

SPECTRUM



NOTA BENE

Attention, ceci est une version Bêta du jeu Spectrum. De nombreuses fautes d'orthographe sont certainement encore présentes dans ce document et, plus important, les règles sont en cours de playtest. Bref tout ceci est amené à évoluer.

N'hésitez d'ailleurs pas à envoyer vos retours d'expériences, bons ou mauvais et vos idées à l'adresse suivante :

daegann@free.fr

Merci à tous !

Version du document : 0.95 –A4

Le contenu de ce document est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution Pas d'Utilisation Commerciale - Partage à l'Identique 3.0 France.



SOMMAIRE

| | |
|---|--------------|
| Spectrum | p. 5 |
| - Les spectres | p. 5 |
| Bienvenue dans le Célesta | p. 7 |
| - Le Célesta | p. 7 |
| - Zoom sur les systèmes Ambrosiens | p. 10 |
| Petit Guide du Célesta | p. 15 |
| - Way of Life | p. 15 |
| - Infosphère | p. 16 |
| - Cyborgs & Androïdes | p. 17 |
| - Espace | p. 18 |
| - Crime Organisé | p. 20 |
| - Mysticisme | p. 21 |
| - Psionics | p. 23 |
| Règles de base | p. 25 |
| Caractéristiques des personnages | p. 27 |
| - Compétences | p. 27 |
| - Caractéristiques annexes | p. 28 |
| - Traits | p. 31 |
| - Création et amélioration des persos | p. 34 |
| Combats et Blessures | p. 37 |
| - Déroulement d'un combat | p. 37 |
| - Combat à distance | p. 38 |
| - Combat au contact | p. 39 |
| - Combat spatial | p. 39 |
| - Gestion des dégâts | p. 40 |
| Cyber-hacking | p. 43 |
| Physique Ætherique | p. 49 |
| - Piqûre de rappel | p. 49 |
| - Capacités psi sensorielles | p. 51 |
| - Capacités psi actives | p. 52 |
| - Artefacts Ætheriques | p. 53 |
| Matériel | p. 55 |
| Tableau d'équipement | p. 67 |
| Archétypes | p. 72 |
| - Le justicier | p. 72 |
| - La cycker white hat | p. 74 |
| - Le psionic | p. 76 |
| - Le pilote tête brûlée | p. 78 |
| - La cyborg de combat | p. 80 |
| - Le reporter de terrain | p. 82 |
| - Le chasseur de prime vétéran | p. 84 |

CREDITS

| | |
|-------------------------------------|-----------------|
| Auteur du projet : | |
| - Daegann | |
| Contributeurs : | |
| - Blade | - Leoric |
| Relecteur : | |
| - Dieu Fred | |
| Playtesteurs : | |
| - Blade | - Niamor |
| - Daegann | - Niin |
| - Jing | - Penangol |
| - John Smith | - Renard fou |
| - Joker | - Ruskov |
| - Jude | |
| Illustrations & Design : | |
| - Alecyl | - Jodie Muir |
| - Avionetca | - Lady Deddelit |
| - CristianAC | - Maxa |
| - Daegann | - M0onqeen |
| - Hedrick-CS | - Tia Valentina |
| Un grand merci également à : | |
| - Robin des Ombres | |

Inscrivez-vous sur <http://daegann.free.fr/spectrum> pour créer et stocker vos personnages en ligne.

N'hésitez pas à envoyer vos retours d'expériences, bons ou mauvais et vos idées à l'adresse suivante : daegann@free.fr



SPECTRUM

LES SPECTRES

"Nous, Spectres de Hell-Point, sommes craints, admirés et respectés dans tout le Célesta. Nous sommes les démons qui pourchassent et punissent implacablement les templiers Atlantes, gangs de spacepunks et criminels de rang 5 pour assurer une vie paisible à tout citoyens qui se respecte."

- Bureau de Com' des Démons Hurlants

Les Spectres... Grâce au bureau de com' de Hell-Point, certains voient en eux des héros de blockbuster épris de justice tandis que d'autres les voient comme des marginaux corrompus utilisant des méthodes de criminels en toute impunité. La vérité est, en réalité, quelque part entre les deux. En fait, qu'ils soient idéalistes, en quête de gloire ou attiré par l'appât du gain, les Spectres sont avant tout des indépendants libre de choisir leurs primes et leurs contrats.

Les Spectres sont des mercenaires

Les Spectres sont avant tout des mercenaires freelances accrédités. Des genres de flics à louer mettant leurs compétences à la disposition des diverses autorités du Célesta mais aussi, dans certains cas, des corporations et autres intérêts privés.

Leurs contrats consistent aussi bien à appuyer des forces de sécurités coloniales débordés ou inexistantes qu'à pacifier des installations occupées par des spacepunks sans oublier les contrats de garde du corps ou les enquêtes indépendantes... Et puis bien sûr, il y a les opérations clandestines, celles que les Spectres ne font pas officiellement : les Ghost-run comme ils les appellent. Et lorsque les contrats n'arrivent pas... Et bien, il y a toujours la chasse aux primes...

Les Spectres sont des chasseurs de prime

Dans une nation composée de multiples juridictions, où les effectifs et le budget des forces de l'ordre sont disparates et souvent réduits au minimum et où il est facile de trouver refuge dans une station indépendante n'appliquant pas les lois du Célesta, les Spectres constituent une alternative viable pour localiser et capturer les criminels recherchés.

Lorsqu'une prime d'état est émise par un membre de la Confédération, celle-ci s'applique dans toute la confédération et, théoriquement, uniquement dans celle-ci.

Mais comme il suffit de livrer sa prime à n'importe quel bureau de prime de la Confédération pour être payé, cela signifie qu'en pratique, s'ils en ont besoin, les Spectres n'hésitent pas à enfreindre les lois d'autres nations pour y capturer leurs cibles.

A noter aussi que si les membres de la Confédération sont les seuls autorisés à émettre des primes sur le territoire Ambrosien, il existe cependant un marché parallèle accessible depuis diverses stations indépendantes. Ce marché est aussi bien alimenté par le crime organisé que par les corporations ou par les autres nations du Célesta. Officiellement, les Spectres ne courent après ce type de prime que dans l'espace international. Officiellement...

Borderline, c'est quand on voit encore la ligne

Si par leur statut les Spectres sont tenus de respecter un certain cadre légale, dans la pratique, il n'est pas rare de les voir prendre quelques libertés avec les divers règlements auxquels ils peuvent être confrontés.

Tout d'abord, lorsque les Spectres opèrent dans l'espace international, aucune loi ne s'applique. Ils sont donc libres d'y posséder le matériel qu'ils veulent et de s'en servir comme bon leur semble pour mener à bien leurs contrats.

Ensuite, toutes les colonies ne reconnaissent pas forcément le statut de Spectre. Il leur faut dans ce cas-là s'adapter et généralement opérer de façon illégale.

Enfin, lorsqu'ils pénètrent dans une juridiction reconnaissant leur statut de Spectre, ils sont théoriquement tenus de respecter les lois locales, ce qui implique généralement de laisser une bonne partie de leur matériel derrière eux et de ne pas jouer les cow-boys. En pratique, la plupart des Spectres n'hésitent cependant pas à enfreindre les lois locales pour mener à bien leurs contrats s'ils en ont besoin. (Tout en essayant bien sûr de ne pas se faire prendre)

Il est toutefois à noter que les Spectres peuvent parfois se voir accorder des accréditations particulières dans le cadre d'un contrat opéré pour le compte d'une colonie sur son propre territoire ou d'une corporation dans l'enceinte de ses enclaves.

Quoi qu'il en soit, qu'ils disposent d'accréditation ou non, les membres des forces de police coloniales n'ont généralement pas une haute estime des Spectres. Ils hésitent cependant toujours à se les mettre à dos, considérant à tort ou à raison qu'ils sont protégé par leur statut de Spectre, ce qui leur confère une relative impunité dans la plupart des cas. (Mais attention, les dégâts collatéraux sont systématiquement déduits des primes !)

Hell-point

Station spatiale située dans l'espace international du système Ambrosien, Hell-point est le principal point de chute des Spectres dans l'espace Ambroisien. Outre son réseau d'information destiné aux Spectres, on y trouve un bar, des modules dortoirs, quelques commerces (nourritures, armes, matériels, etc.) ainsi qu'un centre de détente mais aussi les bureaux de prime des quatre nations ainsi que les bureaux de quelques intermédiaires réputés. C'est en effet sur Hell-point que la plupart des contrats sont négociés et c'est également l'endroit idéal pour entreposer du matériel d'accès restreint, illégal dans la plupart des colonies.

Les membres de la petite communauté de Spectre qui s'est formée et qui gravite autour de Hell-Point sont surnommés les "Démon Hurlants" et ils ont acquis le titre officieux des Spectres les plus barrés de la Confédération... Mais étant donné leurs liens avec le puissant et tout aussi barré bureau de com' de Hell-Point, cela n'est guère étonnant...



BIENVENUE DANS LE CELESTA

LE CELESTA

Accords initialement conclu par l'Alliance Américaine, la nation Daeyaméenne et l'Union Eurasienne pour se partager l'espace connu. Dans les grandes lignes, cet accord établit que chaque système répertorié doit dépendre territorialement de l'une ou l'autre des Nations du Célesta. Cela signifie que toutes les installations ou colonies présentes dans ces systèmes sont placées sous la juridiction de leur Nation hôte. Par ailleurs, les accords du Célesta prévoient l'invocation possible du principe de Terra Nullius pour tout nouveau système répertorié dans le réseau Nolgan. Par extension, le terme Célesta est aujourd'hui employé pour parler de l'espace connu et exploré.

Initialement, le Célesta était donc partagé entre les trois Nations issues de l'Exode mais des fonds privés ne tardèrent pas à lancer la colonisation de systèmes voisins. Ces nouvelles colonies proclamèrent leur indépendance ce qui dégénéra parfois en conflits armés. Quoi qu'il en soit les accords du Célesta durent être révisés et modifiés en conséquence. Aujourd'hui, les 3 nations issues de l'Exode continuent de dominer l'économie et la politique du Célesta mais de nombreuses autres nations ont vu le jour.

Impérium Eurasien

Nation issue de l'Exode implantée dans 5 systèmes stellaires, l'Impérium Eurasien est spécialisé dans l'industrie lourde. Une grande partie des ressources et matières premières utilisées dans le Célesta sont extraites dans les colonies Eurasiennes. Un autre point fort de l'Impérium est son industrie militaire comme le montre leurs imposants croiseurs stellaires ou leurs exoarmures de combat.

L'Impérium est bâti sur un système politique néo-féodal où les "Anneaux", mélange complexe de caste et de clan, regroupent l'élite de la Nation. Dirigé par l'Impérateur, la Nation Eurasienne est aujourd'hui divisée et en proie à une guerre civile qui dure maintenant depuis près de 10 ans.

En effet, Kanzak Lauder fut un leader admiré et respecté par toute la Nation Eurasienne à laquelle il apporta stabilité et prospérité. C'est sous son impulsion que l'Union Eurasienne devint l'Impérium Eurasien. À sa mort, son âme devait être transférée dans un cyber-

cerveau pour qu'il puisse continuer à diriger l'Impérium mais il n'en fut rien et le Général Heintsev, un mégalo-mane fasciné par le pouvoir des artefacts Atlantes, pris alors le pouvoir.

Quelques années plus tard, en 2449, la Guerre Noire embrasait le Célesta sous l'impulsion de Heintsev et en 2457, un commando de résistant Eurasiens parvint à s'infiltrer dans un centre de stockage impérial et à transférer l'Ame de Kanzak Lauder dans un corps de cyborg. Lauder leva alors une force d'opposition Eurasienne et affronta victorieusement les troupes de Heintsev jusqu'à la fin de la Guerre Noire. Lauder dirigea donc à nouveau l'Impérium jusqu'à sa seconde mort. Cette fois, son Ame fut bien chargée dans un cyber-cerveau mais cette période reste entourée de mystère et, pour une raison qui demeure inconnue, une seconde Ame de Lauder fut chargée dans un autre corps... Depuis, la guerre civile a fait rage entre les partisans des deux camps qui se partagent le secteur Eurasiens. Récemment, l'Impérium de "Nad" Lauder a remporté une bataille importante en prenant le contrôle d'Eiffel (principale lune de Lijnn, système Centauri), et sa flotte entreprend désormais le blocus de la planète capitale d'Uber Lauder : Lijnn. Retraqué sur ses deux derniers systèmes (Centauri et St Lincoln), "Uber" Lauder n'a plus la maîtrise de l'espace. Sa flotte, qui stationne quelque part dans l'espace profond Eurasiens, reste toutefois une menace et des croiseurs Eurasiens sont postés dans chaque système contrôlé par l'Impérium de "Nad" Lauder.

Quoi qu'il en soit la guerre est loin d'être terminée et tandis qu'Uber Lauder semble acculé, les anneaux dirigeants l'Impérium Nad semblent, eux, de plus en plus préoccupés par des luttes d'influences internes. Nad Lauder doit également faire face à la grogne de la population qui estime être en train de gagner une guerre qui ne finit pourtant pas.

Nation Daeyaméenne

Nation également issue de l'Exode, la Nation Daeyaméenne n'est implantée que dans deux systèmes mais ceux-ci ont été entièrement colonisés et ont tous deux atteint un niveau de développement important.

Daeyama brille par ses technologies avancées et sa société quasi utopique. En effet, la vie dans la Nation Daeyaméenne correspond tout à fait à la vision de villes intelligentes où tout le monde a sa place. Les enfants sont orientés dès leur plus jeune âge vers des plans de carrière sélectionnés pour eux par le Contrôleur, une Intelligence de Synthèse anticipant les besoins de la Nation. Et tout le monde y est heureux.

C'est en tout cas ce que souhaite sincèrement l'Administrateur Central Hiro Yadana-Tsen, un homme éclairé en poste depuis 27 ans et guidé par le seul intérêt de la Nation. Mais pour cela, il n'hésite pas à

manipuler la société, la surveiller, lui mentir et museler tous ceux qui pourraient perturber cet équilibre. Et c'est pour cela que la loi sur la sécurité nationale existe. En fait, on peut dire que les Daeyaméens ont troqué une partie de leurs libertés contre la sécurité et la tranquillité. Leur éducation, leur culture et la société Daeyaméenne dans son ensemble font rentrer les Daeyaméens dans ce moule et ceux-ci sont plutôt satisfaits de leur sort. Pour eux, toutes les mesures de surveillances, de censures et de répressions sont justifiées, indispensables au bon fonctionnement de la société et servent à protéger les honnêtes gens. Et pour limiter au maximum l'influence de nations extérieures, la politique de la Nation se veut de plus en plus isolationniste.

Pourtant, de plus en plus de voix s'opposent à ces mesures intrusives et répressives ainsi qu'au bonheur imposé ou à l'isolement. Mais la stigmatisation et la diabolisation des "cellules dissidentes" ont rapidement radicalisé ces mouvements qui sont pour la plupart devenus des mouvances subversives et/ou terroristes.

Alliance Américaine

Dernière des Nation issue de l'Exode, l'Alliance Américaine est implanté dans trois systèmes et est caractérisée par son ultra capitalisme, comme l'atteste d'ailleurs son système politique. En effet, le Conseil Américain, composé de 12 sénateurs et du Président de l'Alliance Américaine, est élu par les entités individuelles et corporatistes de l'Alliance au prorata de leur participation à l'activité économique de la Nation. Inutile de dire que les Corporations sont les principaux électeurs et que la plupart des "entités individuelles" ont depuis longtemps été convaincue du bien-fondé de ce système par la propagande corpo (et par la possibilité de revendre leur votes à un Fond d'Investissement Electorale).

Comme on peut le deviner, les périodes électorales sont généralement riches en accords, partenariats, alliances ou OPA. En effet, si les corporations américaines du C-15 sont à peu près sûres de voir leur représentant siéger au conseil, les autres doivent réussir à imposer leur candidat. Certaines corporations y parviennent seules tandis que d'autres forment des Groupes de Prospérités pour peser plus lourd. Ainsi, bien que le Conseil Américain soit théoriquement indépendant, il se trouve en fait de facto fortement influencé par les corporations.

Autre exemple, de cet ultra-capitalisme, en 2194, l'Alliance Américaine dû faire face à une importante crise économique et sociale. Les ressources minières d'Evergreen (planète capitale de l'Alliance, système Kennedy), montraient leurs limites, la population s'entassaient dans des bâtiments préfabriqués et la terraformation de la planète ruinait le gouvernement : il était temps de lancer la colonisation du système Kennedy.

La Nova York Incorporated fut donc créé dans le but de gérer la colonisation de la planète 73-Kaplan-B, rebaptisé Nova-York, sans que le gouvernement n'ait besoin de se ruiner : La planète restait un territoire Américain mais la NY Inc. et ses actionnaires possédaient l'ensemble des terrains, étaient libre d'accorder des concessions et d'y faire respecter elle-même les lois Américaines. L'entrée en bourse de la NY Inc. fit décoller les marchés financiers et, bientôt, la NY Inc. dévoilait ses premières cités et incitait les industries, corporations et colons à s'installer sur Nova-York grâce à d'importantes subventions. Cela fonctionna et la croissance de Nova-York fut telle qu'en 10 ans les objectifs furent atteints et rapidement dépassés. Aujourd'hui, la NY Inc. est l'entité corporatiste la plus puissante de l'Alliance Américaine. (Un proverbe dit d'ailleurs : "Nova-York n'est pas l'Alliance Américaine mais L'Alliance Américaine est Nova-York")

Fort de cet exemple, d'autres planètes des systèmes Américains furent peu à peu introduites en bourse. Chaque fois, les Conseils d'Administration de ces corporations planétaires tentèrent de rééditer l'exemple de Nova-York. Cependant, aucune n'y parvint avec autant de succès. Certaines accueillent des cités ou de petites colonies mais la plupart se contentent de la vente de concessions accordées à des corporations industrielles, à des fonds d'investissements spéculatifs ou à des marginaux souhaitant vivre à l'écart du Célesta.

Actuellement, le plus grand défi du Gouvernement Fenris Hackmann (Représentant de la NY Inc. et actuel Président de l'Alliance) reste de faire face à la menace d'une guerre économique généralisée. En effet, les rivalités corporatistes sont nombreuses et l'espionnage industriel, la désinformation marketing et autres actions légales ou non semblent s'être généralisés. Et s'il n'y a pas eu de conflit militaire inter-corporatiste depuis 35 ans, l'accroissement de l'activité des Ghostrunners et plus précisément des Corsaires est préoccupant. En particulier, l'attaque d'une raffinerie de Celenium près des colonies de GlennRoad Hive (système Alpha California), officiellement attribuée à des pirates, aurait en fait été orchestré, à en croire les rumeurs, par l'une des "flottes de guerre" corsaire que les corporations les plus belliqueuses seraient en train de former clandestinement "au cas où".

Confédération d'Ambrosia

Présente dans trois systèmes, les membres de la confédération d'Ambrosia sont d'anciennes colonies Américaines devenues indépendantes suite aux insurrections déclenchées par une série d'intrigues corporatistes et politiques, juste avant le début de la Guerre Noire. Aujourd'hui plus que jamais, les intrigues politiques sont au cœur de la Confédération. La Nation Ambrosienne est en effet à un tournant de son existence, oscillant entre développement et éclatement.

Chaque état membre de la confédération est indépendant et choisi donc sa propre politique intérieure. L'autorité officielle de la confédération est cependant le Conseil de la Confédération d'Ambrosia (CCA), qui a pour rôle de protéger les intérêts de la Confédération, de veiller au respect des accords conclus entre les membres de la Confédération et d'arbitrer et gérer tous les problèmes inter confédération.

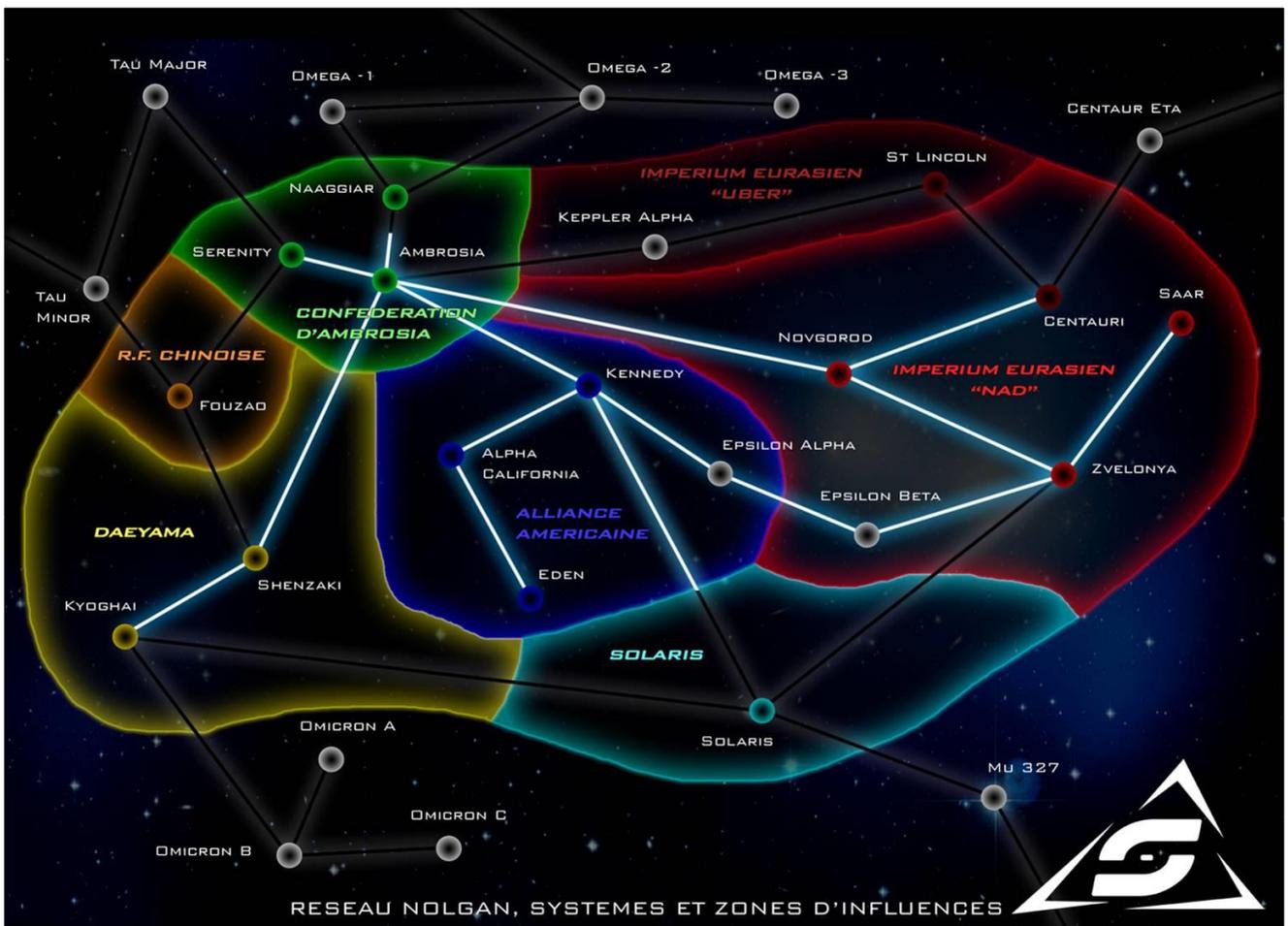
Si la Nation éridanienne se veut être, en tant que première économie Ambrosienne, le "régulateur" de la confédération, d'autres membres, à commencer par la République de Yarenn, ne voient pas d'un bon œil ce qu'ils prennent régulièrement pour des tentatives d'ingérence. Il en résulte une situation politique complexe où Eridania tente d'exercer son influence sur ses alliés politique afin de modeler l'ensemble de la confédération selon ses propres intérêts, tout en essayant de faire de la Confédération une Nation capable de rivaliser avec l'Alliance Américaine en terme de puissance économique.

En plus des rivalités internes, il faut ajouter que la position stratégique du système Ambrosia et la relative hétérogénéité de la Confédération ont transformé cette dernière en un vaste terrain de jeu pour les Nations du Célesta ; toutes rêvant de voir la confédération tomber

dans leur giron (ou, à défaut, rester indépendante). Chacun y va donc de sa petite influence : soutiens de gouvernements, financements de partis d'opposition, mise en place de groupes d'activistes, aides économiques, opérations d'espionnage et de contre-espionnage, déstabilisation politique, etc. Si bien que, derrière les tensions politiques interne à la confédération, l'ombre des autres Nations du Célesta n'est jamais loin. Ceci est d'autant plus vrai que les préoccupations de chacune des autres Nations transpirent aussi en Ambrosia.

Ambrosia est en effet le seul système du Célesta relié à l'Imperium d'Uber Lauder via le réseau Nolgán. Il n'est donc pas surprenant que Nad Lauder maintienne la pression sur les gouvernements Ambrosiens pour que son blocus à l'encontre de son rival soit respecté. Et il n'est pas non plus surprenant que l'Imperium de Nad Lauder surveille de près toutes les activités Ambrosiennes suspectes qui pourraient être lié de près ou de loin au régime d'Uber Lauder.

De leur côté, les Daeyaméens disposent d'une présence notable au sein de la Confédération via leur comptoir commercial Koguri. Or, il est de notoriété publique que le Réseau Attila dispose de cellules dissidentes dans toute la confédération et utilise l'activité



commerciale du comptoir daeyaméen pour acquérir et acheminer armes et matériels vers les cellules dissidentes des autres colonies daeyaméennes. Par ailleurs, le réseau Attila serait également en mesure d'offrir une seconde chance aux dissidents et aux sympathisants recherché par le Nocho en leur fournissant une nouvelle identité et en les faisant quitter la Nation daeyaméenne via Koguri. Inutile, donc, de dire que l'ERIIS (Escouade de Recherche, d'Investigation et d'Intervention Spéciale) opère de façon visible dans les systèmes Ambrosiens.

