouvoir transporter de grandes quantités de cargaisons dans des conteneurs externes. Utilisés pour le transport de minerais raffinés, de glace et d'autres formes de gros chargements utiles mais non-prioritaires, les cargos voyagent à vitesse relativement réduite. Ils offrent également un moyen de transport bon marché, lent mais sûr, pour les passagers voyageant d'un habitat à un autre, tout comme ils sont fréquemment utilisés par les personnes souhaitant disparaître quelques temps. Contrairement aux transporteurs standards, les cargos ne sont pas équipés de cabines d'habitat en rotation.

**Chasseur :** ce petit vaisseau militaire de courte portée est conçu pour accueillir un infomorphe ou une IA. Cela dit, il peut, au besoin, accueillir un unique pilote synthomorphe ou un biomorphe adapté au vide. Les chasseurs sont équipés de 3 lasers et de 2 canons électriques, montés sur de petites tourelles placées de chaque côté du centre du vaisseau, et qui peuvent tirer dans n'importe quelle direction. L'avant du chasseur accueille un unique lance-missile armé de 6 petits missiles hautement explosifs ou de missiles nucléaires tactiques (voire même de missiles d'antimatière lorsqu'ils doivent affronter de très grandes menaces).

**Courrier :** un voyage normal entre la Lune et Mars dure environ trois semaines en transporteur standard, tandis qu'un voyage entre Mars et Jupiter dure environ quatre mois. En règle générale, cela suffit mais il arrive parfois que les personnages aient besoin de se rendre quelque part dans le système solaire, ou de faire transporter des marchandises de valeur, en quelques jours ou quelques semaines, et non en quelques semaines ou plusieurs mois.

Dans ces cas, les transporteurs rapides à moteur d'antimatière sont des vaisseaux tout désignés. Ils peuvent voyager entre la Lune et Mars en une semaine, entre Mars et Jupiter en un mois. Les courriers rapides sont les vaisseaux les plus rapides à l'heure actuelle et peuvent atteindre 0,50% de la vitesse de la lumière. Pour y parvenir, ces vaisseaux doivent embarquer 6 tonnes d'antimatière dans un conteneur magnétique de 100 tonnes. En cas d'urgence, cette unité de stockage peut être larguée.

**Destroyer :** les destroyers sont parmi les plus gros vaisseaux militaires en usage, et fonctionnent avec des moteurs d'antimatière abritant 150 tonnes d'antimatière dans un conteneur magnétique de 2.000 tonnes. Il est également possible d'utiliser cette antimatière pour munir les missiles du vaisseau de têtes extrêmement dévastatrices. Ces vaisseaux sont également armés de canons électriques, de missiles nucléaires et de missiles hautement explosifs ainsi que de lasers de défense. Les destroyers accueillent, en outre, un contingent de 20 chasseurs.

**Véhicule d'exploration générale (VEG) :** un VEG est un véhicule standard destiné à l'exploration au-delà des Portails de Pandore. Il est spécifiquement conçu pour s'adapter à quasiment tous les environnements. C'est un véhicule se présentant sous la forme d'un bloc de 6 mètres de long, de 2,2 mètres de large et de 2 mètres de hauteur. La partie inférieure de son châssis est essentiellement composée de matière intelligente capable de modeler des roues ou de courtes pattes (très utiles pour avancer en terrain accidenté). Ce vaisseau est même capable de créer une coque partiellement profilée et adaptée à la propulsion pour voyager sur et sous l'eau. Il est également équipé d'un petit moteur à hydrogène métallique lui permettant de manœuvrer dans l'espace avec une accélération maximale de 0,1g. Les VEG ont une vitesse maximale de 200 (roues)/40 (marcheur)/60 (sur l'eau)/40 (immergé) km/h.

Les VEG sont aussi équipés d'un système de survie à circuit fermé pouvant supporter jusqu'à 6 personnes (plutôt à l'étroit) pendant 1 mois, ainsi que d'un bouclier électromagnétique limité protégeant contre les rayonnements de particules chargées. Tous les modèles intègrent une IA de pointe aux compétences de pilotage et de navigation, comme ils possèdent un système limité d'autoréparation. Ils présentent également un sas extensible, une cuve de soins, plusieurs cornes d'abondance de bureau et tout un ensemble de capteurs, incluant radars et caméras télescopiques à spectre complet.