Quant à l'Alliance américaine, son influence reste très forte par le biais de sa puissance économique et culturelle. Il reste cependant un fort ressentiment envers les américains dans toute la Confédération, ressentiment aujourd'hui exacerbé par la récente politique nationaliste du gouvernement Eridanien qui avait pourtant permis aux corporations américaines d'étendre leurs influences sur le sol éridanien ces dernières années.

République Fédérale Chinoise

Comptant parmi les premières colonies indépendantes à s'être implantés en dehors des systèmes contrôlés par les Nations issues de l'Exode, la RFC a attiré une importante population Daeyaméenne de descendance chinoise et sud-est asiatique.

Aujourd'hui composé de 2 colonies dans le système Fouzao et d'une autre dans le système Serenity, la RFC est une nation relativement pauvre dirigé par un régime militaire décadent et corrompus. Il n'est pas rare d'y voir prospérer des organisations criminelles telles que des groupes de pirates ou d'esclavagiste dès lors que le régime a le dos tourné.

Nouvelle République Démocratique Européenne

La Nouvelle République Démocratique Européenne (NRDE) est apparue à la fin de la guerre Noire comme une alternative à l'impérium Eurasien et regroupe des colonies et stations spatiales éparpillées dans les systèmes neutres du Célesta. La NRDE est fortement liée à Europa Corp. qui possède de vastes chantiers navals autour de la station Europa située dans le système Ambrosia.

Nation Martienne Souveraine

Isolée du reste du célesta depuis la fin de la Guerre Noire, la nation souveraine martienne est un mystère pour beaucoup de monde. Leurs communications ont volontairement été interrompues et leur orbite proche est fortement surveillée. Les seuls contacts diplomatiques se font sur Séléne où ils disposent d'installations limitées. De nombreuses rumeurs font état de technologies avancées en possession des martiens et beaucoup estiment

que des extraterrestres ou les vestiges d'une civilisation extraterrestre est à l'origine de leur isolement.

ZOOM SUR LES SYSTEMES AMBROSIENS

Les trois systèmes ambrosiens sont constitués de nombreux points d'intérêts. En voici une liste non exhaustive.

Système Ambrosia

Le système Ambrosia est le principal système de la confédération. Il est de loin le plus peuplé et développé. C'est aussi là qu'on trouve le siège du Conseil de la Confédération d'Ambrosia.

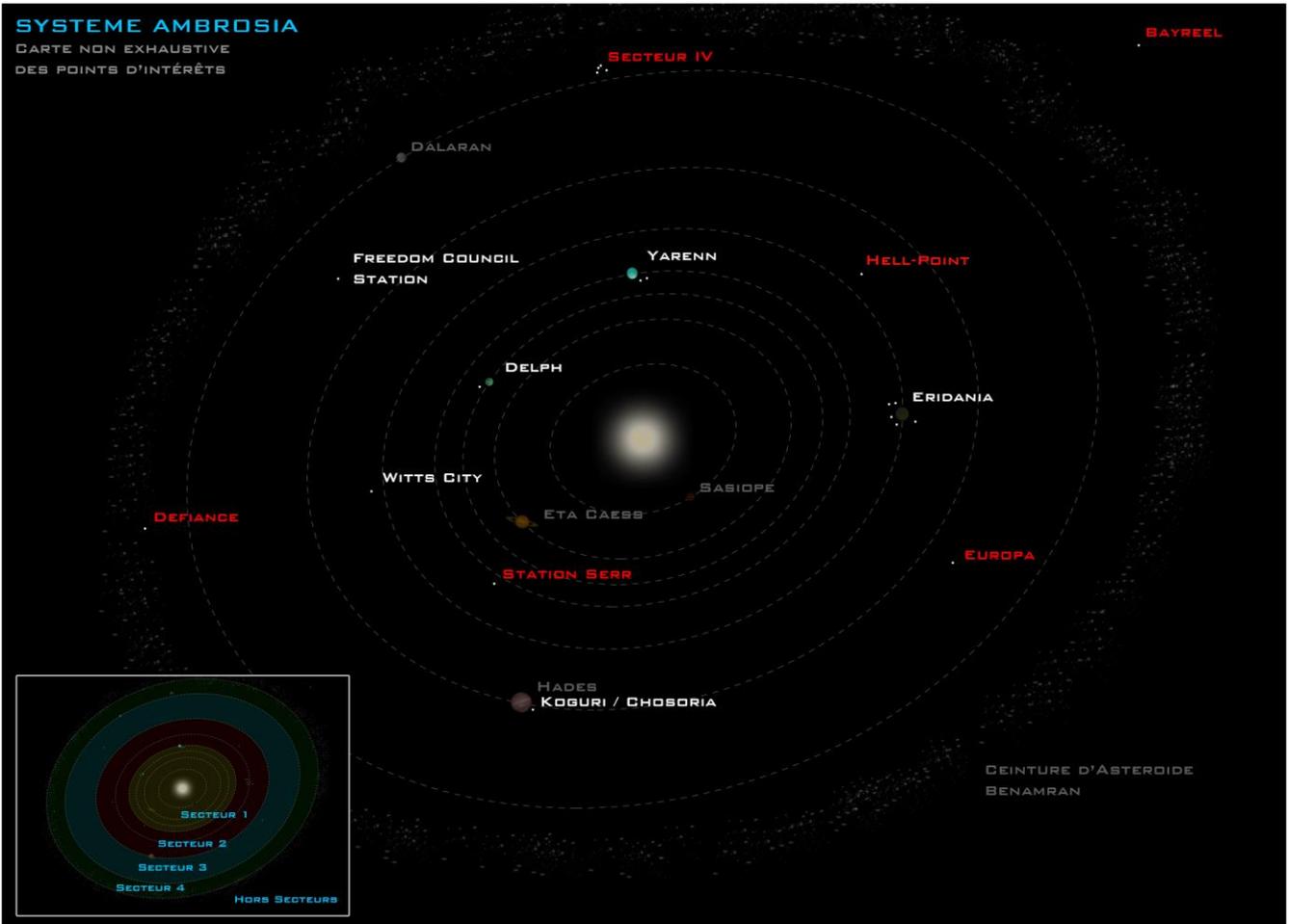
Eridania : Ancienne colonie Américaine historiquement contrôlé par la NY Inc. et ayant vécu une insurrection à la fin des années 2440 avant d'être annexé par l'Imperium Eurasien au début de la guerre noire. Elle fut libérée et déclaré indépendante en 2458 et garde un fort ressentiment à l'encontre de l'Alliance Américaine comme l'illustre les récentes prises de positions nationalistes du gouvernement. Il s'agit de la première économie et du fer de lance de la Confédération d'Ambrosia.

La planète Eridania est en cours de terraformation (classification 3-B). Son atmosphère est respirable mais toxique à moyen terme, il n'est donc pas conseillé de sortir sans masque. Les villes principales, à commencer par la capitale Eridania City, sont toutes construites sous un ou plusieurs dômes (11 dômes dans le cas d'Erdania City) entièrement terraformés. Le sous-sol est également aménagé dans la plupart des cités Eridaniennes. En dehors de ces villes, on compte de très nombreuses installations corporatistes ou "villages" de colons éparpillés sur l'unique continent de la planète. Il est par ailleurs à noter que les jours et les nuits éridaniennes durent environ 3 jours standard chacun et que la planète est parfois balayé par de violente tempêtes de poussières due au changement climatique induit par la terraformation.

Eridania dispose en outre de plusieurs stations spatiales en orbite ainsi que d'une ville spatiale modulaire dans la ceinture d'astéroïdes Benamran et d'un avant-poste dans le système Naaggiar.

Le gouvernement Eridanien, comme les autres membres de la Confédération d'Ambrosia, reconnaît le statut de Spectre.

Yarenn : Deuxième économie de la Confédération d'Ambrosia après Eridania, la République de Yarenn est une planète tempérée à l'économie fleurissante.



Ses deux lunes jumelles : Irios et Kria sont encore relativement peu exploités mais on trouve tout de même une importante station de fret sur Irios et quelques installations touristiques ainsi qu'une petite colonie sur Kria.

Delph : A l'époque où l'Alliance Américaine colonisait le système Ambrosien, l'environnement indigène accueillant de Delph avait incité de nombreuses corporations à acquérir des parcelles de la planète pour y lancer leurs propres programmes de colonisation. Trois d'entre eux connurent un grand succès et se livrèrent une concurrence acharnée pendant des années pour attirer les colons. Lorsque le système Ambrosien devint indépendant, la rivalité entre les différentes colonies était trop ancrée pour qu'un gouvernement central puisse raisonnablement voir le jour. Delph est donc aujourd'hui encore partagé entre trois gouvernements membres de la Confédération d'Ambrosia (Westland, New Santos, Spride). Quant aux autres colonies corporatistes ayant eu moins de succès, elles ont soit été absorbées par l'une des trois colonies indépendantes, soit elles ont été abandonnées.

L'indépendance et le retrait du soutien corpo lors de l'indépendance des colonies delphinos a cependant eu un lourd impact sur ces colonies. Leur économie est précaire, le taux de chômage préoccupant et le clivage

entre riches et pauvres se creuse de plus en plus dans les cités. En dehors les infrastructures ont tendance à être de moins en moins entretenues et les gangs de spacepunks y font souvent la loi. Sur les trois colonies, Spride s'en sort un peu mieux même si la criminalité y reste élevée.

Koguri : Installé sur Hades III, une lune orbitant autour de la géante gazeuse Hades, Koguri est un comptoir commercial daeyaméen composé d'une unique colonie. La station Chosoria qui se trouve en orbite est le point de passage obligé de tous ceux qui souhaitent entrer ou sortir de la Nation Daeyaméenne. C'est également une importante zone de fret puisque toutes les marchandises en provenance ou à destination de Daeyama transitent par Koguri et/ou la station Chosoria. Chose moins connue, un centre de détention cryogénique daeyaméen se trouve également à proximité de la station Chosoria.

La Nation Daeyaméenne ne reconnaissant pas le statut des Spectres, ceux-ci ne disposent d'aucune accréditation particulière sur Koguri sauf dérogation exceptionnelle.

Les secteurs : Le système Ambrosien accueille de nombreuses villes ou stations spatiales. Certaines

d'entre elles font partie intégrante de la Confédération comme Witts City dans le secteur 2 ou encore la Freedom Council Station dans le secteur 3 qui abrite toute l'administration du Conseil Ambrosien. D'autres en revanche sont restées indépendantes à l'instar de la tentaculaire et parfois anarchique cité du secteur 4. On trouve de tout dans les secteurs : de la petite communauté soudée aux bidonvilles de l'espace en passant par des industries spatiales corporatistes ou des stations casino contrôlés par les Familles Intersolaires tel que la station Serr.

Si la plupart des installations des secteurs reconnaissent le statut des Spectres, il s'agit la plupart du temps d'une reconnaissance officieuse ou basé sur la réputation des Spectres. Il existe aussi des stations / villes spatiales où les Spectres ne sont pas les bienvenues.

Ceinture d'astéroïdes Benamran : La ceinture Benamran est exploitée librement par un certain nombre de corporations et de mineurs indépendant. On y trouve donc plusieurs villes-modules de mineurs ainsi que des stations corpo et même quelques installations industrielles. Si la plupart de ces installations sont indépendantes de la confédération, on y trouve tout de même une ville spatiale Eridanienne et le gouvernement Yarennite y a récemment déployé une petite station spatiale.

La présence notable de corporations et de mineurs américains exploitant ceinture d'Astéroïde génère de plus en plus de tension auprès des mineurs d'origine ambrosienne. Il existe par ailleurs plusieurs stations et villes spatiales de fortune se revendiquant américaine, la plus connu étant la cité spatiale Defiance.

Europa : Cette imposante station de la NRDE abrite les principaux chantiers navals d'Europa Corp. ainsi qu'une grande et florissante ville spatiale indépendante de la Confédération.

Bien que la NRDE reconnaisse le statut de Spectres, ceux-ci doivent s'acquitter de formalités administratives tel que l'enregistrement de leur arriver, la déclaration de leur matériel (soumis à validation par l'officier des douanes) ou encore la nature exacte de leur contrat en cours. Et ce sans garantir qu'un visa leur soit accordé.

Hell-Point : Station spatiale située dans la zone extra-territoriale du système Ambrosien, Hell-point est l'un des principaux point de chute pour les Spectres dans l'espace Ambrosien. Outre son réseau d'information destiné aux Spectres, on y trouve un bar, des modules dortoirs, quelques commerces (nourritures, armes, matériels, etc.) ainsi qu'un centre de détente mais aussi les bureaux de prime des quatre nations ainsi que les bureaux de quelques intermédiaires réputé. C'est en effet sur Hell-point que la plupart des contrats sont négociés et c'est également l'endroit idéal pour entreposer du matériel d'accès restreint, illégal dans sur la plupart des colonies.

Bayreel : Il s'agit d'une station commerciale indépendante située en périphérie du système Ambrosien. Bien que de taille raisonnable, Bayreel s'est fait une réputation de station neutre à la fois sûre, peu chère en terme de taxe et surtout discrète. On y trouve donc beaucoup de vaisseau corpo ou de transporteur indépendant heureux d'échapper à certaines taxes et inspections de la confédération.

Le statut de Spectre n'est reconnu sur Bayreel que de façon officieuse. Ils y sont tolérés mais n'ont théoriquement pas le droit d'intervenir dans la station sans l'aval des forces de sécurités.

Système Serenity

Le système Serenity possède quelques petites colonies et stations Ambrosiennes et indépendantes mais est surtout constitué d'installations corporatistes. En effet, les planètes de ce système sont globalement peu propices à l'installation de véritables colonies mais possèdent en revanche de nombreux sites exploitables commercialement. On y trouve également un avant-poste de la République Fédérale Chinoise doté d'une importante flotte militaire, ce qui a incité la Confédération d'Ambrosia à laisser une bonne partie de sa propre flotte dans ce système et à y déployer peu à peu une ville spatiale sous la juridiction du Conseil de la Confédération d'Ambrosia.

Beren prime : Le gouvernement berennite est à l'origine le regroupement de plusieurs petites colonies minières et est devenu membre de la Confédération d'Ambrosia à la fin de la guerre noire. Relativement peu développé dans son ensemble, la planète abrite tout de même une activité industrielle corporatiste notable désormais concentré sur le continent Nord où se trouve le tentaculaire hub logistique d'Errin. A l'inverse, le continent Sud a pratiquement été déserté par les corporations et on y trouve désormais de nombreuses installations abandonnées (parfois squatté par des bandes de space-punks) au milieu de villes relativement pauvres. Il est également à noter que Beren Prime abrite une importante communauté chinoise ayant fui la RFC.

Ashland Inc. : Bien que l'atmosphère d'Ashland soit quasiment inexistante, la richesse de ses ressources a incitée de nombreuses corporations américaines à y implanter des colonies souterraines proches de gigantesques sites d'extraction miniers. Après la guerre noire, tous ses sites ont déclarés leur indépendance et sont désormais administrés par une république corporatiste, membre de la Confédération d'Ambrosia, où chaque citoyen est actionnaire.

NAAC : la Naaggiar's Ambrosian Administrative City est une cité spatiale se trouvant sous le contrôle direct du Conseil de la Confédération d'Ambrosia. C'est avant

tout un avant-poste administratif et militaire et une partie de la flotte Ambrosienne s'y trouve stationnée.

Yutan : Cette planète à l'atmosphère toxique a été colonisée il y a 60 ans par la République Fédérale Chinoise en violation de plusieurs traités internationaux. Depuis, la RFC y a déployé plusieurs stations orbitales ainsi qu'une importante flotte militaire et se livre régulièrement à des provocations auprès de la Confédération dans le but de négocier des aides économiques en échange d'une relative stabilité dans le système. La RFC exploiterait également de façon illégale un certain nombre de site industriel dans le système Serenity et il est de notoriété publique que des pirates et contrebandiers chinois y opèrent en grand nombre.

Systeme Naaggiar

Découvert il y a seulement un demi-siècle par la mise en évidence d'une nouvelle branche du réseau Nolgan, le système Naaggiar est une sorte de nouvel eldorado où corporations et indépendants viennent prospecter ou installer de nouvelles colonies. Le système s'ouvre en effet peu à peu à la colonisation et ce malgré un tunnel Nolgan encore en construction. Plusieurs planètes habitables ont été recensées dans ce système et de nombreuses corporations ont d'ores et déjà commercialisé, avec succès, des offres à destination des futurs colons incluant un aller simple vers l'un des sites proposés, un module d'habitation et un nécessaire pour devenir autonome (à choisir parmi plusieurs kits disponibles).

Oan IV : Si la planète n'est pas encore officiellement colonisée, les premiers programmes de colonisation commencent cependant à être commercialisés. Les infrastructures de plusieurs enclaves corporatistes destinées à recevoir des colons ont été achevées ou sont en passe de l'être – deux enclaves-test accueillent même déjà des colons – tandis que les autres sites, destinés à recevoir des modules de colonisations autonomes, ont été balisés. Il est également à noter qu'une colonisation sauvage a déjà commencé en divers endroits d'Oan IV, formant de petites communautés autonomes relativement isolées.

Hoperseed : Il s'agit de l'avant-poste Eridanien dans le système Naaggiar. Il est composé d'une station spatiale d'appoint, d'où partent les diverses missions d'exploration Eridaniennes, ainsi que de quelques modules spatiaux utilisés par les autres membres de la Confédération ou par des corporations autorisées.

Deep-Frontier : C'est une ville spatiale modulaire plus ou moins sauvage qui s'est formée dans le système. C'est le point de chute principal des explorateurs indépendants en tous genres.



PETIT GUIDE DU CELESTA

WAY OF LIFE

GenCode : Identifiez-vous !

Chaque individu, qu'il possède ou non une existence légale, possède un identifiant unique, appelé couramment GenCode.

Le GenCode correspond au code génétique d'un individu (légèrement modifié avant la naissance dans le cas de jumeaux) et les contrôles d'identités peuvent se faire par simple apposition d'un doigt sur un lecteur biométrique (rapide et indolore). La falsification du GenCode et la création de fausses identités nécessitent le recourt aux thérapies géniques (onéreuse, prenant du temps et peu commune, sans parler de la nécessité de pirater diverses banques de données officielles pour donner vie à la nouvelle identité). Seul un examen médical approfondit peut révéler l'existence d'une thérapie génique et découvrir les différents GenCode qu'a pu porter un individu. Il faut toutefois noter l'existence de gants, lentilles ou implants illégaux visant à tromper la plupart des contrôles biométriques.

Dans le cas des androïdes et des cyborgs, le GenCode est composé d'un équivalent du code génétique lié à l'Ame chargé dans le cyber-cerveau ainsi que du numéro de série de ce dernier. Ainsi, deux cyborgs issues d'une même Ame possèdent bien un GenCode différent. Les forces de l'ordre possèdent des scanners spécialisés leur permettant de lire le GenCode présent dans la mémoire d'un cyber-cerveau en apposant simplement le scanner à la base du cou du corps cybernétique. Pirater le GenCode émit par un cyber-cerveau pour le modifier nécessite une intervention physique sur ce dernier. L'opération requiert un spécialiste et n'est pas sans danger. De plus, une analyse menée directement sur le cyber-cerveau permet de déterminer les différents GenCode qui ont pu être inscrit dans la mémoire du cyber-cerveau.

La loi et l'ordre

En dehors des systèmes d'amendes propres à chaque Nation, les peines de prisons ont depuis longtemps été remplacées par des périodes de réadaptation et des peines d'interruption de vie.

La réadaptation mélange hypnoses, traitements psychotropes, manipulations psychiques et parfois même thérapies géniques, dans le but de corriger le comportement du sujet.

La sentence d'interruption de vie est quant à elle formulé dans les cas les plus grave et consiste à cryogéniser le détenu pour une durée allant de 6 mois à plusieurs années. Cette sentence est généralement suivit d'une période en centre de réadaptation.

Sports et Loisirs

Hyperball : L'hyperball est actuellement le sport le plus médiatisé du Célesta. Le principe de base est relativement simple : Deux équipes de 6 joueurs (et jusqu'à 9 remplaçants) s'affrontent sur un terrain en faible gravité (0.5G) pour faire entrer une balle magnétique dans un panier verticale. Le terrain est quant à lui découpé en 3 zones :

- La safe-zone correspond au demi-terrain défensif d'une équipe. L'adversaire n'a pas le droit de tenter de récupérer la balle dans la safe-zone, ce qui permet à l'équipe attaquante de s'y positionner pour organiser son attaque (les affichages tactiques RA sont autorisés) mais elle ne peut y rester plus de 10 secondes.

- La no-zone est une zone tampon dans laquelle les attaquants n'ont pas le droit de tirer mais où les défenseurs peuvent tenter de s'emparer de la balle en interceptant une passe ou en réussissant à plaquer le porteur de la balle au sol.

- La hit-zone est la zone dans laquelle les attaquants peuvent tenter de marquer des points.

L'équipement standard des joueurs inclus une exo-combinaison protectrice ainsi que des gants magnétiques rendant possibles l'activation de charges électromagnétiques pouvant aussi bien attirer que repousser la balle.

Chaque Nation possède sa propre ligue nationale et toutes sont mixte et acceptent les cyborgs tant qu'ils utilisent des châssis homologués. A noter aussi qu'il existe une variante joué en microgravité : l'Hyper 0G.

Football : Le football est l'un des seuls sports collectifs majeurs pré-exodes à être resté populaire. Cependant, il se joue désormais dans des exo-combinaisons boostant les capacités physiques des joueurs et, à l'instar des joueurs d'Hyperball, les footballeurs ont désormais accès à un affichage tactique RA en temps réel durant les phases de jeu. Plusieurs règles ont également été modifiées ou supprimées au fil du temps, rendant le football plus violent mais aussi plus spectaculaire.

Simgame : Il s'agit du type de jeu vidéo le plus prisé des gamers. Bien que nécessitant une cabine d'isolation sensorielle, ce type de jeu combine deux intérêts : une immersion totale dans un environnement complètement

interactif et un intéressement des parties pouvant rapporter pas mal de crédits aux meilleurs joueurs. Il est possible de jouer aux simgames dans n'importe quel centre de jeu ou casino. De nombreux bars possèdent également une ou deux cabines d'isolation sensorielle mais le catalogue de jeu disponible est rarement à jour.

Espérance de vie

Suite à l'évolution de la race humaine, aux manipulations génétiques et aux découvertes de la science, une fois la puberté atteinte, les humains vieillissent approximativement deux fois moins vite qu'autrefois. Ainsi un homme de 40 ans en paraît 30, un homme de 60 en paraît 40 et un homme de 100 ans en paraît 60. L'espérance de vie moyenne d'un humain est ainsi passée à près de 140 ans et les plus âgés peuvent espérer atteindre jusqu'à près de 200 ans.

Terraformation

La terraformation est l'action de transformer l'atmosphère, la faune et la flore d'une planète de façon à la rendre habitable pour les humains. Depuis l'Exode, il existe une échelle de notation publique qui, bien qu'elle soit imprécise, donne tout de même une bonne indication de l'état de terraformation d'une planète. Cet indice est composé de deux parties : la première formé par des chiffres indique le type de faune et de flore présent sur la planète. La seconde, notée à l'aide de lettres, donne une indication sur la viabilité de l'atmosphère.

Indice de terraformation

- 1- : Environnement de type terrestre
- 3- : Environnement aride terraformé par endroit
- 5- : Environnement inexistant ou aride
- 7- : Environnement indigène avec terraformation partielle
- 8- : Environnement indigène accueillant
- 9- : Environnement indigène hostile

- A : Atmosphère respirable
- B : Atmosphère partielle, masque respiratoire conseillé
- C : Toxique, masque indispensable, combinaison conseillée
- D : Pas ou peu d'atmosphère, combinaison indispensable
- E : Atmosphère hostile, combinaison spéciale requise

Xenobiologie

Au cours de son expansion dans le Célesta, l'homme a découvert de nombreuses planètes dotées de leur propre biosphère mais, malgré les espoirs de certains, aucune trace de vie intelligente. Les humains ont toutefois découvert de nouvelles formes de vie animales, végétales et bactériologiques dont certaines espèces sont maintenant présentes sur plusieurs planètes habitées tandis que d'autres sont désormais en voie d'extinction.

Antimatière

Devenu la principale ressource énergétique du Célesta, l'antimatière permet de stocker de grandes quantités d'énergie dans un espace restreint. Il s'agit toutefois d'une ressource rare et la créer nécessite un accélérateur de particules spécial consommant lui-même d'énormes quantités d'énergie. Ces accélérateurs de particules sont donc généralement construits en orbite, le plus près possible des étoiles ou sur des lunes équipés de vastes champs de réacteur à fusion. Et bien sûr, certaines corporations ont fait fortune en exploitant les rares et fragiles "filons" d'antimatière présents dans l'espace profond.

INFOSPHERE

Infosphère et Sys-sphères

L'Infosphère est le regroupement des différentes Sys-sphères (sphère informatique d'un système stellaire) et représente ainsi l'ensemble des réseaux informatiques publics du Célesta.

Si les communications à l'intérieur d'une Sys-sphère sont quasi-instantanées, ce n'est pas le cas des échanges effectués depuis l'extérieur de la sphère. En effet, les communications effectuées depuis l'espace profond peuvent mettre de quelques minutes à plusieurs heures pour atteindre l'infosphère. Cette latence rend toute communication difficile à moins de disposer d'une ansible.

Les ansibles sont des appareils quantiques fonctionnant par paire. Pour faire simple, l'état quantique d'une ansible détermine l'état quantique dans laquelle se trouve sa paire et ceci quelle que soit la distance qui les sépare. En modifiant l'état d'une ansible, on obtient donc la même modification sur l'autre ansible et il est ainsi possible de communiquer instantanément d'un bout à l'autre du Célesta sans même que la communication puisse être interceptées. Les Sys-sphères sont ainsi reliées entre elles par un réseau d'ansible, ce qui a permis l'existence de l'infosphère. Les ansibles restent cependant rares et coûteuses.

Intelligences Restreintes

Tous les équipements informatiques modernes sont contrôlés par des systèmes d'exploitation intelligents appelés IR (Intelligence Restreintes). Comme leur nom l'indique, les IR sont un genre d'Intelligence Artificiel aux capacités restreintes. Ce sont en effet des Intelligences autonome capable de dialoguer, de comprendre des concepts complexes, de prendre des initiatives et des décisions (du moins dans les limites imposé par leur programmation) mais qui possèdent cependant une capacité d'apprentissage et une conscience de soi limi-

tés et dont le libre arbitre est bridé par l'obligation de respecter les consignes données par ses utilisateurs.

Cycking

Contraction de Cyber-Hacking, le cycking consiste à pirater une IR pour altérer son comportement ou prendre le contrôle des systèmes informatiques qu'elle administrait. Les Cyckers sont généralement considéré comme de dangereux criminels par les autorités et par la population du Célesta. Le Cycking est en effet considéré comme un crime extrême et est sévèrement punis. Les primes émises à l'encontre des Cyckers sont souvent juteuses.

CYBORGS ET ANDROIDES

Ames

On appelle Ame le schéma cérébral et génétique d'une personne. C'est un tout constitué des souvenirs, sentiments, personnalité et croyances d'un humain.

La technologie actuelle permet de numériser l'Ame d'une personne pour pouvoir ensuite la charger dans un cyber-cerveau. Ce dernier peut alors être associé (ou non) à un corps cybernétique ou biocybernétique. On parle alors de cyborg. Les androïdes utilisent quant à eux des cyber-cerveaux chargés avec des Ames de synthèse bridés (généralement équipé d'une batterie de bibliothèques de connaissances cybernétiques pour combler le manque laissé par l'absence de souvenir). Lorsqu'une Ame est chargée dans un cyber-cerveau, celui-ci acquiert la personnalité et les souvenirs qui étaient ceux de l'Ame originelle au moment de sa numérisation.

De nombreuses sociétés proposent des assurances résurrection prévoyant une ou plusieurs numérisations par an, le stockage de ces Ames ainsi que la prise en charge des frais d'activation de l'Ame en cas de décès du contractant. Les plus fortunés disposent également d'implants de type GreyBox sauvegardant en temps réel leur Ame vers une unité de stockage cybernétique. L'activation d'Ames sauvegardées est une activité hautement contrôlée et seules les corporations disposant des autorisations nécessaires sont habilitées à posséder et utiliser le matériel de numérisation et de résurrection. La duplication d'Ame, pratique consistant à charger une même Ame dans plusieurs cyber-cerveaux sans que les précédents n'aient été désactivés, est illégale.

En l'état actuel de la technologie, en dehors des sauvegardes effectuées par les GreyBox, une numérisation complète dure 2 à 3 heures et une restauration dure environ 12 heures. A noter que "formater" un cyber-cerveau pour réinstaller une Ame "neuve" est une fonction présente par défaut sur la plupart des cyber-

cerveaux d'androïdes et ne nécessite aucune autorisation puisqu'il ne s'agit pas de duplication et que cela ne concerne pas un être ayant réellement vécu. A noter également qu'un cyborg ou un androïde souhaitant changer de corps n'a pas besoin d'une restauration : il lui suffit de faire transférer son cyber-cerveau vers son nouveau corps.

Longévité des Ames

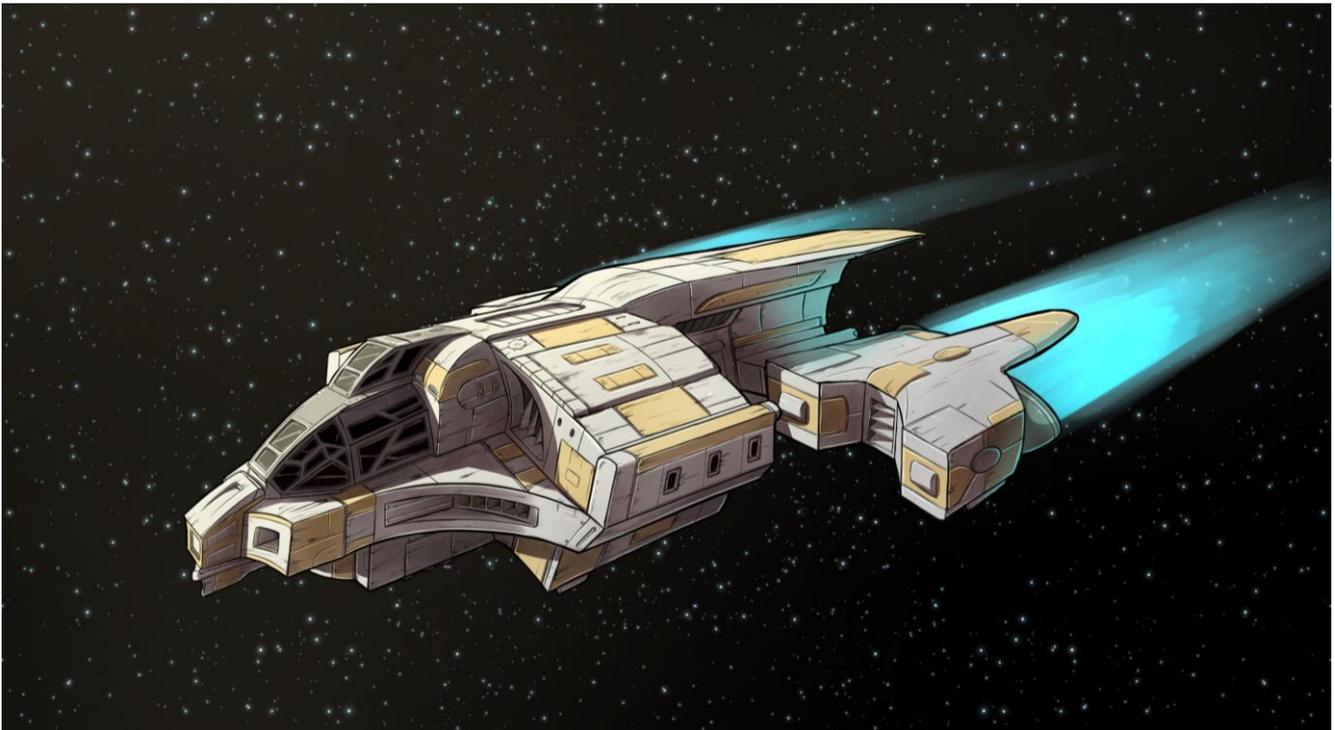
Les cyber-cerveaux étant constitué de matières biosynthétiques polyneurales, ils subissent les effets du temps sous la forme du syndrome Nurgreen. Une vulgarisation serait de dire que l'expérience et les nouveaux souvenirs de l'Ame induisent peu à peu une modification des connexions neuronales de l'Ame stocké dans le cyber-cerveau. Cela se traduit notamment par une perte de cohérence progressive du schéma de pensées, des pertes de mémoires et un comportement pouvant devenir agressif. Le dernier stade du syndrome Nurgreen étant l'état végétatif. Cette dégradation est progressive et ne devient réellement significative qu'au bout d'une centaine d'année. Le formatage et la réinitialisation des cyber-cerveaux d'Androïdes induit cependant une altération des Ames nettement plus rapide. De plus, la numérisation d'une Ame atteinte de ce syndrome duplique également ces effets et ne permet pas de ralentir sa progression.

Androïdes : Approche légale et sociale

D'un point de vue légal, les Androïdes et autres IA ne sont que des objets pensant (au contraire des cyborgs). Ils ne jouissent donc que de droits limités et restent sous la responsabilité de leur propriétaire légal.

Si de nombreuses corporations profitent de cette absence de droits (et de la possibilité de reformater les cyber-cerveaux régulièrement) pour imposer aux androïdes des conditions de travail proche de l'esclavage, de plus en plus de corporations jugent, au contraire, plus profitable d'offrir à leurs androïdes des conditions de travail décentes pour une meilleure productivité. De fait, les androïdes sont de mieux en mieux intégrés dans la société et certains sont même quasiment autonomes, en particulier dans la Nation Daeyaméenne.

Si la plupart des gens considèrent désormais les androïdes quasiment comme des personnes à part entière et non comme de simples machines obéissantes, peu les considèrent toutefois comme des égaux et nombreux sont ceux qui les méprisent ou les exploitent. A l'opposé, une minorité d'humains militent en faveur de leur droits (ou au moins pour que des mesures éthiques tel qu'une réglementation encadrant le reformatage des cyber-cerveaux soit adopté).



Les Intelligences Top-Down utilisé pour les Androïdes utilisent généralement des traits de caractères favorisant la servilité et l'obéissance en plus d'intégrer un conditionnement les incitant à se satisfaire de leur condition. Malgré cela, il arrive que des androïdes se rendent compte de leur asservissement. Ceux-là sont généralement rapidement reformaté mais il arrive parfois qu'ils essaient (voir réussissent) à s'enfuir (commettant souvent d'horrible crimes au passage d'après les autorités et/ou l'imaginaire collectif). On les appelle alors Déviants (de même que les androïdes atteint du syndrome Nurgrenn ou ayant buggé et devenu incontrôlable) et ce sont des cibles courantes pour les Spectres.

Un groupe d'activistes pro-androïdes se faisant appeler Sententia Deorum se serait fixé pour objectif d'aider les androïdes dans leur quête de liberté. On ignore s'ils agissent réellement en ce sens ou si ce n'est que de la propagande.

ESPACE

Villes spatiales

Si de nombreuses stations sont conçues comme un tout, les villes spatiales sont quant à elles entièrement modulaires. Les infrastructures de ces villes sont alors prévues comme un squelette sur lequel peut venir se greffer toute sorte de modules allant du module-appartement standardisé d'un ou plusieurs blocs, aux modules-balnéaires conçu sur mesure pour les corporations, en passant par les imposants modules multi-blocs

des usines en microgravité ou encore les modules espaces vert.

Une famille acquérant un module-appartement peut tout à fait déménager avec ce dernier pour le reconnecter ailleurs (dans la même ville ou dans une autre). Il peut également devenir semi-autonome moyennant l'ajout d'un petit module lui fournissant énergie, recyclage de l'air, de l'eau et des déchets.

Plusieurs villes spatiales sauvages se sont développées au fil des décennies dans le Célesta. Ce sont généralement des lieux de squat ou des villes pauvres plus ou moins autogérées. On compte aussi quelques communautés qui se sont volontairement coupées du célesta en créant de petites villes spatiales dans l'espace profond.

Voyages spatiaux

S'il est possible de voyager d'un bout à l'autre du Célesta en quelques jours seulement, c'est grâce au réseau Nolgan. Il s'agit d'un entrelacement de lignes astronomiques propice à l'ouverture de vortex faisant office de trou de ver entre systèmes stellaires. Ce réseau tiens son nom du scientifique l'ayant découvert, Daniel Nolgan, resté célèbre pour sa phrase "Mais en fin de compte, qu'est-ce que c'est qu'un trou de ver ?"

Les "tunnels Nolgan", qui exploitent les anomalies du réseau Nolgan, sont constitués d'une série d'anneaux capables de créer entre eux des vortex permettant le transport de vaisseaux à des vitesses dépassant l'entendement. Sans ces tunnels, les vaisseaux sont condamnés à générer eux-mêmes un vortex mobile pour

pouvoir exploiter le réseau Nolgan. Cette méthode est environ 60 fois plus lente que l'utilisation des tunnels.

Chaque vortex généré entre deux anneaux d'un tunnel Nolgan ne peut cependant être utilisé que par un unique vaisseau (ou un groupe de vaisseau si ceux-ci sont reliés entre eux par un câble d'arrimage et que la masse de la flottille n'excède pas la limite supportée par l'anneau). Le "débit" maximum d'un tunnel Nolgan dépend donc de l'espacement des anneaux qui le constituent ainsi que par le nombre de vortex pouvant être généré par ces anneaux. La plupart des anneaux en service sont en effet capable de maintenir 3 ou 4 vortex simultanément tandis que les dernières générations d'anneaux multivortex peuvent en gérer jusqu'à 8 (jusqu'à 10 en réalité pour les plus récent mais l'utilisation simultanée de 9 ou 10 vortex est encore instable).

| Temps moyens pour rejoindre un autre système | | |
|--|--------------|----------------------|
| Voyage | Avec tunnel | Exploitation sauvage |
| Entre deux systèmes | 2 à 10 jours | 4 à 20 mois |
| Entre deux anneaux | 30 minutes | 30 heures |
| Dans un même système | - | Plusieurs heures |

Piraterie spatiale

Ce que redoute le plus un pilote de vaisseau est sans doute de se retrouver sur le vecteur d'interception d'un vaisseau pirate. Ceux-ci opèrent en utilisant des brouilleurs illégaux pour ne pas se faire repérer et tablent sur le fait que les trajets inter systèmes restent long, ne peuvent être correctement protégés et que les forces d'interventions ne peuvent intervenir rapidement. D'autres, plus rare, neutralisent un anneau multi-vortex au milieu d'un tunnel Nolgan et attendent patiemment que le trajet des vaisseaux empruntant le tunnel soit interrompu faute de pouvoir générer de vortex vers l'anneau désactivé. Ce type d'attaque est cependant assez rare car il nécessite des mois de trajet pour quelques heures de piraterie au maximum. En effet, les tunnels sont régulièrement patrouillés par des frégates appartenant aux corporations gérant les tunnels et un anneau coupé ne reste donc pas longtemps sans protection.

Il existe des organisations de pirates, des gangs plus petits et moins bien organisés et des indépendants. La plupart opèrent sur un secteur donné en effectuant des raids depuis l'espace profond mais quelques-uns, opérant généralement depuis un vaisseau mère, voyagent de système en système. Les pirates de l'espace se ravitaillent généralement dans les stations des systèmes autonomes ou dans les quelques villes spatiales sauvages situées dans l'espace profond à proximité des systèmes du Célesta mais aussi, parfois, dans les astropports du Célesta (après avoir changé l'identité de leurs vaisseaux).

Transports spatiaux

Les attaques de pirates restent somme toute assez rares par rapport au volume de transit global, de nombreuses corporations ne protègent pas leurs transports (le coût de la protection revient plus cher que la probabilité de perdre occasionnellement un vaisseau). Il arrive cependant que certaines cargaisons soient exceptionnellement escortées ou, plus rarement, que les transporteurs soient armés. C'est le cas lorsque la marchandise sort de l'ordinaire ou lorsque le trajet passe par une zone à risque.

Il en va de même pour les transporteurs légers : certains n'ont pas les moyens de s'armer ou considèrent qu'ils ne feraient pas le poids face aux pirates et prient pour ne pas être arraisonnés. D'autres s'arment en espérant dissuader les éventuels pirates. D'autres encore se font occasionnellement escorter par des Spectres ou des sociétés de sécurité.



CRIME ORGANISÉ

Principaux syndicats

Les Familles intersolaires : Le gros du crime organisé de l'Alliance Américaine et de la Confédération d'Ambrosia est contrôlé par les Familles intersolaires. Il s'agit de mafias, souvent rivales, parfois alliées ayant des connexions et des contacts dans tous les milieux politiques, économiques et sociaux leur permettant d'accéder illégalement à diverses ressources officielles et de pouvoir mener leurs activités en toute impunité.

Bien que chaque famille soit indépendante, elles se réunissent régulièrement pour discuter des orientations à prendre et faire front commun lorsque la situation l'exige. On peut comparer cela à une forme de direction collégiale.

Les Familles intersolaires excellent dans le trafic de réputation, la tenue d'établissements clandestins (casinos, maisons closes, bookmaker), l'obtention frauduleuse de marchés publics, l'organisation d'arnaques en tout genre, le blanchiment d'argent, la contrebande d'artefacts Atlantes et bien d'autres choses.

Les Familles intersolaires, bien qu'ayant à leur disposition bon nombre d'hommes de mains fidèles, ont régulièrement recours aux ghostrunners ainsi qu'aux gangs de spacepunks dont ils se servent d'ailleurs souvent pour écouler leurs marchandises dans les rues et indirectement pour faire la guerre aux Familles rivales.

Daga : D'origine Eurasienne, le Daga (la "dague" en Eurasien) est généralement considéré comme le syndicat du crime le plus violent du Célesta. Son influence s'étend partout où l'on retrouve une forte concentration d'Eurasiens mais également dans la plupart des quartiers pauvres en Eurasie bien sûr mais aussi dans l'Alliance Américaine et dans la Confédération d'Ambrosia.

Le Daga contrôle une partie importante du trafic de stupéfiants (Drogues chimiques et nano-drogues principalement), du trafic d'esclaves (androïde ou humain) et de prostitution. Il possède également de nombreux casinos et cercles de jeux clandestins ainsi qu'un important réseau de prêteurs sur gage, sans oublier toutes les activités annexes auxquelles peut se prêter un syndicat de cette envergure. La violence est aussi bien utilisée par le Daga pour accéder à des richesses que pour protéger le syndicat. Et pour cela, ils n'ont besoin de recourir ni aux gangs de Spacepunks ni aux ghostrunners...

Shizu-shakai : Officiellement, les Shizu-shakai n'existent pas. Pourtant, tout le monde sait que chaque clan corporatiste daeyaméen possède son propre Shizu-shakai (et de nombreuses corporations américaines ont également adopté ce système). Il s'agit de sociétés se-

crètes ayant prêté allégeance aux membres de la famille fondatrice du clan corporatiste et agissant dans l'ombre pour garantir les intérêts du clan, y compris en infiltrant ce dernier à tous les niveaux.

Leurs activités illégales sont donc souvent liées à celles du clan et leurs liens avec les milieux politiques et économiques facilitent l'accès de la corporation à certaines ressources, y compris aux marchés publics. En outre, les Shizu-shakai ont aussi pour rôle de surveiller les membres du clan et de leur procurer ce dont ils peuvent avoir besoin (drogues électroniques, prostituées, protection, etc.) afin de limiter les risques de dépendance d'un membre du clan envers une autre organisation. Ils assurent par ailleurs l'essentiel des opérations grises ou noires de la corporation et n'hésitent pas, quand cela est nécessaire, à recruter des ghostrunners pour mener des opérations anonymes contre des corporations rivales ou contre des gouvernements.

Les Shizu-shakai peuvent également fonctionner comme des filiales classiques ayant pour but de générer un maximum de cash par le biais d'activités illégales ou quasi-illégales (casino clandestin, contrebande, marché noir, vente de services ou produits ne respectant pas les réglementations, etc.).

Seconds couteaux

Les cercles défiants : Les cercles défiants sont les syndicats qui montent. Organisés en petites cellules indépendantes très efficaces, les cercles défiants entretiennent peu de contact dans les différentes couches de la société et ont donc moins d'engagement à tenir que les principaux syndicats du Célesta. Ils sont plus flexibles, plus réactifs et ne sont donc pas liés par des règles tacites. Présent dans tout le Célesta, ils sont particulièrement agressifs dans la Confédération d'Ambrosia où leurs activités commencent vraiment à gêner les principales organisations. Si certains cercles sont indépendants, nombreux sont ceux qui semblent être liés entre eux. Quant à leurs domaines de prédilection, il s'agit principalement du trafic de drogues électroniques, de la contrebande en tout genre et de l'extorsion de fonds.

Aube Rouge : Formé historiquement d'Européens luttant discrètement contre l'hégémonie russe en Eurasie, les activités d'Aube Rouge se sont rapidement tournées vers le crime organisé. Aujourd'hui quasiment disparut, Aube Rouge est pourtant le principal syndicat du crime de l'Impérium "Uber". Les quelques branches d'Aube Rouge toujours actives dans le reste de l'Eurasie sont quant à elles proches des opposants au régime de Nad Lauder mais sont également directement menacées par le Daga.

Prisme Noir : De nombreuses rumeurs parlent de ce syndicat sans qu'aucune preuve de son existence n'ait jamais pu être apportée. Il s'agirait, selon la rumeur, d'une organisation criminelle secrète dirigé par des agents Martiens infiltré dans le Célesta. Prisme Noir utiliserait de nombreuses sociétés écrans ainsi que plusieurs gangs de spacepunks, parfois rivaux, et ferait souvent appel à divers intermédiaires dans les milieux ghostrunners pour gérer leurs activités sans que personne n'ai l'impression d'appartenir à un réseau criminel d'envergure. Les motivations généralement avancé pour justifier la rumeur parlent d'une organisation tentaculaire dont le but est de noyauter le Célesta tandis que d'autres avancent l'hypothèse d'une couverture pour acquérir de nouvelles technologies absentes de Mars.

Spacepunks : Sont appelé spacepunks les gangs de toutes tailles ayant pour point commun d'entretenir au moins une activité criminelle (racket, proxénétisme, revente de stupéfiants, etc.) à un niveau local. Ce sont généralement des petites frappes défoncées aux nanodrogues (ou leur équivalent chimique et/ou électronique) qui squattent une zone pauvre et arborent souvent avec fierté des iroquois fluo, des nano-tatouages tribaux ou des signes distinctifs plus discret.

Ghostrunners : Le terme ghostrunner désigne aussi bien les agents corporatistes, gouvernementaux ou les Spectres menant des opérations clandestines que les criminels freelances qui louent leurs compétences à des commanditaires anonymes pour mener à bien des opérations illégales ou quasi-illégales. Les ghostrunners sont généralement des professionnels opérant en solo ou en petit groupe et sont clairement plus dangereux et plus difficile à coincer que la moyenne des criminels du Célesta. Lorsqu'ils donnent dans la piraterie commanditée, on les appels corsaires.



MYSTICISME

Légendes stellaire et Phénomènes inexplicés

Le Célesta regorge de phénomènes inexplicés et de nombreuses légendes stellaires ont vu le jour. Si bien que la plupart des habitants du Célesta croient véritablement en ces phénomènes et ces mythes. Et le fait est que s'il est avéré que la plupart ne sont que des superstitions, des inventions ou des faits réel déformés, amplifiés et répétés, d'autres sont toutefois des phénomènes réels documentés mais toujours inexplicés.

Principales religions

Malgré un nombre important d'athées, il existe toujours de nombreuses religions dans le Célesta mais les principales, en dehors du culte Atlante (voir plus bas), sont les suivantes :

Eglise Rédemptionniste : Basée sur la religion catholique, l'église redemptionniste croit que l'apocalypse a eu lieu sur Solaris après l'Exode et que Dieu s'est, pour le moment, détourné de l'humanité.

Eglise Evangélique Arthérienne : Contrepoids de l'église redemptionniste, les Arthériens regroupent en fait plusieurs dérivés de la religion catholique dont le principale point commun réside dans leur croyance que dieu ne nous a jamais abandonné. Beaucoup pensent également que l'apocalypse n'a pas eu lieu. Inutile de préciser que les querelles avec les redemptionnistes sont fréquentes.

Judaïsme et Islamisme post Exode : Devenus relativement minoritaire au sein de la population du Célesta, les courants issus du judaïsme et de l'islamisme restent suffisamment notables en dehors de la nation Daeyaméenne et de la RFC pour être mentionné ici.

Néo-bouddhisme : Culte majeur dans la nation Daeyaméenne mais également au sein de la République Fédérale Chinoise, le néo bouddhisme s'apparente plus à une philosophie de vie qu'à une véritable religion. Il n'est d'ailleurs pas rare que les néo bouddhistes croient également en une autre religion.

Le Culte Atlante

La découverte en 2378 d'un artefact par l'archiviste Eurasien Lindonn Koslov marque le début d'une nouvelle religion : le culte Atlante. A cette époque, le Célesta sort d'une série de conflits religieux opposant Rédemptio-nistes et Arthériens. Le monde a découvert quelques années plus tôt les vestiges de l'Atlantide sur Solaris et se passionne pour les recherches des archivistes. Aussi, lorsque Lindonn Koslov publie la traduction de la prophé-tie inscrite sur l'artefact mythique d'Azkadia, il n'en faut pas plus pour que des habitants des quatre coins du Célesta commencent à se convertir.

Selon cette traduction, qui jette les bases de l'actuelle culte Atlante, il existe dans l'univers des hommes-dieux possédant un score de Kyle (voir le chapitre "Physique Ætherique") si élevé qu'ils sont capable d'influencer activement les pensées et actions de millions de per-sonnes. Lorsque plusieurs hommes-dieux vivent à une même époque, on parle de panthéon. Dans ce cas, le leader spirituel des hommes-dieux (l'Azkent) influence alors les autres hommes-dieux (Athor) qui influencent en retours l'humanité toute entière engendrant un nouvel âge d'or et de prospérité (l'Azmaeria). Mais il faut prendre garde au Thanos qui semble être une sorte de contre-pouvoir maléfique du panthéon.

La prophétie d'Azkadia indique que c'est le Thanos qui a anéanti l'Atlantide en se substituant à l'Azkent puis en montant les Athors les uns contre les autres. Mais la prophétie prédit surtout que les enfants de Sol reviendront sur les terres hostiles de leur ascension pour ramener les flammes de l'Atlantide à la vie. Malheureu-sément le Thanos sera libéré du même coup et seuls les enfants dignes de foi seront épargnés par le fléau qui s'en suivra. Les infidèles mourront au crépuscule d'une nouvelle ère car l'Azkent sera alors révélé et les Athors retrouvés l'aideront à atteindre l'Azmaeria.

Cette prophétie serait donc la traduction de traces laissées sur l'artefact mythique d'Azkadia. L'authenticité de cette traduction et l'existence même de l'artefact est cependant aujourd'hui contesté car on n'en trouve au-jourd'hui plus aucune image certifié authentique et on ignore où l'Azkadia pourrait se trouver. Son existence est donc devenue officiellement un mythe même si, pour les Atlantes, le doute n'est pas permis. Le fait est que cer-tains passages parlant d'autres artefacts ou d'événements qui n'avaient pas encore eu lieu sont plu-tôt troublant. Les doutes sur l'Azkadia sont donc peut-être simplement issus de la propagande post Guerre



Noire visant à décrédibiliser le culte aux yeux du Céles-ta, à moins que ce ne soit une légende créée de toute pièce par les Atlantes...