**Véhicule massif d'atterrissage et de transfert orbital (VMATO) :** il s'agit d'un véhicule commun pour le transport de passagers et de cargaisons entre les planètes ou les lunes et leur orbite, ainsi que pour les transferts de courte distance entre les habitats situés à moins de 100.000 km les uns des autres. Ce véhicule conique est équipé, à sa base, d'un bouclier de chaleur incurvé, ainsi que d'un train et d'un grappin d'atterrissage en matériaux intelligents permettant de se poser en toute sécurité sur les terrains stables et de se fixer à n'importe quel système d'amarrage. Il existe plusieurs modèles de ce véhicule, utilisant soit une fusée chimique d'oxygène-hydrogène soit une fusée d'hydrogène métallique. Les matériaux intelligents légers qui le composent permettent de facilement et rapidement reconfigurer l'intérieur du vaisseau de manière à pouvoir accueillir différentes quantités de carburant, des sièges passagers et un espace de chargement. Les VMATO qui ne sont pas prévus



pour les atterrissages planétaires, ou sur les lunes sans atmosphère, ne sont pas profilés et paraissent beaucoup plus massifs et anguleux.

Il existe deux types de VMATO : les véhicules à grande vitesse et les véhicules à vitesse réduite. Les VMATO à grande vitesse peuvent atterrir et redécoller de la Terre, ou de Vénus, sans avoir besoin de se ravitailler en carburant, et peuvent effectuer des transports rapides entre des habitats proches. Les VMATO à vitesse réduite peuvent atterrir et redécoller de Mars, ou de grosses lunes, sans avoir besoin de se ravitailler en carburant, et effectuent des transports plus lents et plus économiques entre des habitats proches. L'utilisation intensive de matériaux intelligents pour la construction de ces véhicules permet aux VMATO ayant une fusée à hydrogène métallique de passer facilement du mode grande vitesse au mode vitesse réduite. La conversion nécessite moins d'une journée dans une installation de maintenance bien équipée. Mais les vaisseaux utilisant des moteurs à oxygène-hydrogène ne peuvent pas être convertis. L'hydrogène métallique étant un carburant bien plus efficace, les atterrisseurs qui l'utilisent peuvent toujours transporter d'importantes quantités de carburant supplémentaire en cas d'urgence.

**Véhicule Léger d'atterrissage et de transfert orbital (VLATO) :** dans sa conception et son utilisation, ce véhicule est le même que le VMATO, à la seule différence qu'il fait le tiers de sa masse totale et est considérablement moins cher à la construction et au réapprovisionnement en carburant. Certains individus exceptionnellement riches possèdent leur propre petit VATO privé. Les petits VATO peuvent utiliser leurs moteurs à oxygène-hydrogène pour atterrir et redécoller de Vénus, ou pour effectuer d'autres voyages à très grande vitesse, mais de tels trajets sont inconfortables en raison de l'exiguïté des lieux et n'autorisent aucune marge d'erreur. Ces véhicules sont, comme les VMATO, faciles à convertir en véhicules à grande vitesse ou à vitesse réduite, et existent en version profilée ou non-profilée.

**Transporteur standard :** ce vaisseau est un transporteur de marchandises et de passagers parmi les plus courants du système solaire. Si l'egodiffusion est de loin la méthode la plus commune de transport inter-habitats, certaines personnes préfèrent voyager par vaisseau ou refusent tout simplement d'abandonner leur morphe. En outre, certaines marchandises sont plus faciles, ou moins chères, à transporter physiquement qu'à faire reproduire. Les transporteurs standards effectuent donc des voyages réguliers entre les grands habitats, les planètes et les lunes habitées du système solaire. Ce sont des vaisseaux équipés de moteurs à fusion modernes, offrant un voyage confortable et rapide aux passagers ainsi qu'un transport rapide pour les petites cargaisons.

Un autre des avantages du transporteur standard est qu'il contient quatre compartiments passagers indépendants, montés sur des bômes de 90 mètres de long pouvant s'étendre et tourner pour simuler la gravité. Lorsque les cabines tournent à la vitesse confortable de 2 tr/minute, les passagers font alors l'expérience de la gravité martienne. Généralement, ces cabines sont soumises à la gravité locale au départ du vaisseau (ou à la gravité martienne, si la gravité locale est plus élevée), puis on augmente ou diminue graduellement la gravité en cours de route pour l'adapter progressivement à la gravité de destination. Toutefois, ces cabines ne peuvent pas tourner pour créer une gravité supérieure à la gravité martienne.