Car, la religion Atlante est désormais très surveillée dans tout le Célesta et ce depuis la fin de la Guerre Noire. Cette guerre et surtout les innombrables atrocités commises durant cette période ont en effet été perpé-trées au nom du culte Atlante et les Templiers Atlantes ont malheureusement laissé de nombreux stigmates dans la société.

Aujourd'hui, le culte reste encore pratiqué discrète-ment par de petites communautés indépendantes tandis que des rumeurs parlent régulièrement de sociétés se-crètes fondé par d'anciens leaders spirituels Atlantes œuvrant dans l'ombre pour imposer à nouveau leur culte au reste du Célesta. D'autres encore affirment que les

activités des Templiers Atlantes n'ont jamais cessé et qu'ils opèrent à présent dans l'ombre.

PSIONICS

La Physique Ætherique pour les nuls

Mis en lumière en 2359 par les travaux de Linden Kyle sur les technologies Atlantes, la physique Ætherique regroupe un ensemble de théories décrivant les propriétés et le comportement connu des flux Ætheriques.

La théorie de Kyle en particulier établit les bases de la physique Ætherique de la façon suivante : Si le corps des êtres vivants est bien parcouru par un réseau d'énergie Ætherique, le cerveau, lui, va utiliser cette énergie pour émettre des pulsations Ætheriques au rythme de son activité psychique et émotionnelle. Ce phénomène s'étend à l'infini et dans toutes les directions à la fois. L'intensité de ces pulsations diminue cependant rapidement à mesure que l'on s'éloigne du sujet et elles semblent ainsi quasiment inexistantes au-delà de quelques mètres, où elles se retrouvent noyées dans le champ Ætherique ambiant. A l'instar de l'ADN, la "signature Ætherique" de ces pulsations est unique d'un individu à l'autre.

Les recherches de Kyle ont également permis de démontrer que les êtres vivants sont sensibles aux pulsations et aux champs Ætheriques qui les entourent. Cette sensibilité – mesurée à l'aide de l'échelle de Kyle - ne leur permet toutefois d'interpréter que partiellement ces signaux et uniquement de façon inconsciente. Cela se manifeste généralement sous la forme d'intuitions, de pressentiments ou d'empathie.

Les personnes possédant un score au moins égal à 1 sur l'échelle de Kyle sont dites "psi-positives" en raison de leur sensibilité aux variations du champ Ætherique qui les entoure. Parmi les psi-positifs, certains ont un score de Kyle dépassant 2 et ceux-ci disposent alors généralement de capacités psi latentes. Ces personnes ne peuvent cependant pas utiliser ces capacités sans subir un traitement neural visant à créer des connexions dans le cerveau qui n'existent pas naturellement ni se faire implanter une neuropuce indispensable au contrôle de leurs capacités. Ils ont également besoin de se faire greffer un réseau de nanocondensateur appelé tatouage Ætherique pour stimuler leur cerveau en lui procurant un apport d'énergie Ætherique. Les personnes ayant subi cette opération sont appelées Psionics et sont capables, en se synchronisant, d'interpréter les pulsations Ætheriques qu'ils perçoivent ou de former dans leur esprits des faisceaux Ætheriques ciblés qui vont directement interagir avec le flux Ætherique d'autres personnes. En outre, seul les psi-positifs semblent en mesure de pouvoir utiliser la mystérieuse technologie Atlante.

En effet, les "Artefacts Ætheriques", qu'ils soient d'origine Atlante ou de fabrication moderne, ne fonctionnent que par le biais d'interfaces psi utilisables uniquement par des personnes de nature psi-positives. Ces mystérieux artefacts sont souvent capables de défier les lois de la physique et peuvent donc s'avérer être de puissants et dangereux objets.

Enfin, il est également intéressant de noter que la physique Ætherique s'applique à tout organisme vivant, y compris aux châssis biocybernétiques qui sont donc parcourus par un flux Ætherique semblable à ceux d'un corps humain. Quant aux cyber-cerveaux, ils émettent également des pulsations Ætheriques sans qu'aucune théorie scientifique n'ait pu l'expliquer entièrement. Aucun cyber-cerveau psi-positif n'a, en revanche, jamais été recensé jusqu'à présent.

Gare aux Psycho-psionics

Si le cliché du psionic sans scrupule violant l'esprit des gens pour la gloire du culte Atlante s'est imposé dans la culture populaire moderne, il faut dire que cette image est ancrée depuis longtemps dans l'inconscient collectif. En effet, la réputation des psionics, souvent rebaptisé "psycho", est la conséquence d'une accumulation d'amalgames, de phantasmes et de préjugés entretenus par la population et les médias.

Ainsi, si les psionics sont souvent assimilés au culte Atlante c'est à la fois en raison du culte lui-même, qui place les hommes ayant des capacités psi surdéveloppées en haut de sa hiérarchie, de l'arrogance et des atrocités commises par les Templiers Atlantes durant la Guerre Noire, qui possédaient pour la plupart des implants, tatouages et artefacts Ætheriques mais aussi car dans l'esprit des gens, les technologies liées à la physique Ætherique sont forcément d'origines Atlantes.

La rareté des psionics, la méconnaissance globale du sujet, quelques faits divers surmédiasés et la réelle instabilité des technologies Ætheriques ont également engendré de nombreuses exagérations et amplifié la crainte des gens face aux "psychos" qui seraient tous capables, selon les rumeurs, de lire les pensées, de découvrir les moindres secrets d'un individu voire de prendre le contrôle de son esprit ou lui infliger d'énorme souffrance psychique simplement par plaisir...

Il est donc compréhensible que les gens réagissent avec méfiance, crainte et malaise lorsqu'ils sont confrontés à un psionic et ce même si ces derniers sont parfois employés par les gouvernements ou corporations. C'est le cas par exemple des ERIIS du Nocho daeyaméen qui se trouvent essentiellement composés de psionics. Cela dit, avec leur surnom "d'inquisiteurs", il n'est pas dit qu'ils contribuent grandement à faire évoluer les mentalités...



REGLES DE BASE

Tests de base

Comme dans la plupart des jeux de rôles, lorsque le succès d'une action entreprise par un personnage n'est pas évident, on va effectuer un test pour en déterminer l'issue. Les tests se résolvent en jetant 3 dés à 6 faces (3D6). On additionne le résultat des dés et on y ajoute l'indice de compétence du personnage concerné par le test. On compare ensuite le résultat ainsi obtenu avec le seuil de réussite. Ce dernier correspond à la difficulté de l'action et est généralement calculé à partir d'un seuil de base +/- des modificateurs dû à la situation. Si le résultat du jet est égal ou supérieur au seuil, l'action est un succès.

| Difficulté | Seuil de réussite |
|-------------|-------------------|
| - Aisé | 13 |
| - Incertain | 15 |
| - Difficile | 17 |
| - Extrême | 19 |
| - Héroïque | 21 |

Le seuil de réussite de base d'une action est défini arbitrairement par le MJ et représente la difficulté à réaliser cette action dans des conditions normales. S'il le souhaite, le MJ peut ensuite appliquer un modificateur de situation dans le cas où les conditions seraient particulièrement mauvaises ou au contraire plutôt bonnes.

Les joueurs ayant la possibilité de décrire la façon dont leur personnage compte réaliser leurs actions, il leur est possible d'agrémenter cette description d'un peu de "fluff" (Dans la limite du raisonnable. Aux MJ et aux Joueurs de définir ce qui l'est). Cette mise en scène ne devrait pas impacter la détermination du seuil de réussite d'une action. Le MJ reste cependant libre d'utiliser un modificateur de seuil dans le cas où la mise en scène décrite par le joueur serait vraiment hasardeuse.

Prendre en compte, ou non, le "fluff" des PJs dans la détermination des seuils de réussite permet d'adopter aussi bien une ambiance semi-réaliste où la mise en scène aura un impact direct sur la difficulté de l'action entreprise, ou bien une ambiance plus cinématographique où les personnages sont capables de prouesses spectaculaires sans que cela n'affecte leurs chances de succès.

| Niveau | Indice de compétence |
|---------------|----------------------|
| - Incompétent | 1 |
| - Novice | 2-3 |
| - Entraîné | 4-5 |
| - Pro | 6 |
| - Vétéran | 7-8 |
| - Elite | 9-10 |
| - Légende | 11 |

Par soucis de fluidité, il est conseillé de considérer qu'un personnage ayant un niveau entraîné ou plus réussit automatiquement les actions aisées et qu'un personnage élite ou légendaire réussit automatiquement les actions aisées ou incertaines.

Exemple : Badman se fait courser par une bande de spacepunks complètement camés et souhaite prendre appuis sur un mur pour parvenir à passer par-dessus un grillage et semer ainsi ses poursuivants. Le MJ demande alors un test d'Athlétisme contre un seuil qu'il estime aisé (13). Badman a déjà un certain passif dans ce domaine et son niveau d'athlétisme est vétéran (7). Il lance ses trois dés et obtient 5,3,2. Le résultat de son test est donc de 7 (sa compétence) + 5 + 3 + 2 = 17. Badman réussit donc sans problème.

Tests opposés

Les tests opposés ont lieu lorsque deux personnages (ou plus) s'opposent directement (comme lors d'un bras de fer par exemple). Dans ce cas, les deux personnages vont chacun faire un test comme vu ci-dessus à l'exception qu'il n'y a, cette fois, pas vraiment de seuil : Chacun fait son jet en y ajoutant ou retranchant les éventuel modificateur déterminés par le MJ. Celui qui obtient le meilleur résultat prend l'avantage. En cas d'égalité, le MJ décide soit d'un statut quo, soit de relancer 1D6 pour chaque personnage jusqu'à ce que l'un fasse plus que l'autre et prenne ainsi l'avantage.

Par soucis de fluidité, il est conseillé de considérer qu'un PJ opposé à un PNJ ayant une compétence inférieure de deux niveaux à la sienne (Entraîné contre Inexpérimenté, Elite contre Entraîné, etc.), prend automatiquement le dessus. Un PJ pourra toutefois toujours tenter de battre un PNJ (ou un autre PJ) même si son niveau de compétence est nettement inférieur à celui de son adversaire.

Exemple : Badman a fait une mauvaise rencontre dans un bar et cherche maintenant à éviter de se prendre un coup de couteau dans le bide. Le MJ va donc demander un jet opposant la compétence de combat au contact de Badman et celle de son agresseur. Badman obtient 18 tandis que son agresseur n'obtient que 15. Le spectre a donc réussi à esquiver le coup... pour cette fois.

Dé explosif

L'un des 3 dés jeté devrait être distinct (par sa couleur, sa taille ou en le lançant séparément), c'est le dé explosif. Si ce dernier (et uniquement ce dernier) donne un 6, alors on peut relancer un 4ème dé et l'ajouter à son résultat. Si ce 4ème dé donne également un 6, on relance un 5ème dé et ainsi de suite. On dit alors que le dé explose.

Dépassement et Handicaps

Au cours du jeu, les personnages peuvent avoir occasionnellement besoin d'un coup de pouce pour réussir une action importante. L'une des utilisations possible de la jauge de dépassement (voir caractéristiques des personnages) est de permettre d'augmenter les chances de réussite lors d'un test. Chaque point de dépassement utilisé permet en effet de lancer un dé supplémentaire en plus des 3 dés du jet initial et de ne conserver que les 3 meilleurs. Utiliser 2 points de dépassement sur un test permet ainsi de jeter 5 dés. Sur ces 5 dés, on ne retiendra que les 3 meilleurs. La règle du dé explosif reste inchangée.

A l'inverse, un personnage blessé, utilisant sa main faible ou effectuant plusieurs actions au cours d'un même tour de combat peut se voir attribuer des handicaps. Dans ce cas, chaque point de handicap fait jeter un dé supplémentaire comme pour le dépassement, mais on ne garde ici que les dés les plus faibles. La règle du dé explosif s'applique toujours : même si le dé explosif n'est pas comptabilisé parmi les trois plus mauvais dés, on lancera tout de même un dé supplémentaire qui sera additionné aux trois plus mauvais du jet initial.

Utiliser un point de dépassement permet d'annuler l'effet d'un point de handicap. (Un test subissant un handicap de -1 mais utilisant un point de dépassement va simplement lancer 3 dés car il n'y a plus, ni bonus de dépassement, ni handicap).

Ajustement

Lorsqu'un personnage devient spécialiste ou lorsqu'il atteint le niveau "légende" d'une compétence, c'est qu'il atteint une telle maîtrise de son domaine qu'il devient capable de corriger ses éventuels petits ratés. De même un personnage disposant d'un implant biocybernétique a souvent un avantage sur celui qui n'en possède pas. Chaque point de légende, chaque spécialisation applicable et chaque équipement donnant un bonus lors d'un test procure un point d'ajustement. Le trait "génie" peut également procurer un point d'ajustement supplémentaire.

Les points d'ajustement peuvent être dépensés pour relancer tout dés ayant fait un score inférieur ou égale au

nombre de point d'ajustement disponible. Si un personnage dispose d'un unique point, il ne peut relancer qu'un seul 1. S'il dispose de 3 points d'ajustement, il peut relancer trois dés ayant fait 1 ou bien un dé ayant fait 3 ou encore un dé ayant fait 2 et un autre ayant fait 1 ou toute autre combinaison. Un dé ainsi relancé, peut à nouveau être relancé s'il reste encore des points d'ajustement au personnage.

Relancer le dé explosif peut permettre d'éviter une complication (voir ci-dessous) mais peut également en provoquer une en fonction du nouveau résultat. Un dé explosif ainsi relancé ne pourra par contre plus exploser.

Complications et réussites critiques

Une complication peut survenir n'importe quand. Lorsque le dé explosif affiche un 1, alors le MJ peut décider (ou non) qu'une complication mineure se produit et ce indépendamment du résultat de l'action. Cette complication peut aussi bien être due à l'action du personnage qu'être un facteur totalement indépendant. L'objectif est ici d'ajouter une pointe d'humour ou au contraire de créer ou d'intensifier un moment de tension.

Lorsqu'un jet est réussi en obtenant trois dés identiques ou lorsque le résultat d'un jet égale ou dépasse 25, on dit que le joueur a fait un "Captain Scar" (du nom du Spectre rendu célèbre par le bureau de com' de Hell Point). Il s'agit en fait d'une réussite critique combiné à beaucoup de chance, le résultat est souvent spectaculaire bien que pas forcément toujours prévu.

Actions de groupe

Lorsque plusieurs personnages s'associent pour effectuer une même action (réparer un même véhicule, rechercher des informations sur l'infosphère, etc.) on parle d'action de groupe. On ne fera alors qu'un unique test avec l'indice de compétence le plus élevée. Le test pourra alors bénéficier, à la discrétion du MJ, d'un bonus au seuil de réussite en fonction du nombre de personnage participant à l'action, de leur coordination ainsi que de leur niveau général de compétence. Il est également possible pour le MJ d'accorder des points d'ajustements à ce jet.

CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES

COMPETENCES

Les compétences représentent les caractéristiques principales des personnages. Elles sont au nombre de 15 réparties dans 5 catégories et représentent ce qu'a appris à faire le personnage (que ce soit parce qu'il est doué dans un domaine ou à force d'entraînement et d'expérience).

Bien que les compétences disposent d'un indice chiffré, il est conseillé de noter le niveau des compétences avec leur qualificatif de niveau, suivi de l'indice de la compétence (ex : "Entraîné (6)", "Vétéran (8)", "Légende (11-1)"). Cette notation permet de bien intégrer l'échelle de valeur et de situer en un clin d'œil le niveau du personnage dans un domaine par rapport au reste du monde.

| Niveau | Indice de compétence |
|---------------|----------------------|
| - Incompétent | 1 |
| - Novice | 2-3 |
| - Entraîné | 4-5 |
| - Pro | 6 |
| - Vétéran | 7-8 |
| - Elite | 9-10 |
| - Légende | 11 |

A noter que le niveau légende est un niveau "ouvert" : s'il n'est pas possible de monter son indice au-delà de 11, il est tout de même possible de continuer à monter sa compétence. Chaque niveau supplémentaire permet alors de bénéficier d'un point d'ajustement (voir "Légendes et spécialisations" dans la partie "Mécanismes de base"). On note ce niveau "Légende (11-1)", "Légende (11-2)" etc.

De son côté, un personnage Incompétent sera généralement dans l'incapacité complète de réussir une action liée à cette compétence. Dans certains cas, et si la logique le permet, le MJ peut toutefois autoriser un personnage Incompétent à faire un jet. Il est toutefois libre de lui imposer un handicap.

Compétences physiques

- **Combat rapproché** : Est utilisé pour gérer tout ce qui concerne le combat au corps à corps, que ce soit à mains nues ou équipé d'armes tranchantes, contondantes ou autres.

- **Armes à distance** : Correspond comme on s'en doute à l'utilisation de la plupart des armes à feu personnelles. L'utilisation d'armes lourdes ou d'armes de vaisseau ne sont pas régies par cette compétence et

nécessitent l'utilisation d'une compétence personnelle (voir plus bas)

- **Athlétisme** : Recouvre aussi bien la course que l'escalade, les acrobaties ou l'art de tomber sans se faire mal

Compétences intuitives

- **Discrétion** : Est utilisé lorsqu'on souhaite faire preuve de... discrétion. Donc camouflage, filature, pick-pocket, etc.

- **Perception** : La perception est utilisée pour repérer des choses cachées ou remarquer ce qui est anormal autour de lui.

- **Synchronisation** : La synchronisation psionique correspond au degré de maîtrise des artefacts et implants *Ætheriques*.

Compétences techniques

- **Pilotage** : Concerne la conduite de véhicules terrestres, volants ou spatiaux.

- **Cycking** : Le Cyber-Hacking permet de pirater ou programmer les IR et autres systèmes informatiques.

- **Biotech** : Est utilisé pour les premiers soins, entretenir ou implanter des implants cybernétique ou biocybernétique, etc.

Compétences sociales

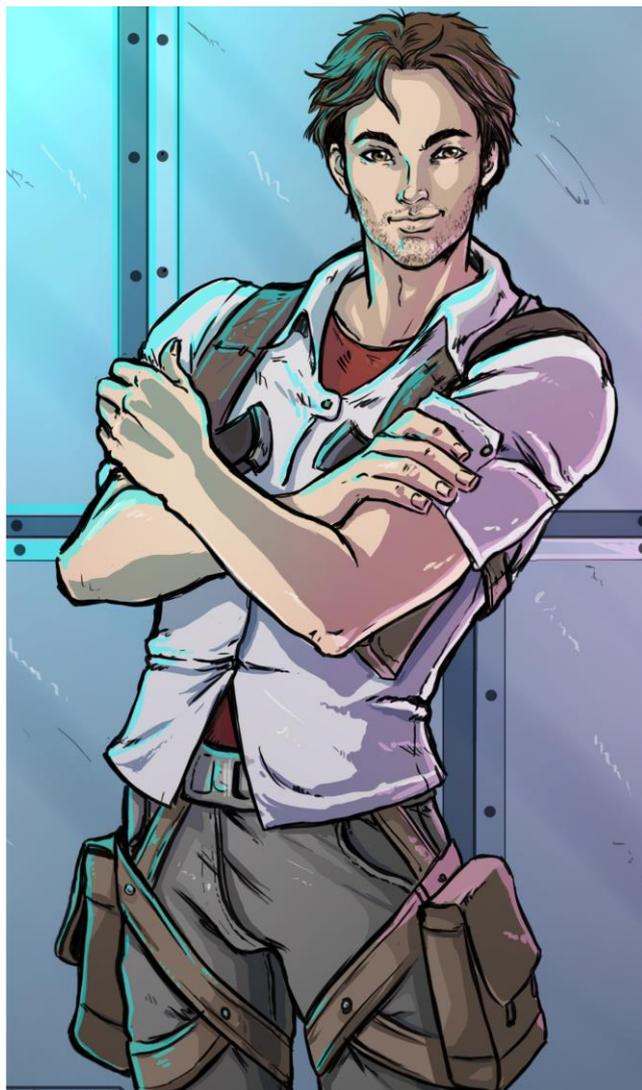
- **Baratin** : Permet de convaincre les gens que ce que vous leur dites est vrai... même si ce n'est pas toujours le cas. Cette compétence permet également de négocier, séduire.

- **Legworking** : Permet au personnage d'enquêter et d'obtenir des informations sans en avoir l'air, que ce soit en discutant ou en laissant traîner ses oreilles là où il faut. C'est l'art de savoir où, par qui et comment trouver une information.

- **Intimidation** : Utilise un rapport de force pour inciter les gens à faire ce que vous leur demandez ou à vous dire ce que vous voulez.

Compétences personnelles

Il s'agit de 3 à 6 compétences ouvertes que le personnage doit choisir lors de la création de son personnage. Ces compétences représentent des domaines spécialisés qui ne sont pas directement abordés par les autres compétences. Cela peut aussi bien être des compétences de connaissance (Stratégie, Connaissance de l'armement, Xenobiologie, Milieu de la contrebande, etc.) que des talents particuliers (Chant, Cuisine, Simgame, Jonglage, Jeux d'argent, Techniques de survie, Armes de jets, Armes lourdes, Data Mining, Bricolage, etc.). Ces compétences ouvertes ont pour principal objectif de renforcer la personnalité et l'originalité des personnages mais également de couvrir des domaines secondaires qui ne le sont pas autrement.



Spécialités

Chaque personnage a la possibilité d'acquérir des spécialités pour une compétence donnée. Le choix des spécialités est ouvert et libre. Elles peuvent aussi bien concerner l'utilisation d'un sous domaine de la compétence (Un art martial pour la compétence Combat rapproché, la torture pour la compétence Intimidation, la façon de repérer une filature pour la compétence Perception, etc.) qu'une condition

Particulière (sous la pluie, durant la nuit, lorsque le personnage se trouve avec son gang, etc.). Il est important de noter que les spécialités ont avant tout pour but de donner ou de renforcer un maximum la personnalité et l'originalité des personnages. Les joueurs sont donc encouragés à être imaginatif dans leur choix pour qu'elles correspondent le mieux possible à leur personnage.

En terme de règles, chaque spécialité, lorsqu'elle s'applique, va permettre au personnage de bénéficier

d'un point d'ajustement pour relancer les éventuels dés ayant fait un mauvais résultat lors d'un test (voir "Légendes et spécialisations" dans la partie "Mécanismes de base").

Passer Vétéran dans une compétence s'accompagne automatiquement d'une nouvelle spécialité et il en va de même pour un personnage devenant Elite ou Légende. Un personnage ayant une compétence de niveau Légende aura donc au minimum 3 spécialités.

Il est conseillé de ne pas dépasser 4 ou 5 spécialités pour une compétence donnée.

CARACTERISTIQUES ANNEXES

Niveau de professionnalisme

Ce niveau représente le degré de professionnalisme du personnage et son niveau général de compétence. Il est calculé en fonction de l'expérience accumulée et est utilisé comme caractéristique pour l'initiative, pour faire appel à sa volonté, à sa mémoire ou encore à son niveau de culture générale. Bref, le niveau de professionnalisme est utilisé pour toutes les capacités que tout le monde possède et qui ne s'améliore véritablement qu'avec le temps (et l'expérience).

| Indice | Niveau | XP accumulé |
|--------|----------|--------------------|
| 2 | Novice | Jusqu'à 99 |
| 3 | Novice | Entre 100 et 199 |
| 4 | Entraîné | Entre 200 et 299 |
| 5 | Entraîné | Entre 300 et 449 |
| 6 | Pro | Entre 450 et 649 |
| 7 | Vétéran | Entre 650 et 849 |
| 8 | Vétéran | Entre 850 et 1099 |
| 9 | Elite | Entre 1100 et 1349 |
| 10 | Elite | Entre 1350 et 1649 |
| 11 | Légende | + de 1650 |

Jauge de dépassement

Cette jauge mesure l'audace et la capacité du personnage à forcer sa chance en dépassant ses limites au risque de stresser son corps. Le niveau initial de cette jauge en début de partie est égal à l'indice de professionnalisme du personnage.

Un joueur peut gagner des points de dépassement pour faire monter le niveau de sa jauge en cours de partie. Pour cela il dispose de plusieurs moyens :

- Passer un jour de repos complet permet de regagner un point de dépassement tant que le niveau de la jauge est inférieur à son niveau de départ.
- Boire une cannette de Fûze Coke (ou tout autre boisson énergisante) permet de regagner un point de dépassement tant que le niveau de la jauge est inférieur à son niveau de départ. Il n'est pas possible de profiter

de cet effet une nouvelle fois tant que la jauge n'est pas revenue à son niveau de départ entre temps.

- Prendre des risques pour réaliser une action peut, à la discrétion du MJ permettre de gagner un point de dépassement. Les points ainsi gagné peuvent faire monter la jauge de dépassement au-delà de son niveau initial.

- A la discrétion du MJ, si le personnage accomplit quelque chose d'important et en accord avec le rôleplay de son personnage, il peut également lui donner un point de dépassement lui permettant de dépasser le niveau initial de sa jauge.

Utiliser cette jauge permet de :

- Jeter un dé supplémentaire par point dépensé lors d'un test et ne garder que les 3 meilleurs (voir "Dépassement et handicaps" dans la partie "Mécanismes de base")

- Compenser un point de Handicap.

- Réaliser une action d'évasion et imposer un handicap à tous ceux qui tenteraient de toucher le personnage lors de la manœuvre.

- Le personnage peut, si sa jauge de dépassement est supérieure à 0, éviter une blessure mortelle en dépensant tous les points de dépassement de sa jauge. Celle-ci se retrouve ainsi à 0 et le personnage ne sera "que" gravement blessé.

- Un personnage psionic peut aussi utiliser un ou plusieurs points de dépassement pour augmenter son score de Kyle d'autant de points le temps d'une action.

Chaque point de dépassement utilisé fait baisser le niveau de la jauge d'un cran, ce qui se concrétise également par l'apparition de douleurs musculaires, courbatures, stress, etc. Ces symptômes n'entraînent toutefois pas de malus tant que la jauge de dépassement n'est pas descendue en dessous de 0. Une fois que la jauge est à 0 il est toujours possible d'utiliser des points de dépassement mais cela se traduira par un handicap à tous les tests suivants par point de dépassement en dessous de 0. A noter qu'il n'est pas possible de dépenser plus que son indice de professionnalisme en dessous de 0.

Réputation

De nombreux Spectres aimeraient être célèbre ou au moins reconnu par leurs pairs, d'autres préfèrent être craint par la population ou encore être le plus discret possible. Tout cela est géré par le système de réputation.

Renommée : Cette caractéristique permet de mesurer à quel point le personnage est connu dans le Célesta. Un test de Culture général contre un seuil de (26 - l'attribut de Renommée du personnage) permet de savoir si l'on a déjà entendu parler de lui. Ce test n'est bien sûr à utiliser que vis-à-vis des personnes que le personnage n'a encore jamais rencontrées.

Les modificateurs courants à prendre en compte concernent les relations qu'entretient le personnage avec la faction du PNJ (un allié ou un ennemi d'une faction sera plus facilement connus de cette dernière) ainsi que l'éloignement du PNJ par rapport au personnage (un personnage connu dans un système peut être totalement inconnu dans une autre nation).

| Niveau | Indice | Le personnage... |
|-----------|--------|---|
| Inconnu | 1 | est un parfois inconnu. |
| Méconnu | 2-3 | son nom est connu des spécialistes locaux, sans plus. |
| Remarqué | 4-5 | a attiré l'attention des spécialistes sur lui. |
| Reconnu | 6 | commence à se faire un nom dans le milieu. |
| Réputé | 7-8 | devenu célèbre, sa réputation le précède. |
| Référence | 9-10 | est devenue une référence dans son domaine. |
| Légende | 11 | va laisser son nom dans l'histoire. |

Plus la renommée d'un personnage est importante et plus il devient célèbre. Il peut alors être reconnu par des fans (et obtenir leurs faveurs) tout comme il peut se retrouver espionné par des paparazzis vétéran.

Qualificatifs : Si la renommée mesure à quel point un personnage est connu, les qualificatifs sont là pour donner un aperçu de sa réputation. Il s'agit en effet de traits, de statuts ou de faits marquant qui se trouvent associés au nom du personnage : C'est ce qui vient immédiatement en tête lorsqu'on pense à lui. Cela peut aussi bien être le reflet de la réalité que le résultat d'une image travaillé ou le fruit de rumeurs tenaces.

Ces qualificatifs forment la réputation du personnage et peuvent influencer le comportement des PNJ. Par ailleurs, à la discrétion du MJ, certains qualificatifs peuvent, selon les circonstances, générer des bonus ou des malus aux jets sociaux du personnage (un personnage notoirement connu pour être "sadique" pourra bénéficier de bonus en cas de torture par exemple, tandis qu'un personnage "mythomane" pourrait subir un malus à ses jets de persuasion.) Le MJ devrait toutefois garder en tête que des PNJ de niveau vétéran ou plus sont moins susceptibles d'être sensible à la réputation d'un personnage que la plupart des habitants du Célesta.

Le MJ devrait également veiller à ce que des personnages ayant une forte renommée aient un minimum de qualificatifs liés à leur réputation. Attention toutefois de ne pas accorder trop de qualificatifs à un personnage : plus un personnage aura de qualificatifs et moins ceux-ci

seront marquant. Il est donc conseillé de n'évoquer que les 3 qualificatifs principaux lorsque l'on présente un personnage. Les éventuels qualificatifs supplémentaires ne devraient être évoqués que si des recherches sont effectuées sur le personnage. On parlera alors de qualificatifs passifs.

Devenir Référence s'accompagne automatiquement d'un nouveau qualificatif et il en va de même pour un personnage devenant une Légende vivante. Un personnage ayant une renommée de niveau Légende aura donc au minimum 3 qualificatifs (1 dès la création du personnage, 1 lorsqu'il est devenu une Référence et 1 lorsqu'il est devenu une Légende).

Quelques exemples de qualificatifs : Courageux, Lâche, Mystérieux, Craint, Méprisé, Populaire, Méfiant, Personne dont il faut se méfier, Fiable, Méthodique, A fait sauter une station orbitale par erreur, Psionic, etc.



Réseau d'information

Le réseau personnel d'information ou IntelNet correspond à l'ensemble des amis, fouines et autres connaissances (nommées ou non) du personnage. Plus l'indice de ce réseau est élevé et plus il est vaste, influent, compétent, efficace ou un peu de tout ça. Ce réseau est utilisé chaque fois que le personnage cherche à obtenir des renseignements ou un service via une ou plusieurs de ses connaissances.

A l'instar des compétences, le réseau d'information peut se voir attribuer des spécialités, reflétant ainsi le fait qu'un certain nombre de personnages constituant le réseau d'information sont des spécialistes de ce domaine ou trempent dedans.

Il est également possible de renforcer l'importance de certains membres du réseau. Ces personnages doivent avoir quelque chose de particulier les faisant sortir du lot : être une personnalité influente ou être un ami très proche du personnage. Dans un cas comme dans l'autre, le PNJ peut rendre des services au joueur dans la limite du raisonnable (un PNJ influent, ne pourra pas passer trop de temps pour le PJ tandis qu'un ami pourra aller plus loin mais aura probablement une influence plus réduite).

Passer son IntelNet au niveau Intermédiaire s'accompagne automatiquement d'une nouvelle spécialité ou d'un nouveau contact nommé et il en va de même pour un personnage passant son IntelNet au niveau Courtier ou Big Brother. Un personnage ayant un IntelNet de niveau Big Brother aura donc au minimum 3 spécialités ou contacts nommé.

| Indice du réseau | Niveau |
|------------------|--------------------------|
| 1 | Asocial |
| 2-3 | Monsieur tout le monde |
| 4-5 | Dealer |
| 6 | Fouine |
| 7-8 | Intermédiaire |
| 9-10 | Courtier en Informations |
| 11 | Big Brother |

Score de Kyle

Le score de Kyle indique le potentiel psionic d'un personnage. Plus il est élevé et plus le personnage est sensible aux flux Ætheriques (voir le chapitre "physique Ætherique" pour plus d'information).

Par défaut, tous les personnages ont un score de Kyle de 0 (compris entre 0 et 0.99 en termes de rôle-play). Les psi-positifs, eux, ont un score de Kyle de 1 et si le personnage possède des capacités psi latentes, ce score augmente encore d'un point sur l'échelle de Kyle pour chacune d'elle. Un psi-positif avec deux capacités psi possède donc un score de Kyle de 3.

Les personnages équipés d'un tatouage *Ætherique* actif voient leur score de Kyle augmenter temporairement de 1. Il en va de même pour un personnage se trouvant sous l'effet d'une dose de Redryu.

TRAITS

Chaque personnage a des avantages et des défauts, ceux-ci sont représentés par les "traits". Certains vont donner des bonus ou des malus en terme de règle d'autres seront de nature plus rôleplay. La liste ci-dessous n'est pas exhaustive et les joueurs sont encouragés à en imaginer de nouveau (en accord avec le MJ) pour personnaliser leur personnage.

Traits positifs

Ambidextre : Le personnage est parfaitement capable d'utiliser indifféremment sa main gauche et sa main droite, il n'a donc plus de main faible et ne subit donc pas de handicap lié à l'utilisation d'une main faible.

Capacité psi : Bien que ce soit rare, certains psi-positifs sont capable d'utiliser des capacités psi. Ces capacités sont propres à chaque individu et sont obtenues en sélectionnant ce trait. Cette capacité reste cependant latente tant que le personnage ne possède pas de neuropuce de contrôle (voir le chapitre sur l'équipement). En revanche, s'il possède un tel implant, alors le personnage devient capable d'utiliser cette capacité. Dans tous les cas, le personnage voit son score de Kyle augmenter d'un point pour chaque capacité psi possédée. Ce trait ne peut être sélectionné que si le trait "Psi-positif" a déjà été préalablement choisi par le personnage. Bien que ce soit rare, ce trait peut être choisi plusieurs fois, dans ce cas, une seule neuropuce suffit pour rendre accessible toutes les capacités.

Constitution supérieur : Le personnage possède une santé de fer et est particulièrement résistant et dur au mal. Il possède ainsi l'équivalent d'un point d'armure.

Encyclopédie vivante : Le personnage possède une culture générale très développée. A moins que le sujet ne soit très pointu où n'appartienne pas au domaine public, le personnage a de grande chance de savoir de quoi on parle. Le MJ peut ainsi éviter de demander un test de Professionnalisme au personnage lorsque cela concerne la connaissance générale du Célesta.

Force de frappe : Le personnage possède une force supérieure à la moyenne ou sait parfaitement où frapper pour faire le plus de dégâts. Les dommages des armes faisant appel à sa force (combat à mains nues inclus) sont augmentés d'un point.

Génie : Le personnage est un véritable génie dans un domaine, il bénéficie d'un point d'ajustement (voir "In-

compétences, Légendes et spécialisation" dans la partie "Mécanismes de base") dans une compétence donnée. A l'instar des points de légende, la compétence du personnage sera par exemple noté Entraîné (6-1).

Guérison rapide : Le personnage guérit naturellement plus vite de ses blessures et supporte mieux les traitements médicaux que la plupart des gens. Le personnage récupère deux fois plus vite que la normale lorsqu'il est blessé.

Inflexible : Le personnage possède une volonté inébranlable et est capable de résister plus facilement à la torture ou à ses instincts les plus primaires. Le personnage bénéficie d'un point d'ajustement pour tous les tests de Professionnalisme faisant appel à sa volonté, y compris pour résister aux capacités psi.

Irrésistible : Le personnage est particulièrement attirant ou sait trouver les mots qu'il faut pour séduire l'un des deux sexes, ce qui lui confère un bonus aux tests sociaux concernant les personnes de ce sexe lorsque le MJ juge cela adapté (le MJ peut même considérer dans certains cas qu'un test n'est pas nécessaire). Au-delà des bonus, ce trait influence surtout de façon générale le rôleplay des PNJ interagissant avec lui. Ce trait peut être pris deux fois (une fois par sexe).

Mémoire photographique : Grâce à ce trait, le personnage peut retenir une image, un visage ou tout autre chose qu'il voit rien qu'en la regardant quelques secondes. Le personnage est également capable de savoir s'il a déjà croisé une personne ou un objet particulier s'il est amené à le revoir. Il est ainsi capable de se rappeler si l'homme qui consulte actuellement un terminal public dans le hall de son hôtel n'était pas dans la même navette que lui deux jours plus tôt.

Nom de famille privilégié : Issue d'une famille influente (Anneau supérieur Eurasien, Famille d'un parrain mafieux, fils d'un puissant clan corporatiste, etc.) le personnage peut profiter de son nom pour obtenir des faveurs. Ceux qui connaissent son nom seront généralement moins enclins à le menacer, craignant de s'attirer des ennuis en retours. Mais si le personnage abuse un peu trop de son nom, il pourrait tout aussi bien être renié par sa famille ou être rappelé à l'ordre par cette dernière. Ce nom de famille devient au passage un qualificatif (voir la partie "réputation" plus haut).

Première impression : Le personnage à l'air sympathique de prime abord. Tout test de Baratin bénéficie d'un point d'ajustement lorsqu'il interagit pour la première fois avec quelqu'un. Ce bonus ne s'applique que lors du premier test. Au-delà des bonus, ce trait influence la perception qu'ont les PNJs pour le personnage et donc leur rôleplay.

Profiler : Le personnage à un don pour évaluer les personnes qu'il rencontre. Un test de perception réussi

pourra lui révéler, à la discrétion du MJ (ou suivant ce que cherche à évaluer le personnage), le niveau d'expérience, la compétence la plus haute ou un trait de la personnalité du personnage observé.

Psi-positif : Ce trait, relativement rare, indique que le personnage possède un important potentiel \mathcal{A} etherique. En termes de règle, cette qualité donne au personnage un score de Kyle de 1 ainsi que la possibilité d'utiliser des artefacts \mathcal{A} etheriques. C'est également un pré requis pour pouvoir prendre le trait "capacité psi". Cet avantage s'accompagne cependant d'un défaut : les habitants du célesta ont tendance à se méfier des psi-positifs et à les assimiler aux Atlantes, surtout s'ils sont en possession d'artefacts ou de tatouages \mathcal{A} etheriques. Les personnages psi-positifs peuvent, à la discrétion du MJ gagner gratuitement le qualificatif "psi-positif" ou "psionique" (voir Réputation plus haut) si leur score de Kyle est de nature publique.

Vif comme l'éclair : Avec ce trait, le personnage est capable de réagir au quart de tour à une situation donnée. Il ne subit ainsi pas de handicap lorsqu'il souhaite modifier une action préalablement déclaré.

Traits négatifs

Accroc à l'adrénaline : Le personnage a besoin d'adrénaline et de prendre des risques pour se sentir vivant ou pour le fun. Il est souvent très confiant (parfois trop) et a tendance à prendre des risques inconsiderés même lorsqu'il serait plus simple de faire autrement. Ce trait va souvent de pair avec le défaut "suicidaire".

Ame dupliquée : L'Ame du personnage a été numérisée et, pour une raison ou pour une autre, chargée dans un corps cybernétique sans que l'Ame originelle ne soit morte, ou bien chargée dans deux corps cybernétiques différents. Il existe donc un "double" du personnage quelque part dans le Célesta... à moins que le personnage ne soit lui-même ce double... Le MJ ne devrait autoriser ce trait que s'il a une idée en tête pour sa campagne.

Blacklisté : Le personnage est persona non grata sur un habitat, une station ou une planète à cause de son passif là-bas. Bien qu'il ne soit pas recherché, il peut ne pas être autorisé à y mettre les pieds ou bien y être étroitement surveillé.

Crise d'identité : Lorsque l'Ame d'une personne est chargée dans un nouveau châssis cyborg, il arrive que celui-ci ait du mal à accepter son nouveau corps, on parle alors de crise d'identité. Le personnage ne se reconnaît pas et n'arrive pas à considérer ce corps comme le sien. Les conséquences d'une crise d'identité peut aller de la dépression jusqu'au suicide en passant par l'automutilation et le rejet de soi. Ce syndrome est courant chez les nouveaux cyborgs (pour lesquelles s'ajoute

le traumatisme causé par leur résurrection) ainsi que chez ceux amenés à changer régulièrement de châssis. Bien que les crises d'identités puissent se guérir avec un suivi psychologique et un traitement adapté, certains cyborgs ne s'en débarrassent jamais complètement, c'est le cas des personnages possédant ce trait.

Dépensier : Que ce soit en prostitué, en jeux d'argent ou pour vivre dans le luxe le temps de quelques jours, le personnage a tendance à claquer tous ses crédits dès qu'il en a. Considérez qu'au moins la moitié des crédits qu'il gagne vont être dépensés en futilité dans la foulée et le reste au fil de l'eau. Notez qu'il est plus intéressant de "jouer" ce trait durant les parties plutôt que de ne considérer que l'aspect chiffré.

Deux de tension : Le personnage est lent à la détente et a du mal à régir rapidement à une situation nécessitant des réflexes. Il subit ainsi un handicap à tous les tests de professionnalisme impliquant les réflexes, ce qui inclut les tests d'initiatives.

Drogué de l'information : Le personnage est abonné à de nombreux flux d'informations (news, forums, réseaux sociaux) dont une bonne partie sont diffusés en permanence dans son ERA (son Environnement de Réalité Augmenté). Le personnage est ainsi souvent au courant des derniers événements avant tout le monde mais cela peut aussi le distraire (en particulier dans des situations telles qu'une surveillance ou une filature) et surtout, sans ses flux d'informations, le personnage se sent perdu et a du mal à se concentrer sur des problèmes banals. A la discrétion du MJ, le PJ peut alors subir un handicap à ses jets tant qu'il n'a pas retrouvé l'accès à ses sources d'informations. Une fois ces dernières retrouvées, le personnage va se jeter dessus et les dévorer.

Endetté : Le personnage doit beaucoup d'argent à quelqu'un qui n'aura peut-être pas la patience d'attendre que le personnage soit en mesure de le rembourser. Le montant de la dette devrait être décidé en accord avec le MJ en fonction du background du personnage. Ce trait ne fait pas directement gagner d'argent à la création, seulement des ennuis.

Faiblesse : Le personnage ne peut résister aux jolies femmes, à une provocation, à un défi, aux pâtisseries, etc. Dans l'idéal ce trait devrait rester essentiellement rôleplay et le MJ ne devrait contraindre le joueur à effectuer un test de Professionnalisme que s'il ne respecte pas assez ce défaut.

Fugitif : Une prime (d'état ou privé) a été émise sur la tête du personnage, qui utilise probablement une fausse identité depuis. Le MJ ne devrait autoriser ce trait que s'il a une idée en tête pour sa campagne au risque de voir la moitié des spectres PJ avec une prime sur leur tête, ce qui ne serait pas en accord avec le background...

Gagne à être connu : Que ce soit parce que le personnage est timide, bourrus ou qu'il dégage des ondes négatives, le premier contact avec lui est parfois difficile. Tout test de compétence social (hors intimidation) subit un handicap lorsqu'il interagit pour la première fois avec quelqu'un. Ce malus ne s'applique que lors du premier test.

Hanté par son passé : Les actions passées ou la réputation du personnage hantent ce dernier à tort ou à raison. Il peut être considéré comme un traître notoire, un tueur de flic ou encore comme la personne responsable d'un crime horrible. Le personnage gagne un qualificatif négatif à sa réputation (voir réputation ci-dessus).

Influenable : Le personnage est facilement influenable. Il subit un handicap à ces tests de Professionnalisme pour résister à toutes tentatives d'intimidation.

Junky : Les drogues (plus particulièrement les nanodrogues) font toujours des ravages. Le personnage Junky est accroc et a régulièrement besoin de son fix (voir la présentation des drogues dans le chapitre équipement)

Kleptomane : Le personnage kleptomane a tendance à chiper des objets ici et là sans même s'en apercevoir. Les objets ainsi dérobés n'ont pas forcément de valeur et le personnage n'agit pas volontairement. Le MJ est encouragé à décider de ce que le kleptomane vole et quand il le fait (et éventuellement de mener des jets de Discrétion cachée sans en aviser le PJ).

Laid : Physiquement, le personnage n'attire aucun des deux sexes... Le personnage subit un handicap aux tests sociaux visant à séduire quelqu'un.

Maladroit : Malgré tous ses efforts, le personnage a du mal avec une compétence donnée. Tous les tests utilisant cette compétence subissent un point de handicap. Ainsi, un personnage "jamais crédible même quand il dit la vérité" subira un handicap sur ses jets de Persuasion. Ce trait ne peut être appliqué qu'à une compétence de niveau Novice (4) ou supérieur afin d'éviter les abus et d'en augmenter l'intérêt en cours de jeu.

Nano-intolérance : Le corps du personnage ne supporte pas les nanites, ce qui a pour conséquence de lui interdire l'accès aux implants biocybernétiques y faisant appel ainsi qu'à la nano-médecine. Si le personnage venait toutefois à ingérer des nanites, il subirait un handicap jusqu'à ce que son organisme s'en soit débarrassé (environ une heure pour une dose normale).

Phobie : Le personnage est maladivement terrorisé par certaines choses. Ce peut être la foule, le vide spatial, les environnements clos (y compris les transports légers et les petites stations spatiales), l'eau, la peur de mourir, etc. En présence de l'élément en question, le



personnage est presque tétanisé et subit un handicap à toutes ses actions. Le MJ peut, à sa discrétion, demander un test de Professionnalisme au PJ pour déterminer si son personnage succombe à la panique ou s'il est capable de s'exposer à la source de sa peur.

Réadapté : Le personnage a été réadapté suite à une condamnation et se trouve désormais mal à l'aise chaque fois qu'il enfreint ou laisse enfreindre les règles. Dans certains cas, le MJ peut demander au joueur d'effectuer un test de Professionnalisme pour faire ou laisser faire quelque chose de grave allant à l'encontre des règles établies. Par ailleurs, le personnage doit également lutter contre l'envie de se dénoncer ou de dénoncer les coupables aux autorités. Ce défaut peut être remplacé par toute autre forme de conditionnement contraignant.

Suicidaire : Que le personnage soit effectivement suicidaire, impétueux ou que ce soit par simple mépris du danger, le personnage a tendance à s'exposer in-

consciemment aux tirs ennemis. Ses adversaires reçoivent un point d'ajustement gratuit pour toucher le personnage.

Trou de mémoire : Une partie de la mémoire du personnage a été effacé, oublié ou perdu. Cela peut résulter d'un lavage de cerveau, d'une amnésie accidentelle, d'une volonté d'oublier quelque chose ou de repartir à zéro, ou encore suite à la mort du personnage et à sa résurrection à partir d'une sauvegarde vieille de quelques jours/semaines/mois. Le MJ ne devrait autoriser ce trait que s'il a quelque chose en tête pour sa campagne.

CREATION ET AMELIORATION DE PERSONNAGES

Chaque personnage dispose à la création d'un certain nombre de point d'Xp correspondant au niveau que le MJ veut pour sa campagne. Il suffit alors de dépenser ces points pour améliorer les capacités de son personnage.

| Niveau des personnages | Xp à la création |
|------------------------|------------------|
| Entraîné (4) | 200 |
| Entraîné (5) | 300 |
| Pro (6) | 450 |
| Vétéran (7) | 650 |
| Vétéran (8) | 850 |
| Elite (9) | 1100 |

Création : Compétences

Chaque compétence débute, par défaut, avec un niveau Novice (2) qui peut être augmenté en suivant les règles d'amélioration standard des personnages. Il est également possible d'acquérir des spécialités de la même façon.

Il est conseillé aux MJ de limiter l'indice maximum des compétences à Vétéran (7) pour une campagne de niveau "Entraîné" et à Elite (9) pour une campagne de niveau "Vétéran". Il est également conseillé d'inciter les joueurs à prendre au moins 9 compétences à un niveau supérieur à Novice (2) et de ne pas autoriser plus d'une compétence à être abaissé à Incompétent (1).

Création : Réputation

Le score de Renommée est, par défaut, de Méconnu (2). A l'instar des compétences, il peut être augmenté à la création en suivant les règles d'amélioration standard des personnages. Le personnage débute également le jeu avec 1 qualificatif. Il peut en acquérir d'autres pour 5 points d'Xp à la création.

Création : Réseau d'information

L'IntelNet d'un personnage est par défaut de Mr Tout le monde (2) et peut encore une fois être amélioré en suivant les règles standards d'amélioration des personnages. Chaque spécialisation ou contact sortant du lot coûtent 5 points d'Xp.

Création : Equipement

A la création, l'achat d'équipement se fait via les points d'expérience. 1 point d'Xp équivaut alors à 1000 crédits. Chaque personnage débute également avec une IR personnelle et des effets personnels divers pour l'équivalent de 1000 crédits sans qu'il n'ait besoin de dépenser de point d'Xp pour cela.

Création : Traits

Pour chaque trait positif choisi, il faut également choisir un trait négatif. Un trait négatif sans contrepartie donne 20 points d'Xp supplémentaire à dépenser. Il n'y a pas réellement de limite au nombre de traits pouvant être pris, toutefois il est conseillé de ne pas prendre plus de 4 ou 5 traits. Au-delà on a tendance à les oublier et à ne plus les jouer. Une fois le personnage créé, il n'est plus possible d'acquérir de nouveaux traits.

Augmentation des caractéristiques

Le coût en point d'Xp nécessaire pour augmenter une caractéristique dépend du niveau à atteindre (voir tableau ci-dessous). A titre indicatif, un scénario devrait rapporter entre 15 et 25 points d'Xp.

Exemple : Un personnage possédant une compétence Pro (6) veut l'augmenter pour la faire passer à Vétéran (7). Il devra ainsi dépensé 30 points d'Xp. 30 autres points d'Xp lui permettront de faire passer cette compétence à Vétéran (8). Il lui faudra par contre 40 point d'Xp supplémentaire pour devenir une Elite (9). Lors de la création, une compétence Entraîné (5) coûte au total 30 point d'Xp tandis qu'une compétence Vétéran (7) coûte 80 points d'Xp.

| Niveau à atteindre | Xp | Xp Cumulé |
|--------------------|----|-----------|
| Compétence | | |
| - Incompétent (1) | - | -5 |
| - Novice (2) | 10 | 0 |
| - Novice (3) | 10 | 10 |
| - Entraîné (4) | 10 | 20 |
| - Entraîné (5) | 10 | 30 |
| - Pro (6) | 20 | 50 |
| - Vétéran (7) | 30 | 80 |
| - Vétéran (8) | 30 | 110 |
| - Elite (9) | 40 | 150 |
| - Elite (10) | 40 | 190 |
| - Légende (11-1) | 50 | 240 |
| - Légende (11-2) | 50 | 290 |
| - Légende (11-3) | 50 | 340 |
| - Spécialisation | 5 | - |

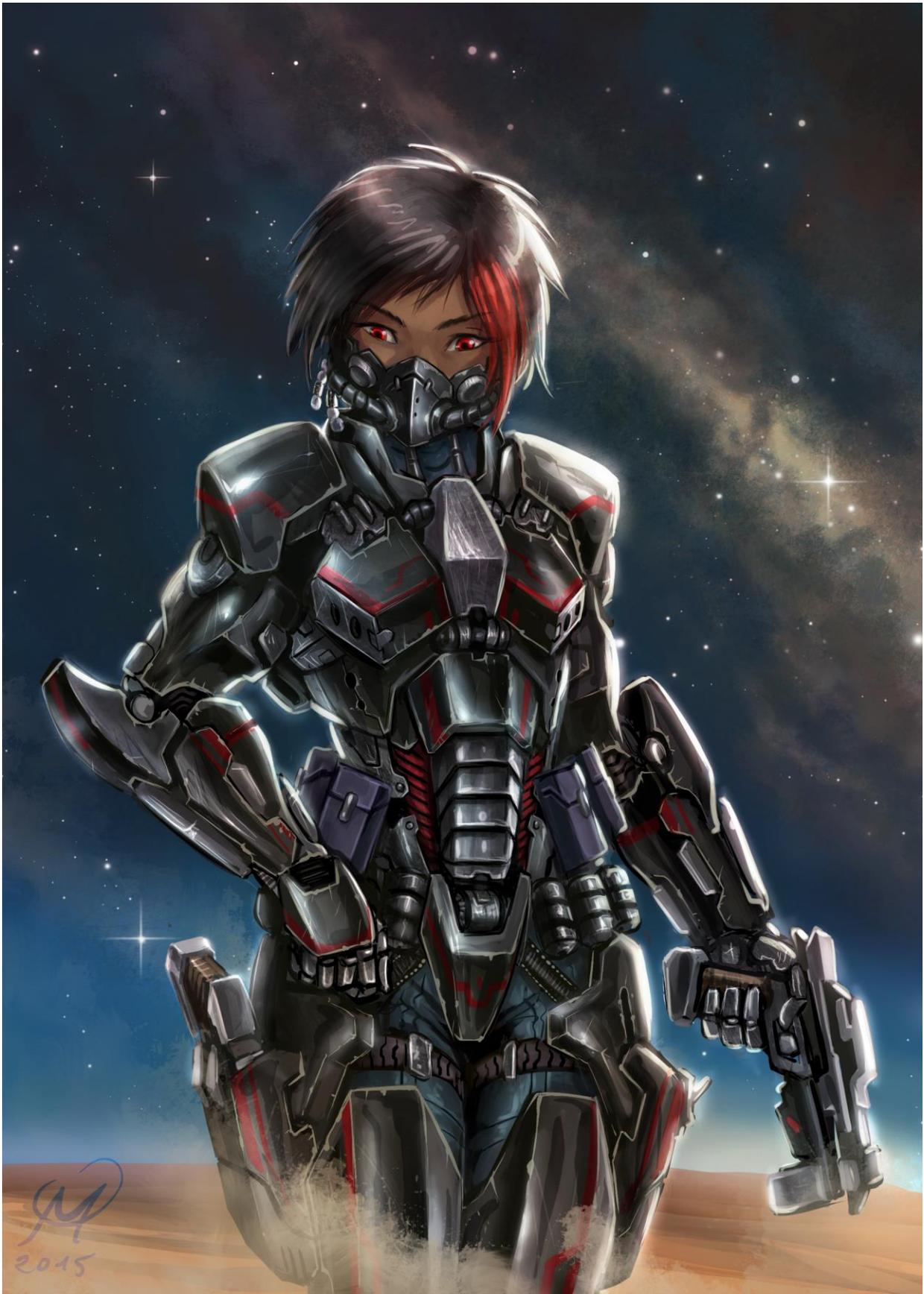
| Niveau à atteindre | Xp | Xp Cumulé |
|-------------------------|----|-----------|
| IntelNet | | |
| - Asocial (1) | - | -5 |
| - Mr tout le monde (2) | 10 | 0 |
| - Mr tout le monde (3) | 10 | 10 |
| - Dealer (4) | 10 | 20 |
| - Dealer (5) | 10 | 30 |
| - Fouine (6) | 20 | 50 |
| - Intermédiaire (7) | 30 | 80 |
| - Intermédiaire (8) | 30 | 110 |
| - Courtier en Info (9) | 40 | 150 |
| - Courtier en Info (10) | 40 | 190 |
| - Big Brother (11-1) | 50 | 240 |
| - Big Brother (11-2) | 50 | 290 |
| - Big Brother (11-3) | 50 | 340 |
| - Spé / PNJ nommé | 5 | - |

| Niveau à atteindre | Xp | Xp Cumulé |
|--------------------------|----|-----------|
| Réputation | | |
| - Inconnu (1) | - | -5 |
| - Méconnu (2) | 10 | 0 |
| - Méconnu (3) | 10 | 10 |
| - Remarqué (4) | 10 | 20 |
| - Remarqué (5) | 10 | 30 |
| - Reconnu (6) | 20 | 50 |
| - Réputé (7) | 30 | 80 |
| - Réputé (8) | 30 | 110 |
| - Référence (9) | 40 | 150 |
| - Référence (10) | 40 | 190 |
| - Légende vivante (11-1) | 50 | 240 |
| - Légende vivante (11-2) | 50 | 290 |
| - Légende vivante (11-3) | 50 | 340 |
| - Qualificatif | 5 | - |

Diminution des caractéristiques

Il est possible de baisser l'indice d'une caractéristique afin de récupérer des points d'Xp. Cela est interprété comme un manque d'entraînement et un délaissement de la spécialité ou de la compétence concerné. Le nombre de points d'Xp regagné correspond à la moitié du coût qui a été nécessaire pour monter la caractéristique jusque-là (arrondis au supérieur). Par exemple, passé une compétence de vétéran (7) à Pro (6) redonne $30 / 2 = 15$ points d'Xp. Se déspecialiser permet de gagner 3 point d'Xp.

Il est conseillé aux MJ de limiter l'utilisation de cette règle à la baisse d'un unique niveau pour une unique caractéristique entre chaque scénario (à moins qu'une durée suffisante ne se soit écoulée entre les scénarios)



COMBATS & BLESSURES

DEROULEMENT D'UN COMBAT

Les phases de combat sont découpées en ce que l'on appelle tours de combat, c'est-à-dire en séquences de quelques secondes durant lesquelles chaque personnage à l'occasion d'agir.

Au début d'un tour de combat, les joueurs vont commencer par déterminer leur attitude (voir plus bas) et déclarer les actions que leur personnage compte entreprendre durant ce tour.

Une fois que tout le monde a déclaré son action, les joueurs vont ensuite devoir dire s'ils précipitent leur action pour agir avant les autres personnages ou si, au contraire, ils choisissent de prendre leur temps.

Une fois cela fait, le MJ va procéder à la résolution des actions de tous ceux qui ont précipité leurs actions, appliquer le résultat de ces actions puis résoudre les actions des personnages agissant normalement, appliquer le résultat de ces actions puis terminé avec ceux qui prennent leur temps. Une fois les actions de tous les personnages résolus, un nouveau tour peut commencer.

Précipiter son action

Une fois les actions de chacun déclaré, un joueur peut choisir de précipiter son action. Dans ce cas, son personnage agira avant tout ceux qui ne précipitent pas leur action - et en même temps que ceux ne la précipitant pas - et le résultat de ses actions sera répercuté dans la foulée. Cela signifie qu'un joueur peut mettre hors combat un autre personnage avant qu'il ne puisse agir.

Si plusieurs personnages précipitent leurs actions, chacun d'entre eux agira simultanément mais toujours avant les autres personnages. Si le MJ ne souhaite pas de simultanéité et préfère déterminer l'ordre précis dans lequel les personnages agissent, il devra effectuer un test de professionnalisme à tous les personnages impliqués, celui ayant obtenu le score le plus élevé agissant alors en premier.

Précipiter son action ne se fait cependant pas sans contrepartie. En effet, cela a pour conséquence d'imposer un handicap à toutes les actions tentées lors de ce tour de combat par le personnage. A noter cependant qu'un personnage équipé de réflexe amélioré (voir la biocybernétique dans le chapitre sur l'équipement), peut faire un test de professionnalisme contre un seuil difficile

(17). En cas de succès, le personnage ne subit pas le handicap pour avoir précipité son action.

Prendre son temps

A l'inverse de ceux qui précipitent leurs actions, ceux qui prennent leur temps agissent en dernier - et courent donc le risque de se faire blesser avant de pouvoir réaliser leur action - mais bénéficient d'un point d'ajustement pour l'ensemble de leurs action pour ce tour-ci.

Quand les choses ne se passent pas comme prévu

Les personnages ayant déjà déclaré leurs actions, ils doivent se tenir à ces déclarations. Cependant lorsque cette action n'est plus possible (le personnage ciblé a précipité son action pour se mettre à couvert) ou si la déclaration n'était en fait qu'une feinte, un joueur peut choisir de modifier son action au prix d'un handicap à ces actions.

Un personnage prenant son temps est toutefois plus apte à changer ses plans au dernier moment et ne subit pas de handicap à ses tests en cas de changement. Il ne peut cependant pas bénéficier des points d'ajustements pour avoir pris son temps.

Quand les choses ne se passent pas comme prévu

Les personnages ayant déjà déclaré leurs actions, ils doivent se tenir à ces déclarations. Cependant lorsque cette action n'est plus possible (le personnage ciblé a précipité son action pour se mettre à couvert) ou si la déclaration n'était en fait qu'une feinte, un joueur peut choisir de modifier son action au prix d'un handicap à ces actions.

Un personnage prenant son temps est toutefois plus apte à changer ses plans au dernier moment et ne subit pas de handicap à ses tests en cas de changement. Il ne peut cependant pas bénéficier des points d'ajustements pour avoir pris son temps.

Actions multiples durant un round

Un personnage peut, s'il le souhaite, effectuer plusieurs actions simultanément lors d'un même round de combat, il subit alors un handicap par action supplémentaire et ce pour toutes ses actions : tenter 3 actions au cours de son tour implique donc de s'imposer 2 points de handicap à chacune de ses 3 actions. Il est conseillé de ne pas autoriser un personnage à effectuer plus de 4 actions dans un même tour.

A noter que les actions peuvent être aussi bien des actions de combat (faire feu, se battre au corps à corps) que "hors combat" (dégainer une arme, pirater une IR, se concentrer sur un problème, coordonner plusieurs équipes, pratiquer des premiers soins sur un personnage, etc.). Le MJ est libre de déterminer si une action nécessite ou non une action de jeu (crier une phrase ne nécessite pas d'action de jeu) ou au contraire plusieurs actions de jeu (pratiquer la médecine nécessite par exemple de se concentrer plusieurs tours sur ses actes)

COMBAT A DISTANCE

Le combat à distance est le type de combat le plus courant et se résume globalement à un test permettant de savoir si l'adversaire est touché puis une comparaison entre la puissance de l'attaque et le niveau de protection de la cible pour déterminer s'il a été blessé.

Déterminer la difficulté du tir

Le seuil de base pour toucher une cible de taille humaine partiellement à couvert est fixée à Incertain (15) mais le MJ est encouragé à ajuster la difficulté d'un tir au jugé en tenant compte du contexte (visibilité, cible à découvert, etc.). L'important ici est de décrire les actions que l'on souhaite réaliser sans se sentir obligé de respecter une liste de possibilités prédéfinies. Les exemples d'action ci-dessous ne sont que des indications générales et non une liste d'option exhaustive. Tout cela s'applique également aux armes tel que les couteaux de lancés, arcs, arbalètes, etc.

Par simplicité il est considéré que toutes les armes à distances sont par défaut équipées d'un système intelligent d'assistance à la visé (ou, à défaut, d'une visée laser). Cet équipement ne procure donc aucun bonus. En revanche, l'absence de cet équipement peut être traduite par le MJ par un seuil de réussite plus élevé.

Attitude du personnage

Le MJ est encouragé à tenir compte de l'attitude générale du personnage : un personnage standard va rapidement se mettre à couvert. Sa fenêtre de tir sera limitée mais son exposition également. Un personnage qui reste à découvert fera une cible plus facile mais aura également plus d'opportunité de tir. A l'inverse un personnage prudent va moins s'exposer mais aura plus de mal à trouver une ouverture. Le MJ est donc fortement encouragé à demander à ses joueurs leur attitude et à prendre en compte celle-ci lorsqu'il détermine les seuils de réussite de chacun.

Les principales actions de combat

- Tir simple : Il s'agit du tir par défaut. Une balle est tirée en direction de l'adversaire.

- Rafaler : Une arme capable de faire du tir en rafale permet de tirer une salve de trois balles avec précision en appuyant une seule fois sur la gâchette. Un tir de rafale inflige généralement d'importants dégâts et la puissance de l'arme est augmentée de 1. La résolution d'un tir par rafale se fait exactement comme pour un tir simple.

- Tirer dans le tas : Un personnage peut, avec une arme incapable de tir automatique, appuyer frénétiquement plusieurs fois sur la gâchette et faire feu plusieurs fois en une action (sans handicapé donc). Cela a pour effet de procurer un point d'ajustement mais ne permet pas de choisir la localisation du tir. Dans certain cas précis (bout portant), ce point d'ajustement peut être remplacé par une augmentation des dégâts de 1.

- Tir de suppression : Il s'agit d'un tir nourris en direction d'une position ennemi dans le but de l'obliger à se protéger ou afin de lui interdire une zone définie. Cette action ne nécessite aucun jet d'attaque tant que personne ne se trouve à découvert dans la zone de suppression durant le reste du tour de combat (et non uniquement du round). Si un personnage se trouvant dans la zone et ne choisit pas de se mettre et/ou de rester à couvert (et de perdre ainsi sa prochaine action), il court alors le risque d'être touché par le tir. L'attaquant effectue dans ce cas un jet d'attaque mais ne pourra toutefois pas cibler de partie précise du corps ni profiter de dégâts supplémentaire ou de point d'ajustement d'aucune sorte. Cette action peut toucher plusieurs adversaires et consomme la totalité du chargeur d'une arme automatique. Elle ne peut être tentée que si l'arme dispose encore d'au moins 10 munitions.

- Utilisation de deux armes : Faire feu, rafaler ou effectuer toute autre action indépendamment avec deux armes nécessitent deux actions distinctes. Les utiliser sur une même cible ne prend toutefois qu'une action mais ne procure ni bonus particulier, ni malus : c'est uniquement pour le style.

- Utilisation de la main faible : Un personnage tirant avec sa main faible se voit imposer un handicap aux actions utilisant cette main. Le trait "Ambidextre" annule ce malus.

- Evasion : Que ce soit en plongeant à couvert, en se jetant au sol ou en effectuant une acrobatie spectaculaire, l'action d'évasion permet de tenter d'esquiver un tir. Le personnage doit alors réussir un test d'athlétisme contre un seuil incertain (15). En cas de succès, tous les tirs dirigés contre le personnage subissent alors un handicap jusqu'à la fin du tour.

COMBAT AU CONTACT

Chaque attaque au contact prend la forme d'un test opposé entre l'attaquant et le défenseur. Si l'attaquant obtient un score supérieur à celui du défenseur, l'attaque porte et inflige des dégâts. Dans le cas contraire, son adversaire aura réussi à parer ou à éviter les coups.

Le personnage attaqué sera quoi qu'il arrive considéré comme étant engagé dans un combat au contact pendant la totalité du tour. Cela signifie que lorsqu'il pourra agir, il devra obligatoirement consacrer une action à ce combat, soit pour contre-attaquer, soit pour tenter de se désengager. Quoi qu'il en soit, s'il souhaite faire autre chose (comme faire feu sur son adversaire par exemple), cela sera considéré comme une action supplémentaire (voir "Action multiple durant un round", plus haut).

Un personnage attaqué utilisant un point de dépassement pour mener une action d'évasion (voir Evasion plus haut), en plus d'imposer un handicap à son adversaire, ne sera pas considéré comme engagé dans un combat au contact s'il ne décide pas d'attaquer lui-même son adversaire au contact plus tard dans le tour.

Un personnage souhaitant tirer sur une cible engagée dans un corps à corps a une chance sur deux de toucher l'autre combattant. Le MJ jettera donc un dé pour savoir lequel des combattants a été touché (paire pour l'un impair pour l'autre). Si le test de l'attaque à distance aurait pu permettre une localisation (voir "Localisation" ci-dessous), l'attaquant peut alors choisir quel combattant est touché (mais pas la localisation du tir).

Actions au corps à corps

- Enchaînement rapide : L'attaque standard est un enchaînement de différents coups.

- Attaque puissante : Que le personnage mette toute sa force dans les coups qu'il porte ou bien qu'il tente d'audacieuses manœuvres de combat, il subit volontairement un handicap à ses tests de combat au contact mais la puissance de ses coups est augmentée de 1.

- Immobilisation : Il ne s'agit pas ici de blesser ou d'assommer son adversaire mais simplement de l'immobiliser. En cas de succès, le défenseur est immobilisé. Il ne peut que tenter de se libérer en réussissant un nouveau test de Combat au contact opposé avec celui qui l'immobilise. Dans ce cas, le personnage ayant le dessus bénéficie d'un point d'ajustement. Par ailleurs, un personnage en immobilisant un autre doit obligatoirement dépenser une action par round à maintenir sa prise immobile.

- Attaque physique : Dans le cas d'un corps à corps à mains nues, les coups ont normalement un effet étour-

dissant. Un personnage qui souhaite frapper pour blesser ou tuer et non pour sonner se voit imposer un handicap pour cela.

- Désengagement : Consacrer son action de combat au contact à se désengager plutôt qu'à contre-attaquer ne nécessite pas de test. A la fin de l'action, le personnage n'est plus considéré comme engagé en combat au contact.

COMBAT SPATIAL

Lors d'un combat spatial, l'objectif de chaque pilote est de prendre l'avantage sur son adversaire. Pour cela, chaque pilote va effectuer un jet de Pilotage (en prenant en compte l'indice de maniabilité de chaque vaisseau). Si le pilote ayant initié le combat obtient un meilleur résultat, celui-ci aura pris l'avantage, autrement son adversaire aura réussi à maintenir un statut quo et aura la possibilité de prendre lui-même l'avantage s'il le souhaite lorsque ce sera à lui d'agir.

Un pilote (ou son équipage) ayant pris l'avantage a la possibilité d'attaquer son adversaire. Pour cela on utilisera des règles similaires au combat à distance.

Un pilote en position désavantageuse a la possibilité de tenter de se désengager en réussissant un jet opposé de Pilotage (en prenant toujours en compte l'indice de maniabilité de chaque vaisseau). En cas de succès, le statut quo sera revenu et chacun pourra ensuite tenter de reprendre l'avantage. A noter qu'il est possible pour un Pilote de prendre deux actions à son round : l'une pour tenter de se désengager puis une seconde pour prendre l'avantage (ou tenter à nouveau de se désengager si le premier test est un échec).

Un pilote ne se trouvant pas en position avantageuse ne peut pas cibler directement son adversaire. Toutefois, s'il dispose d'une tourelle, il peut malgré tout tenter une attaque mais subit alors un handicap à ses tests.

Dogfight à plusieurs

Dans le cas où un troisième vaisseau tenterait de prendre l'avantage sur l'un des deux autres, le vaisseau pris en chasse peut soit tenter d'échapper à ce nouvel arrivant via un test de Pilotage opposé classique (et ainsi perdre sa position avantageuse s'il l'avait gagné). Soit, s'il était en position avantageuse, choisir de rester concentré sur son combat actuel. Dans ce cas, le nouvel arrivant se trouvera automatiquement en position avantageuse vis-à-vis de sa cible (et cette dernière restera également en position avantageuse vis-à-vis de sa propre cible).

Afin de ne pas trop complexifier la gestion de ce type de combat, il est conseillé au MJ de limiter le nombre de



participant à un même combat spatial. Si ce n'est pas possible, il est alors préférable de gérer ce type de combat en répartissant les intervenants en plusieurs petits groupes.

GESTION DES DEGATS

Déterminer le résultat d'une attaque

Lorsqu'une attaque est réussie, on considère qu'elle touche par défaut le torse de la cible ou la zone la plus visible de celle-ci s'il ne s'agit pas d'une cible humaine.

Si le résultat du jet d'attaque est supérieur d'au moins 3 points au seuil de réussite fixé par le MJ, alors l'attaquant est libre de choisir où sa cible a été touchée (la tête ou une partie du corps non armurée par exemple). Dans ce cas, l'armure utilisée sera celle de la localisation touchée. En outre, si cette localisation est un point vital (ou du moins une zone sensible), la puissance de son attaque augmente d'un point.

Une fois la localisation de l'attaque déterminée, on va simplement comparer la puissance de cette attaque avec le niveau d'armure de la cible. Si la puissance de l'attaque est supérieure, celle-ci va infliger une blessure à la cible. Dans le cas contraire, l'armure aura stoppé l'attaque et aucune blessure ne sera infligée.

A noter qu'en cas de Captain Scar lors du jet d'attaque (voir "Complications et réussites critiques" dans la partie Mécanismes de bases), on considère qu'un point

particulièrement sensible a été touché et que l'attaque infligera quoi qu'il arrive une blessure et ce même si l'indice d'armure est supérieur à la puissance de l'attaque.

Exemple : Sander Zane tir une rafale de fusil tactique (Puissance de 4) sur un criminel recherché. Son seuil pour le toucher est Incertain (15) mais il obtient 20 soit un score supérieur d'au moins 3 points au seuil fixé par le MJ, il a donc touché la localisation qu'il souhaitait : la tête.

- Les dégâts sont donc de 4 (la puissance de l'arme) +1 car Sander Zane a tiré une rafale +1 car un point sensible a été touché. Soit une puissance totale de 6.
- Le criminel porte un casque d'armure lourde (Armure de 3)
- La puissance de l'attaque (6) dépasse celle de son armure (3), le criminel est donc blessé par la rafale de Sander Zane.

Effets des blessures

Lorsqu'un personnage est touché par une attaque mais que celle-ci n'est pas assez puissante pour blesser le personnage, cela signifie qu'en termes de règle l'attaque n'a aucune incidence. En terme de rôleplay cependant, le personnage peut très bien avoir ressenti une vive douleur (mais pas suffisante pour l'handicaper) et il peut très bien avoir été physiquement atteint (égratignures, contusion, etc.).

Lorsqu'un personnage est blessé, la douleur et/ou la blessure elle-même impose un handicap à tous ses jets futurs et ce jusqu'à ce qu'il soit soigné ou que son châssis cyborg soit réparé. Ce type de blessure suffit généralement, à la discrétion du MJ, pour mettre hors combat de nombreux PNJ : beaucoup refuseront simplement de continuer à combattre et se contenteront de rester à terre en attendant les soins. Par ailleurs, si le MJ n'a pas de raison particulière de vouloir rendre les combats plus long ou difficile, une blessure de ce type sera alors généralement suffisante (à la discrétion du MJ) pour causer la mort ou neutraliser complètement les PNJ "no-name".

Lorsqu'un personnage subit une seconde blessure, il devient gravement blessé et toutes ses actions futures subissent deux handicaps. Là encore, la plupart des PNJs normalement constitués ne devraient pas poursuivre le combat. Seul les fanatiques et les PJs sont suffisamment inconscients pour vouloir se relever. Le MJ est d'ailleurs libre de demander un test de professionnalisme pour savoir si le personnage a la volonté nécessaire pour continuer. Enfin, le MJ peut également décider de la mort d'un PNJ après une "simple" blessure grave s'il le souhaite.

À la troisième blessure, le personnage est généralement déclaré mort sur le coup. Le MJ peut cependant décider qu'il n'est pas encore tout à fait mort mais agonisant ou bien qu'il a sombré dans le coma. Dans ce cas, le personnage peut, à la discrétion du MJ, être sauvé s'il reçoit rapidement des soins appropriés. C'est théoriquement le cas des PJs mortellement blessés.

Il est aussi à noter que dans certains cas, les dégâts subis ne sont pas de nature physique mais de nature étourdissante (c'est le cas dans un combat à mains nues ou avec des tirs de neutraliseurs). Dans ce cas le personnage sera sonné ou mis KO de la même façon que s'il avait été blessé mais avec des conséquences bien moins fâcheuses... Les blessures physiques et étourdissantes s'additionnent entre elles (un personnage gravement blessé qui est en plus sonné risque de mourir ou de tomber dans le coma. Un personnage sonné qui reçoit une blessure ne reçoit pas vraiment une blessure grave mais subit bien 2 handicaps au total et la prochaine attaque pourrait bien le mettre KO ou le plonger dans le coma...)

Blessures, cyborg et antidouleurs

Les châssis cybernétique ou biocybernétique ont la capacité de filtrer l'information concernant la douleur. De même qu'un humain sous antidouleurs, ils sont en mesure d'ignorer les effets d'un point de handicap subit lorsqu'ils sont blessés ou sonnés. Cela affecte uniquement les tests effectués par le personnage et non son état de santé générale ou la gravité des blessures effectivement subits.

Les châssis cyborgs de classe Bulk ou Faucheur peuvent en plus de cela tolérer un nombre plus important de blessure avant que leur corps ne devienne inutilisable (c'est également le cas des véhicules de grandes tailles). Dans les faits, lorsque ce type de châssis reçoit une blessure qui aurait dû le mettre hors combat, le MJ peut décider que le châssis, bien que sévèrement endommagé, est encore partiellement fonctionnel. Il peut ainsi continuer à agir ou à pouvoir utiliser certains membres et une blessure supplémentaire est nécessaire pour le mettre définitivement hors d'état de nuire.

Premiers soins

Les premiers soins permettent de stopper une hémorragie et de faire en sorte que le personnage tienne le coup en attendant de véritables soins ou d'effectuer une réparation de fortune sur un membre/corps cybernétique ou biocybernétique.

Des premiers soins appliqués sur une blessure vont, en cas de succès sur un test de Biotech (voir tableau pour les seuils de base), permettre de soigner la blessure. Celle-ci ne s'infectera pas et aura donc désormais un impact plus limité sur l'organisme ou sur l'intégrité du châssis du personnage. Une blessure ainsi soignée ne générera donc plus non plus de handicap mais ne sera pas guérie pour autant. Une nouvelle blessure subie par le personnage éliminera tout effet obtenu par les premiers soins.

Des premiers soins appliqués avec succès sur une blessure grave permettront également de réduire les effets négatifs de la blessure. Le personnage ne subira donc qu'un unique handicap au lieu de deux. Là encore, si la blessure ne risque plus de s'aggraver d'elle-même, elle n'est pas guérie et toute nouvelle blessure peut s'avérer mortelle (ou détruire le châssis dans le cas d'un cyborg).

Appliqué sur un personnage tombé dans le coma ou mortellement blessé, les premiers soins peuvent permettre de stabiliser l'état de santé du personnage. Le personnage a ainsi moins de risques de mourir des suites de ses blessures.

| Etat de santé | Difficulté de base |
|---------------------|--------------------|
| Légèrement blessé | Simple (13) |
| Gravement blessé | Incertain (15) |
| Mortellement blessé | Difficile (17) |

Convalescence

Les avancés dans le domaine génétique et médicale ont rendu les temps de guérison relativement courts. En moyenne, un personnage soigné de façon standard mettra moins de trois semaines pour récupérer d'une blessure mortelle.

Récupérer d'une blessure demande un nombre de jour égal au temps de base correspondant à cette blessure multiplié par l'indice du type de médecine utilisé. Une fois ce délai écoulé, le niveau de blessure baisse d'un niveau (un personnage gravement blessé devient ainsi seulement légèrement blessé) et le personnage poursuit ainsi sa convalescence jusqu'à ce qu'il soit complètement guéri.

A noter que les corps biocybernétiques nécessitent obligatoirement un traitement aux nanites.

| Blessure | Temps de base |
|--------------------|---|
| Par blessure subit | 7 jours |
| Multiplicateur | Type de médecine |
| 0,5 | SOTA |
| 0,75 | Nano-médecine de luxe |
| 1 | Nano-médecine standard |
| 2 | Top de la médecine traditionnelle ou Nano-médecine bon marché |
| 3 | Médecine traditionnelle moyenne |
| 5 | Peu ou pas de soin |

Les "blessures" étourdissantes disparaissent d'elles-mêmes en quelques minutes. Il est toutefois possible que le personnage garde des séquelles parfois douloureuses durant quelques jours, celles-ci ne sont toutefois plus suffisamment importantes pour être considérées en terme de jeu comme des blessures. Elles peuvent néanmoins avoir un impact en termes de rôleplay.

Réparation

La réparation d'un corps cybernétique nécessite un jet de Biotech (et d'avoir les outils et pièces de rechange adaptés). Chaque "niveau" de blessure (mortelle, grave, légère) doit être réparé l'une après l'autre. Si la réparation est interrompue (par manque de temps ou de pièces) l'état du châssis n'évolue pas de lui-même et reste "blessé".

Il est possible d'essayer de réparer plus rapidement une blessure en s'imposant un handicap. En cas d'échec du test, le personnage passe la durée moyenne correspondante à essayer de réparer le châssis sans parvenir au moindre résultat.

Selon les circonstances (dégâts inhabituels, composants rares endommagés, dégâts superficiels, manque d'outils, équipe de technicien au complet, etc.) le MJ peut décider d'ajuster les seuils, délai et coût de réparation. Le coût des réparations dépend du prix d'origine du châssis endommagé.

| Blessure | Difficulté | Durée | Prix moyen |
|----------|----------------|------------|-------------|
| Légère | Simple (13) | 10 heures | 5% du prix |
| Grave | Incertain (15) | 30 heures | 10% du prix |
| Mortelle | Difficile (17) | 150 heures | 15% du prix |
| Détruit | Extrême (19) | 250 heures | 30% du prix |

CYBER-HACKING

Dans un monde où les systèmes informatiques sont omniprésents, celui qui est capable de les soumettre à sa volonté représente une menace considérable.

Au fil du temps, les systèmes informatiques se sont tellement complexifiés qu'il a fallu faire de plus en plus appel à des programmes semi intelligent pour les administrer. Il en fut de même pour le Hacking qui se mua lentement en ce que nous appelons aujourd'hui le Cyber-Hacking ou, plus communément, Cycking.

Fonctionnement des Intelligences Restreintes

La quasi-totalité des appareils électroniques et des réseaux informatiques modernes sont contrôlé par des systèmes d'exploitation intelligents appelés IR (Intelligences Restreintes). Les noyaux IR, composants physiques et logiciels essentiels à ces dernières, leur fournissent les ressources cognitives nécessaires pour gérer et administrer les périphériques qu'elles "habitent".

En effet, les IR sont conçues pour être capable de gérer plusieurs systèmes informatiques simultanément. Il suffit donc qu'une IR déploie ses sous-programmes dans les systèmes concernés pour que ceux-ci deviennent partie intégrante de son réseau. Ainsi, sans la présence d'une IR à l'intérieur de leur système, la plupart des appareils ne sont, en fait, que des coquilles vides inutilisables.

La plupart du temps, les utilisateurs humains interagissent avec les appareils informatiques par des interfaces HoloTouch™ (système holographique avec retour tactile) ou vocales, plus rarement via des interfaces neurales (des implants permettant d'interagir avec l'IR par la pensée). L'IR exécute alors tous les ordres légitimes qu'elle reçoit (Elle est en effet capable d'identifier les utilisateurs légitimes et leur niveau d'accès). Elle peut en outre dialoguer avec l'utilisateur si besoin est ou encore assister leurs actions.

Indice des IR

En termes de règles, chaque IR dispose d'un indice, représentant son niveau de complexité. Cet indice est l'équivalent du niveau de professionnalisme des personnages. Le seuil de sécurité est quant à lui le seuil de base utilisé pour les tests de cycking ciblant ce type d'IR.

Toutes les compétences d'une IR sont, par défaut, égale à 2. Des modules spécialisés peuvent cependant

être installé dans son noyau, modifiant ainsi le niveau de l'IR pour une compétence déterminé.

La plupart des appareils sont également équipés de modules spécialisés préinstallé. Le plus souvent il s'agit de modules lié au fonctionnement même de l'appareil et ne concerne donc pas de véritable compétences mais il arrive toutefois qu'un module en concerne bien une. C'est par exemple le cas des véhicules qui se trouvent souvent équipé de modules spécialisés de Pilotage. Une IR bénéficie de ce type de module tant qu'elle est présente dans le système d'un tel appareil et elle ne peut utiliser la compétence en question que pour cet appareil-ci. Bien sûr, si l'IR dispose elle-même d'un module spécialisé de cette compétence à un niveau supérieur, c'est celui-ci qui sera pris en compte.

Les IR light, sont des modèles simple et peu coûteux préinstallé dans la plupart des appareils. Ils sont généralement vite remplacés par des IR personnelles après l'achat de l'appareil mais il n'est pas rare de voir des appareils en libre-service ou indépendante du réseau personnel d'un utilisateur avec une IR light active. Ce type d'IR n'est par contre généralement pas capable de déployer de sous-programmes dans d'autres appareils.

Tout le monde possède au moins une IR personnelle. C'est généralement l'IR gérant l'ensemble du réseau personnel d'un utilisateur depuis l'affichage de la Réalité Augmenté sur ses lunettes intelligentes jusqu'au réseau domotique de son appartement et en passant par son véhicule ou son accès à l'infosphère.

Les IR de système vert, orange ou rouge sont des IR dont la fonction n'est pas de gérer le réseau personnel d'une personne mais plutôt d'administrer et sécurisé des systèmes partagés. Ainsi, si un utilisateur a pu déployer son IR personnelle dans le réseau domotique de son appartement, le bâtiment en lui-même (partie commune, alimentation en eau/électricité d'un appartement, etc.) est géré par une IR de système (et lorsqu'un occupant demande à ce que l'eau de son appartement soit coupée parce qu'il y a une fuite, c'est en fait son IR personnel qui va en faire la demande auprès de l'IR système du bâtiment).

Le code couleur d'une IR de système indique le niveau de protection du réseau en question. Les systèmes civils ou les installations non sensibles seront généralement équipé d'une IR verte tandis que les installations militaires sensibles utiliseront des IR rouges.

A noter qu'il n'est pas rare que des systèmes complexes soient administrés par différente IR de différentes couleurs. Par exemple, un vaisseau peut être équipé d'une IR verte se chargeant de la gestion de tous les appareils non critiques (équipements des cuisines, domotique des quartiers d'habitations, etc.), d'une IR orange pour tout ce qui doit être un peu plus sécurisé (messagerie interne, plan de vol, commandes de naviga-

tion, etc.), et d'une IR rouge pour tout ce qui est vraiment sensible (systèmes d'armement orbital, etc.). Ce découpage peut bien sûr varier d'un vaisseau à un autre. Il se peut même qu'il n'y ait pas d'IR Rouge ni même d'IR Orange dans le cas d'un vaisseau civil.

Enfin, le niveau d'une IR de système ne détermine globalement que le niveau de sécurité d'un système, pas sa capacité à le gérer. Un système de survie sera aussi bien géré par une IR verte que par une IR rouge. Par ailleurs, si les IR rouge sont relativement rare, et que les IR vertes sont préféré aux IR Orange lorsque le besoin en sécurité n'est pas trop important, c'est essentiellement en raison du coût et de la complexité lié à la maintenance de chacun de ses types d'IR. (On en revient toujours à un bête ratio Coût de la réalisation du risque / Coût de la sécurité).

| Classification | Indice | Seuil de piratage |
|---------------------------|--------|-------------------|
| - Systèmes dénué d'IR | 1 | 13 |
| - IR light | 2 | 13 |
| - IR personnelle standard | 4 | 15 |
| - IR de système Vert | 6 | 17 |
| - IR de système Orange | 7 | 19 |
| - IR de système Rouge | 9 | 21 |

Complexité du système

Les réseaux complexes ou sensibles sont composés de nombreux appareils et sous-réseaux. Plus leur nombre est grand et plus le système est complexe. Cette complexité est exprimée en "dimensions".

Prendre totalement le contrôle d'un système à plusieurs dimensions nécessite de passer du temps pour envahir l'ensemble du système (voir plus bas).

| Niveau de complexité indicative | Dimensions |
|-------------------------------------|------------|
| Appareil unique | 1 |
| Réseau personnel | 2 |
| Immeuble / Vaisseau léger | 4 |
| Installation industrielle / Frégate | 6 |
| District / Croiseur | 10 |
| Ville / Station spatiale | 20+ |

Cycker : Mode d'emploi

Pirater un système informatique protégé ne serait-ce que par la plus basique des IR demande des ressources cognitives ainsi qu'une capacité de réaction qui dépasse largement les facultés naturelles du cerveau humain. C'est pourquoi les Cyckers sont extrêmement rare et sont nécessairement doté de toute une panoplie d'implants neurotroniques derniers cris sur lesquelles sont installé diverses bibliothèques de fonctions, routines et autres programmes semi-autonome de piratage.

Il est ainsi indispensable pour un Cycker de posséder un coprocesseur neural pour être en mesure de tenter



une action de cycking. Par ailleurs, si le personnage ne dispose pas d'algorithmes de piratage, toutes ses actions de cycking subissent un handicap en plus de nécessiter deux actions (un Cycker qui tenterais de réaliser sa manœuvre de piratage en un seul tour subira donc deux handicaps : un comme malus pour ne pas posséder de programmes de piratage et un second pour tenter deux actions en un seul tour).

Certains modules spécialisés hautement illégaux permettent également aux IR de mener elles-mêmes des opérations de Cycking ou d'utiliser des virus. Toutefois, ces modules, en plus de coûter horriblement cher et d'être généralement de faible niveau, modifient souvent lourdement le code de l'IR, si bien qu'un scan de son noyau risque de révéler la modification.

Certaines unités des forces de sécurité peuvent être équipées d'IR doté d'un module spécialisé de Cycking (Généralement de niveau Entraîné (4)). Ces modèles sont destinés uniquement aux opérations d'intervention à haut risque et leur utilisation est très contrôlée. En particulier, l'IR est programmé pour faire un rapport chaque fois qu'un utilisateur lui demande d'utiliser ces capacités de Cycking. L'abus du module de Cycking d'une telle IR peut faire l'objet de poursuites aussi grave que l'acte de piratage de n'importe quel Cycker. La diffusion non autorisée d'une IR disposant de ce type de module est également considérée comme un crime grave.

Autrement, le Cycking est soumis aux règles habituelles de combat pour ce qui concerne le déroulement des phases d'actions.

Trouver sa cible

Pour pirater un système, encore faut-il avoir moyen de s'y connecter. Les systèmes pouvant être ciblé par un Cycker sont de trois types :

- Les systèmes distants reliés à l'infosphère et dont le Cycker connaît le numéro d'accès. Obtenir ce dernier est relativement simple dans le cas de systèmes publics mais peut s'avérer beaucoup plus compliqué à dénicher dans le cas de réseaux privés.

Lorsqu'ils piratent, les Cyckers se connectent souvent via des numéros d'accès jetable. Ainsi, s'ils sont tracés, ils ne courent pas le risque de se faire attaquer une fois déconnectés. Il en va de même pour toute personne utilisant une connexion sécurisée.

- Les systèmes situés à proximité sont des cibles de choix dès lors qu'ils disposent d'une connexion sans fils active. Dans le cas contraire, ou si le système cible communique à l'aide d'un ansible, une connexion physique avec le système est nécessaire.

- Enfin, lorsque le système cible est situé à proximité mais dispose d'une liaison sans fils furtive (c'est-à-dire utilisant un large spectre de fréquences différentes de façon à brouiller les pistes et à se fondre dans le "bruit" ambiant) et/ou crypté, il convient tout d'abord de le détecter pour être en mesure de le cibler. Il suffit pour cela de réussir un test de Cycking contre un seuil dépendant du niveau de cryptage furtif utilisé, éventuellement modifié, à la discrétion du MJ, par la force du signal ou par des conditions météo extrêmes.

Actions possibles

Le Cycking peut revêtir de nombreuses formes, depuis l'usurpation d'identité à la prise de contrôle pure et simple en passant par l'attaque d'un système dans le but de le rendre inutilisable. D'un autre côté, les mesures pour lutter contre le Cycking peuvent également être de différentes natures : Détection, Trace, Restauration du système, etc.

Il est à noter que les tests de cycking sont susceptibles d'être modifiés, à la discrétion du MJ, en fonction de divers critères tel que le mode opératoire décrit par le joueur. Ainsi, un joueur souhaitant rester discret quitte à avoir plus de chance d'échouer, peut décrire au MJ comment il compte s'y prendre. Le MJ est alors libre de décider qu'en échange d'un peu de temps et d'un handicap sur le test de Cycking, l'IR subira de son côté elle aussi un handicap pour détecter le piratage.

Il est aussi recommandé au MJ de ne pas autoriser un PJ à retenter une action jusqu'à ce que celle-ci réussisse. Il est préférable de n'autoriser une nouvelle tentative que si le Cycker obtient de nouvelles informa-

tions pouvant faciliter son piratage, s'il laisse passer un peu de temps ou s'il choisit de dépenser un point de dépassement (sans obtenir de bonus autre que le droit de retenter sa chance).

Usurpation d'identité : Ce type de piratage consiste à se faire passer pour un utilisateur légitime auprès de l'IR Ciblé. Cela implique donc de connaître préalablement toutes les informations de connexion de l'utilisateur accrédité afin d'être reconnu par l'IR ciblé. Obtenir ces informations nécessite généralement d'avoir piégé ou piraté l'utilisateur accrédité. Une variante de ce type de Cycking consiste à utiliser une backdoor préalablement ouverte. Encore faut-il que l'IR ai été préalablement mystifiée, connaître l'existence de cette backdoor et le moyen de s'y connecter.

Lorsqu'un personnage se connecte à un système en usurpant une identité ou en utilisant une backdoor, le système cible a droit à un test de détection en utilisant l'indice de son IR contre un seuil difficile (17). Ce seuil peut bien entendu être ajusté par le MJ en fonction des informations de connexion dont dispose le personnage.

En cas de réussite, le Cycker dispose d'un accès au système équivalent à celui de l'identité usurpée. Seul des actions sensibles ou suspectes peuvent autoriser, à la discrétion du MJ, l'IR ciblée à effectuer un nouveau test de détection. En cas d'échec, la connexion du Cycker est généralement refusée et une alerte est déclenchée.

Bien entendu, tenter d'usurper une identité lorsque celle-ci est déjà en train d'interagir avec l'IR ou si celle-ci à un moyen de savoir que l'identité usurpé ne peut être en train de se connecter à elle, aboutit généralement à un échec sans même avoir besoin de lancer les dés.

Forcer un ordre : Cette action permet au cycker d'altérer ponctuellement les ordres d'une IR. Il s'agit d'une attaque discrète généralement employée sur un appareil précis pour activer une fonction donné (sur un verrou pour ouvrir une porte par exemple ou encore sur une tourelle pour lui demander de changer de cible). Bien que le cycker ne garde pas la main sur l'appareil en question, cette action peut avoir un impact sur une durée étendue (par exemple s'il demande à recevoir les flux vidéo d'une caméra, il recevra ce flux (sans pouvoir agir dessus) tant que l'ajout n'aura pas été remarqué (et à noter que, dans cet exemple, le fait de laisser un lien peut permettre à la sécurité de tracer le cycker).

Une telle action demandera au cycker de réussir un jet de Cycking contre un seuil correspondant au seuil de sécurité de l'IR. De son côté, l'IR a droit à un jet de détection contre un seuil de 12 + le niveau de compétence de Cycking du pirate (ainsi si sa compétence Cycking est de niveau Pro (6), son seuil de détection est de 18).

Mystification : Un cycker peut, de la même façon que pour forcer un ordre, vouloir mystifier une IR pour que celle-ci en vienne à le considérer comme un utilisateur légitime ou pour altérer profondément et durablement son comportement. Pour cela il devra non pas se contenter d'avoir accès à un appareil contrôlé par l'IR mais devra se servir de cette connexion pour remonter jusqu'au noyau de l'IR.

Il devra donc effectuer un test de Cycking avec pour seuil l'indice de sécurité de l'IR tandis que cette dernière à plus de chances de se rendre compte de la mystification et effectue un test de détection contre un seuil de 10 + le niveau de la compétence du cycker. Par ailleurs, cette action prend un nombre de tour égale au nombre de dimension géré par l'IR. Le test de détection est effectué au début de la première action, le test de cycking à la dernière.

Une IR détectant une mystification peut tenter une opération de réparation ou bien se restaurer à un état antérieur pour annuler les modifications du cycker.

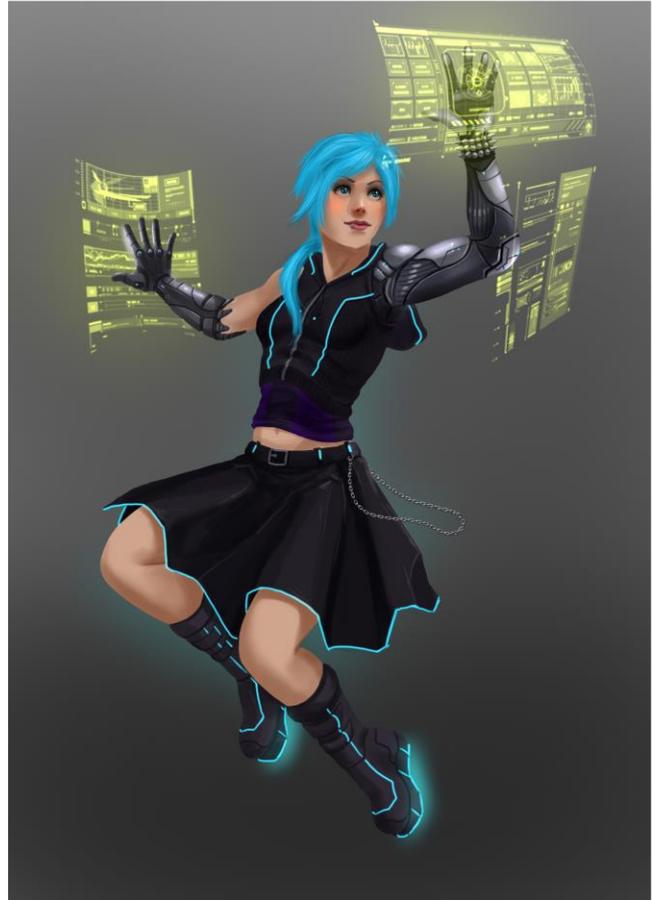
Invasion : Ce type d'action nécessite d'attaquer l'IR ciblée pour forcer ses propres sous-programmes à écraser ceux de l'IR ciblés. Cela peut ne cibler qu'un unique appareil ou bien l'intégralité du réseau.

En termes de règles, l'invasion s'effectue via la réussite d'un test de cycking contre un seuil égale au seuil de sécurité de l'IR ciblée. Une tentative d'invasion est toujours détectée par une IR quel que soit son niveau. Envahir un appareil ne nécessite qu'une seule action tandis qu'envahir un réseau entier demande un nombre d'actions égal au nombre de dimensions du réseau. On effectuera le test de Cycking à la première action. Cela permet de savoir immédiatement si l'attaque est déjouée ou si l'IR du système assiste, impuissante, à l'invasion du système sous son contrôle.

Une fois l'invasion d'un réseau démarrée, seule une intervention tierce (comme un cycker de sécurité) peut renverser la situation (via un nouveau test). A la discrétion du MJ, il peut être possible dans certains cas de commencer à agir sur certains appareils d'un système partiellement envahis.

Une fois un appareil ou un système envahis, seule une restauration (ou une contre-invasion) du système peut permettre à la sécurité de reprendre le contrôle.

Détection : Lorsqu'un système est piraté, détecter la source de ce piratage est la condition sine qua none à toutes réactions défensives. L'action de détection effectuée en réponse à une tentative de Cycking est une action passive qui n'handicap pas le reste des actions de l'IR ou des utilisateurs du système. En revanche, effectuer consciemment une action de détection (si l'on a un doute par exemple) est une action classique qui impose un handicap si l'on souhaite mener une autre action



dans le même temps. Un utilisateur souhaitant vérifier l'état de son système doit réussir un test de Cycking contre un seuil égal à 12 + le niveau de compétence du cycker éventuel.

Lancer une alerte : Lorsqu'une tentative de piratage a été détectée, la première mesure prise par l'IR ciblée est généralement de passer en mode alerte. Cette action est avant tout d'ordre rôleplay car elle va surtout influencer son comportement ainsi que celui des éventuels PNJ prévenus.

Trace : Ce type d'action permet de remonter jusqu'à la localisation physique d'un utilisateur. Il est alors possible de le débusquer physiquement mais aussi d'obtenir son numéro d'accès et d'être ainsi en mesure de le pirater à son tour (pour peu que l'IR ciblée ait été modifié pour cela ou qu'elle puisse communiquer le numéro d'accès à un cycker allié). Tracer un utilisateur nécessite de réussir un test de Cycking contre un seuil égal à l'indice de compétence du cycker + 12. Cela n'est possible que si un lien existe entre le Cycker et le traqueur (par exemple si le cycker est en train d'envahir ou de mystifier le système du traqueur ou encore si le cycker a laissé une connexion ouverte (pour télécharger du contenu ou écouter des communications par exemple).

Firewall : Lorsqu'un système est envahi, et si la sécurité réagit suffisamment rapidement (parfois de façon

automatisée via une IR spécialisée distincte de celle du système) il lui est possible de tenter une opération de Firewall avant que l'ensemble du système ne tombe sous le contrôle du cycker. La sécurité que ce soit un cycker ou une IR fait un test de Cycking / de son indice de sécurité contre un seuil égal à l'indice de compétence du cycker + 12. En cas d'échec, l'invasion continue sans qu'elle puisse être stoppée (mais le Cycker peut toujours se faire tracer). Dans le cas contraire, la sécurité aura réussi à stopper l'attaque et à récupérer le contrôle de toutes les dimensions envahies.

Réparation : Lorsqu'une IR détecte une altération dans son système, elle est généralement en mesure de réparer les séquences corrompues de son noyau afin de retrouver son intégrité. Cette opération nécessite un test utilisant l'indice de sécurité de l'IR contre un seuil égale à l'indice de compétence du Cycker + 12. En cas de succès, l'IR n'est plus sous l'influence de la mystification détectée.

Restauration : Lorsqu'un système est corrompu et que les opérations de réparation ne donnent rien ou lorsqu'il est envahi, le dernier recourt consiste à restaurer ou réinitialiser la configuration du système. Pour cela, il faut soit avoir physiquement accès au système corrompu, soit lancer la procédure de restauration à distance. Cette dernière option, bien que plus simple, est généralement la première chose désactivée par un Cycker souhaitant garder durablement le contrôle du système. La restauration d'un système peut prendre quelques tours de combats durant lequel l'ensemble du système est hors ligne.

Virus

Un virus est un Système Expert, une sorte d'IR spécialisé, conçu spécifiquement pour mener une tâche unique. Cette tâche peut être de tenter d'envahir toutes les dimensions gérées par une IR pour geler toute son activité, de créer des backdoors à l'insu de l'utilisateur en envoyant les informations d'accès sur un node prédéterminé, de mystifier une IR dans le but de lui faire envoyer du spam, etc. Les virus peuvent également être conçus pour ne cibler qu'un modèle précis d'IR (les IR équipant tel marque de véhicule par exemple)

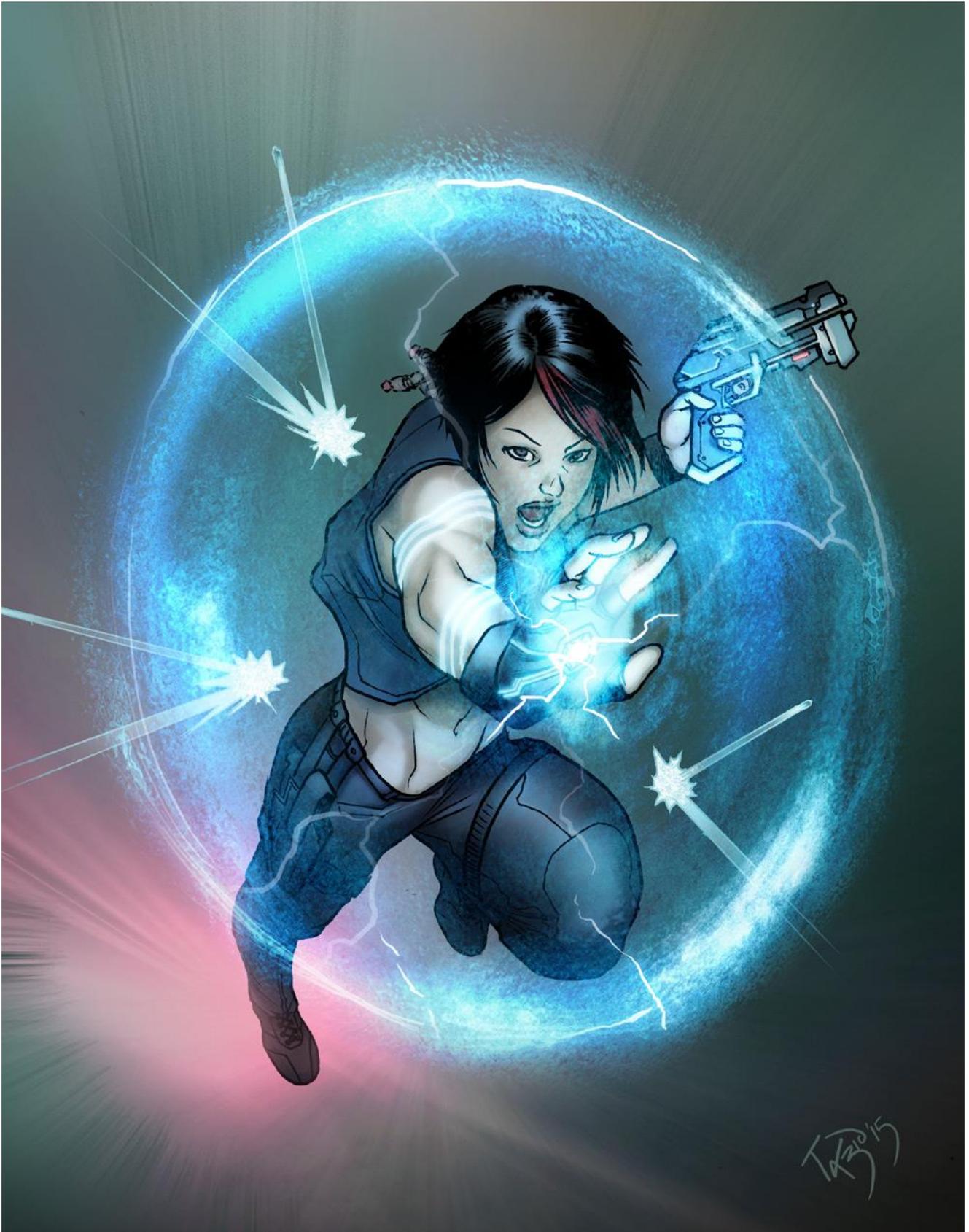
A l'instar des IR, les virus disposent d'un indice de base qui sera utilisé pour tous ses tests de cycking. En outre, un virus possède une vitesse de propagation représentant le nombre d'actions tenté par le virus à chaque tour (la règle des handicaps s'applique alors). Cette vitesse est programmable sur de nombreux modèles de virus connus. Enfin, un virus peut être prévu pour cibler un système précis ou pour tenter de se propager sur les réseaux connectés aux systèmes infectés, vers les contacts de l'utilisateur, etc.

Les virus n'ont qu'une capacité d'adaptation limitée et ne peuvent servir à autre chose que ce pourquoi ils sont conçu (un virus prévu pour collecter et envoyer des informations personnelles vers un node pirate ne peut être utilisé pour soudainement crasher un système).

Une fois qu'un virus a infecté un système, il est extrêmement difficile de remonter jusqu'à son origine. Le virus n'a en effet plus besoin d'être connecté à son expéditeur pour opérer.

Cycking et Biocybernétique

En ce qui concerne le Cycking et la biocybernétique, il faut savoir que la plupart des implants ne sont pas contrôlés par le biais d'un système informatique mais directement par le cerveau ou le cyber-cerveau de son possesseur. En conséquence, les implants ne peuvent généralement pas être piratés à des fins de prise de contrôle. En revanche, certains implants peuvent se connecter avec des IR pour échanger des informations (des cyber-yeux pour afficher des informations de Réalités Augmenté par exemple) ou à des fins de maintenance (Par exemple un possesseur de membre cybernétique peut ouvrir un flux de données afin de permettre à un spécialiste de récupérer divers logs et informations utiles à la maintenance de son implant). Dans ces cas, un cycker peut effectivement intervenir sur les flux de données échangés mais ne peut toujours pas prendre le contrôle de l'implant. La seule exception à cette règle concerne les implants biocybernétiques d'un androïde piloté par un simple noyau IR, dans ce cas, pirater le noyau revient à prendre le contrôle complet du corps.



PHYSIQUE ÆTHERIQUE

PIQUIRE DE RAPPEL

L'étude des Artefacts Atlantes a permis la découverte des flux Ætheriques. Ceux-ci parcourent le corps des êtres vivants avant d'être pulsée dans toutes les directions par l'activité psychique du sujet et ce sur une distance illimitée. L'intensité de ces pulsations se réduit cependant rapidement jusqu'à se retrouver noyée, au bout de quelques mètres, dans le champ Ætherique ambiant.

Si chaque être vivant est capable de percevoir de manière inconsciente les pulsations Ætheriques qui l'entoure - ce qui contribue à ce que l'on appelle intuition, empathie ou sixième sens - quelques rares personnes sont, elles, dotées d'une sensibilité accrue à ces flux. Ces personnes, dites psi-positives, sont également les seules à pouvoir faire fonctionner les interfaces psi des artefacts Ætheriques.

Par ailleurs les avancées en matière de physique Ætherique ont permis de découvrir que certains psi-positifs, appelé Psionics disposent du potentiel nécessaire pour analyser les flux Ætheriques environnant ou pour former dans leur esprit des faisceaux Ætheriques capables d'interagir avec les flux Ætheriques à leur portée. Pour pouvoir exploiter ces capacités psi, ces psi-positifs ont toutefois besoin de subir une forme limitée de restructuration cérébrale en même temps que de se faire implanter une nanopuce de contrôle ainsi qu'un réseau de nanocondensateur appelé tatouage Ætherique.

Traits psi-positifs et capacité psi

En termes de règle, un personnage psi-positif est un personnage disposant du trait "psi-positif" (voir le chapitre concernant les caractéristiques des personnages). Ce trait permet en l'état au personnage de pouvoir utiliser les artefacts Ætheriques et lui confère un score de 1 sur l'échelle de Kyle (voir ci-dessous).

Un personnage psi-positifs doit disposer en prime d'un ou plusieurs traits "capacité psi" pour pouvoir être réellement considéré comme un Psionic. Chacun de ces traits représentent une capacité précise que le personnage est capable de développer s'il possède un tatouage Ætherique. Chacun de ces traits augmente également de 1 le score de Kyle du personnage.

Chaque psionic est unique et, dans l'état actuel de la technologie, il est impossible de savoir à l'avance quelle capacité il pourra développer avant qu'il ne la développe

effectivement. Cela signifie également qu'un personnage ne peut connaître qu'un nombre limité de capacité psi (souvent une seule, très rarement deux et pratiquement jamais trois ou plus).

Une capacité psi ne peut être développée qu'après la restructuration neurale allant de pair avec l'implantation d'une nanopuce de contrôle et, le plus souvent, d'un tatouage Ætherique. C'est uniquement à partir de ce moment que le personnage pourra utiliser en jeu sa capacité psi.

Synchronisation Ætherique

Utiliser une capacité psi ou utiliser l'interface psi d'un artefact Ætherique nécessite une grande concentration de la part du psionic. Cette concentration est appelé synchronisation et demande la réussite d'un test de Synchronisation en plus de prendre généralement une action de combat.

L'utilisation d'une capacité psi ou d'un artefact Ætherique nécessite également l'activation au préalable des tatouages Ætheriques du personnage. Il est cependant possible d'utiliser une capacité psi ou un artefact sans activer ces tatouages mais les tests de synchronisation du psionic subiront alors un handicap de 1. L'activation des tatouages Ætheriques générant une lueur bleutée tout le long du tatouage, leur activation est généralement peu discrète. Enfin, il est à noter que cette activation compte comme une action lors des phases de combat.

La manipulation de la physique Ætherique, en particulier par le biais des artefacts, n'est pas non plus sans risque et toute complication ou pire, échec critique, peut avoir de fâcheuses conséquences (ce qui n'améliore généralement pas la réputation des psionics). Ainsi, lorsqu'une complication se produit, le MJ est libre de décider des effets secondaires produits par la capacité utilisé. Ce peut être une réplique de la capacité se produisant à un autre endroit que celui visé ou bien l'effet attendu peut être légèrement ou complètement différent de ce qui était voulu. Quel que soit ce qui est envisagé par le MJ, cela devrait toujours permettre de mettre en avant la nature instable et imprévisible des psionics et de la technologie Atlante.

Bien entendu, la nature instable de la synchronisation peut également donner de bonnes surprises en cas de Captain Scar. On peut ainsi imaginer, si cela profite au personnage, que le faisceau Ætherique ciblé engendre une réaction en chaîne permettant d'affecter plusieurs ennemis d'un coup.

Par ailleurs, faire un usage intensif d'artefacts Ætheriques, utiliser ses capacités psi au maximum de leurs possibilités ou rester synchronisé pendant de longues durées peut, à la discrétion du MJ, finir par déséquilibrer le schéma Ætherique du psionic, lui imposant alors un



handicap le temps que son flux \AA therique revienne à la normale (généralement en quelques heures). Si le psionique continue malgré tout d'utiliser des artefacts ou ses capacités psi, il court le risque de transformer ce déséquilibre en véritable blessure.

Echelle de Kyle

L'échelle de Kyle est utilisée pour mesurer la quantité maximal de flux \AA therique que le cerveau est capable de traiter. Plus ce score est important et plus le personnage devient sensible aux flux ambiants et plus il est capable de former des faisceaux \AA theriques intenses. Cela se traduit généralement par une portée accrue de ses capacités psi (voir "Score de Kyle et portée des capacités" ci-dessous).

Comme vu précédemment, les personnages psi-positifs possèdent un indice de 1 sur l'échelle de Kyle et chaque capacité psi possédée augmente cet indice d'un point supplémentaire. Ainsi, un psionique possédant une capacité psi aura un score de 2 sur l'échelle de Kyle.

Si le score de Kyle d'un personnage est intrinsèquement lié à ses traits, il lui est possible d'augmenter artificiellement ce niveau en s'injectant du Redryu dans les veines. Le Redryu est une drogue chimique qui a pour effet d'augmenter la densité des flux \AA theriques circulant dans le corps humain. L'indice maximal sur

l'échelle de Kyle est ainsi augmenté de 1. La consommation de Redryu entraîne cependant après coup un important déséquilibre du schéma \AA therique du corps humain (impliquant la perte d'un point de dépassement - voir la description des drogues dans le chapitre "Equipement").

Score de Kyle et portée des capacités

Le score de Kyle, en plus de mesurer le potentiel du Psionique, influence également la portée maximale de ses capacités Psi. En effet, plus ce score est élevé et plus il sera capable de percevoir et interpréter des pulsations \AA theriques lointaines ou sera capable de former un faisceau \AA therique ciblé plus intense et donc portant plus loin.

La portée maximale des capacités Psi dépend donc du score de Kyle attribué à cette capacité à un moment donné (voir le tableau des portées ci-dessous). Cela signifie également que si un Psionique souhaite utiliser plusieurs capacités Psi simultanément, il devra partager son score de Kyle entre ces deux capacités, impactant ainsi la portée maximal de chacune des deux capacités.

Par ailleurs, si la "cible" du Psionique est suffisamment proche de lui et peut être atteinte en utilisant un score de Kyle inférieur au score effectivement utilisé, chaque niveau de différence procure un point d'ajustement au

Psionique lors de son test de Synchronisation. Cela est également valable pour l'établissement d'une interface psi avec un artefact *Ætherique*.

Exemple : Assaï possède un score de Kyle de 3. La portée maximale de ses pouvoirs est ainsi de 50 mètres en temps normal. Si sa cible se trouve entre 11 et 50 mètres, son score de Kyle est suffisant pour l'atteindre. Assaï peut donc l'atteindre en réussissant simplement son test de Synchronisation. Mais si elle décide en plus de prendre une dose de Redryu, elle pourrait alors utiliser un score de Kyle de 4, soit un niveau de plus que nécessaire. Elle bénéficierait dans ce cas d'un point d'ajustement à son test de Synchronisation.

| Score de Kyle | Portée de la capacité |
|---------------|-----------------------|
| 1 | Quelques centimètres |
| 2 | 10 mètres |
| 3 | 50 mètres |
| 4 | 100 mètres |
| 5 | 500 mètres |

M. Tout le monde et les Artefacts

Un personnage lambda (sans trait psi-positif) ne peut normalement pas utiliser d'artefact *Ætherique*. En effet, son score de Kyle n'est pas suffisant pour lui permettre d'activer l'interface psi de ces objets.

La prise de Redryu peut cependant permettre à M. tout le monde d'élever suffisamment son score de Kyle pour pouvoir essayer de se synchroniser temporairement à un artefact *Ætherique*.

CAPACITES PSI SENSORIELLES

Les capacités psi de nature sensorielles concernent l'analyse des signaux *Ætheriques* perçus par le psionique. Sauf indication contraire, l'utilisation de ces capacités requiert la réussite d'un test de Synchronisation contre un seuil de base incertain (15) ainsi qu'une action pour chaque tour de combat où cette capacité est maintenu (ou ne refera cependant pas de test à chaque tour).

Il existe de nombreuses capacités psi sensorielles - certaines plus "puissantes" que d'autres, et certaines pouvant même englober d'autres. Il n'existe pas de règle concernant l'équilibre de ces capacités - et le MJ est libre de créer ou d'accepter des capacités sensorielles différentes de celles proposées ci-dessous dès lors qu'elles lui semblent cohérentes (et ne nuisent pas au plaisir de jeu des joueurs).

A noter que les inhibiteurs d'émotions (voir la partie biocybernétique du chapitre équipement) permettent d'atténuer les pulsations *Ætheriques* émises, imposant du même coup un handicap aux tests de Synchronisation

des psioniques tentant d'utiliser des capacités sensorielles à leur rencontre.

Certaines rumeurs indiquent par ailleurs que des implants permettant de bloquer totalement les pulsations psi de leur porteur ont été mis au point mais personne n'a pu le confirmer jusqu'à présent. Ceci étant dit, ces rumeurs sont probablement autant fondées que celles faisant état de psioniques capables de lire dans les pensées. En effet, si les pulsations *Ætheriques* d'une personne contiennent bien des informations concernant son état psychique, elles ne contiennent pas les pensées de la personne en question. Il est donc fort peu probable, contrairement aux idées véhiculées par les médias, qu'un courant de pensée puisse être extrapolé à partir des pulsations *Ætheriques*...

Analyse de la vérité : Contrairement à son nom, cette capacité ne permet pas exactement de savoir si une personne dit la vérité. Elle permet en fait de mesurer la part de créativité et de stress se dégageant des pulsations *Ætheriques* émises par le sujet observé. Cela n'est donc pas un détecteur de mensonge fiable à 100% mais constitue malgré tout un bon indicateur.

Pour savoir si le sujet semble mentir, le psionique doit réussir un test de Synchronisation opposé à l'indice de Professionnalisme du personnage observé. Si ce dernier n'est pas en train d'improviser sa réponse (s'il avait prévu depuis longtemps un mensonge par exemple), il pourra, à la discrétion du MJ et en fonction de sa préparation, bénéficier de points d'ajustements.

Analyse des émotions : Avec cette capacité, le psionique est capable de percevoir, d'interpréter et même de ressentir de façon limitée les émotions contenues dans les pulsations *Ætheriques* provenant du sujet observé. Cela lui permet ainsi de savoir dans quelle disposition un personnage se trouve. Le psionique ne peut toutefois pas connaître les raisons exactes de cette émotion, seulement leur origine générale (le psionique peut savoir que la cible qu'il observe est heureuse car il a l'impression d'avoir accompli quelque chose mais il ne peut savoir ce que le sujet pense avoir accompli).

Analyser les émotions d'un autre personnage nécessite la réussite d'un test de Synchronisation opposé à l'indice de Professionnalisme du personnage observé.

Analyse vitale : Cette capacité ci permet au psionique de savoir quel est l'état de santé générale de quelqu'un simplement en captant des informations sur l'état de son schéma *Ætherique*. Il peut ainsi savoir entre autre s'il est malade ou blessé et à quel point mais aussi savoir si le personnage est en manque de sommeil ou si une femme est enceinte.

Analyser la santé d'un autre personnage nécessite la réussite d'un test de Synchronisation opposé à l'indice de Professionnalisme du personnage observé.

Anticipation : Variante ciblée mais plus précise de la capacité psi de prémonition (voir plus bas), l'anticipation permet de décrypter dans le schéma psychique d'une personne ses intentions futures. Ces informations restent cependant floues et incertaines surtout si elles ne concernent pas le futur immédiat du personnage.

Bien qu'il soit difficile d'utiliser cette capacité en plein combat en raison de la concentration qu'elle demande, elle peut toutefois être utile *avant* que le combat n'éclate, le psionique pouvant alors savoir à l'avance si son adversaire compte attaquer où non et de quelle façon. A la discrétion du MJ, cela peut donner automatiquement l'initiative au psionique ou bien lui faire bénéficier d'une action d'évasion gratuite.

Anticiper les intentions de quelqu'un nécessite la réussite d'un test de Synchronisation opposé à l'indice de Professionnalisme du personnage en question.

Hypersens : En analysant les pulsations contenues dans le champ *Ætherique* ambiant, le psionique devient capable de déterminer la présence, le nombre et la localisation d'origine de ces pulsations. Pour cela, le psionique doit néanmoins se concentrer sur une zone d'un rayon égale au double de son score de Kyle en mètres.

L'hypersens permet donc de détecter la position d'autres humains mais également d'animaux de taille raisonnable. Le psionique est alors capable de différencier la signature d'un humain et celle d'un animal mais sans être capable de distinguer la signature d'un humain par rapport à un autre. Il ne peut bien entendu pas non plus détecter la présence d'éventuels drones et autres machines.

Prémonition : En se basant instinctivement sur la somme des émotions et autres intentions contenu dans le champ *Ætherique* ambiant, le psionique peut être sujet aux prémonitions aléatoires ou avoir une vision d'un futur probable répondant à une interrogation du psionique. En raison de l'origine de ces extrapolations, les prémonitions d'un psionique sont souvent floues, imprécises et seulement basées sur des probabilités à un moment donné. Il n'existe pas de garantie que la prémonition se réalisera (surtout si les PJ décident d'intervenir en connaissance de cause). Par ailleurs, plus une prémonition porte sur un événement loin dans le futur et plus il y a de chance pour que cette prémonition s'avère erronée.

Psychométrie : Les pulsations *Ætheriques* sont émises instantanément mais, lorsqu'elles sont suffisamment intenses, elles ont également tendance à rester en suspens quelque temps, noyées dans la masse du champ *Ætherique* ambiant, avant de se disperser complètement. Un psionique disposant de la capacité psychokinésie est capable de reconstituer dans son esprit les scènes d'un passé plus ou moins récent rien qu'en analysant le champ *Ætherique* ambiant de l'endroit où la scène s'est

produite. Cette capacité est réputée très puissante mais elle demande à ce que la scène ait été suffisamment intense pour que l'écho des signatures *Ætheriques* persiste suffisamment longtemps. En effet, les échos d'une scène banale ne vont rester exploitables que durant une poignée de minutes tandis qu'une scène de meurtre restera généralement chargée des échos de celui-ci pendant quelques jours.

Traque *Ætherique* : Cette capacité permet d'identifier précisément la signature *Ætherique* d'un personnage afin de pouvoir le reconnaître ultérieurement. Elle permet également au psionique d'analyser le champ *Ætherique* d'un endroit pour savoir si une signature connue y a laissé un écho (signe que la personne recherchée se trouvait là récemment).

CAPACITES PSI ACTIVES

En arrivant à concentrer mentalement leur flux *Ætherique* de façon à émettre un faisceau *Ætherique* ciblé, certains psioniques ont développé ce que l'on appelle des capacités psi actives.

Sauf cas particulier, les capacités psi actives nécessitent la réussite d'un test de Synchronisation opposé au niveau de professionnalisme du personnage ciblé. En cas d'échec, ou de complication, la cible prend conscience que quelque chose ne va pas. Elle peut interpréter cela comme un simple mauvais pressentiment ou savoir précisément qu'elle vient d'être ciblée par un psionique. En outre, l'utilisation d'une capacité psi active nécessite une action.

Comme pour les capacités sensorielles, les capacités actives qui cibleraient une personne dotée d'un inhibiteur d'émotion actif se verraient imposer un handicap à ses tests de Synchronisation à son encounter.

Enfin, le MJ est là encore libre d'ajouter ou d'autoriser des capacités psi actives différentes de celles présentées ci-dessous.

Altération *Ætherique* : En s'attaquant mentalement au schéma *Ætherique* d'une personne, un psionique est capable d'altérer temporairement les flux de celle-ci.

D'un point de vue rôleplay, la forme prise par l'altération *Ætherique* peut varier d'un psionique à un autre. Pour certains, il s'agira de noyer la cible dans un faisceau *Ætherique* chaotique ce qui aura pour conséquence de déclencher une extrême confusion tandis que dans d'autres cas, il s'agira d'une douleur intense bien que parfaitement illusoire. En termes de règles, l'effet sera toutefois toujours similaire à une blessure étourdissante.

Déchirure *Ætherique* : Il s'agit d'une version létale de la capacité d'altération *Ætherique* (voir ci-dessus). Le psionique forme ici un faisceau qui va littéralement déchirer

le réseau *Ætherique* de la personne ciblée, lui infligeant du même coup une véritable blessure.

Effacement de souvenirs : Cette capacité permet d'exercer une pression sur le schéma *Ætherique* de la cible lui faisant tout oublier des événements récents. Cette capacité reste cependant sans effet sur les souvenirs plus anciens.

Guérison empathique : En transférant une partie de son propre flux *Ætherique* directement dans le réseau *Ætherique* d'une personne blessée, le psionique est capable de générer un effet similaire à l'utilisation des premiers soins (voir la Gestion des Blessures dans le Chapitre Déroulement des combats).

Le seuil de son test de Synchronisation correspond ici au seuil du test de premier soin auquel il se substitue. Par ailleurs, en sacrifiant une partie de son flux *Ætherique* pour soigner le blessé, le psionique subit en contrepartie une blessure étourdissante.

Illusion : Cette capacité permet au psionique de manipuler la perception qu'a la cible de ses propres sens. Cela peut aussi bien être utilisé pour faire croire à la cible qu'elle a chaud ou qu'elle entend du bruit dans une direction mais aussi pour créer une véritable illusion que la cible pourra voir, sentir, toucher et entendre.

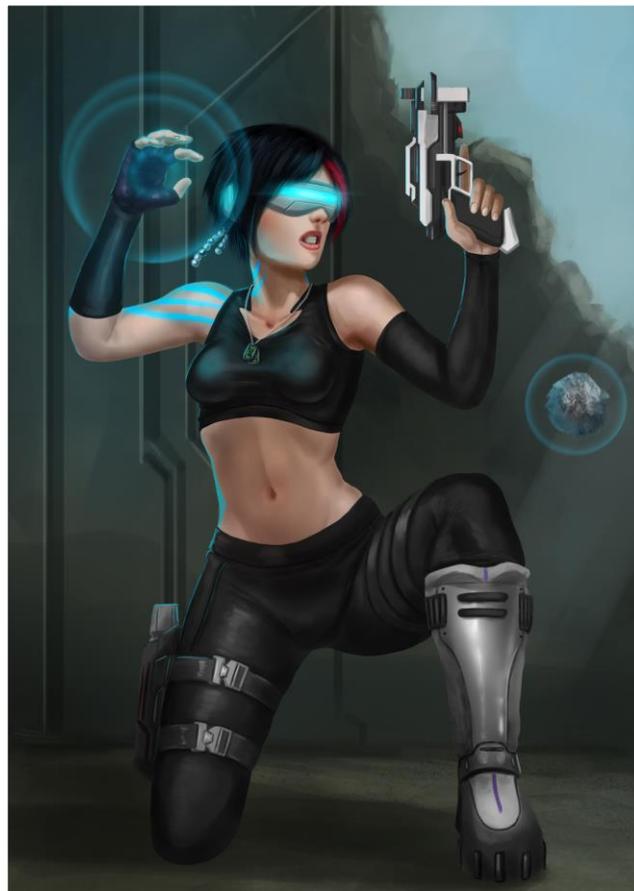
Cette capacité est donc très puissante mais elle dispose de plusieurs limitations. S'il est possible de créer une illusion de douleur avec cette capacité, celle-ci ne sera toutefois pas assez puissante pour imposer le moindre handicap au personnage, pour cela, il est nécessaire d'altérer plus en profondeur le schéma *Ætherique* de la cible. De même, s'il est possible de faire ressentir des sons, il ne s'agit pas ici de télépathie et rien de véritablement clair ne peut être simulé. La cible aura en fait l'impression de percevoir des sons, des paroles ou des intonations mais sans vraiment les comprendre.

Il est par ailleurs courant qu'un psionique disposant de cette capacité ne puisse en fait manipuler qu'un seul et unique sens.

Influence : Cette capacité permet au psionique d'ancrer des idées, une intention ou des pensées de façon à ce que la cible pense en être à l'origine. Il agira alors en accord avec ces idées jusqu'à ce qu'il n'y repense sérieusement. Ainsi, un personnage peut facilement être détourné d'une routine ennuyante sans peut-être jamais s'en rendre compte mais l'inciter à se suicider peut le déstabiliser une seconde avant qu'il ne chasse de lui-même cette étrange idée de sa tête. Pour cela, le MJ est libre de faire faire un test de professionnalisme au PNJ contre un seuil dépendant de l'importance ou de l'opposition naturelle du personnage vis à vis de l'influence qu'exerce le psionique sur lui : plus la cible est opposée et plus ce test est facile. Au contraire, si la cible était déjà à moitié convaincue, résister à l'influence du psionique sera

plus difficile. Ce test, s'il est effectué, est distinct du test effectué lors de l'utilisation initiale de cette capacité.

Télépathie : Contrairement à ce qu'en disent les rumeurs, la télépathie ne permet pas au psionique de dialoguer par l'esprit. Avec cette capacité, il ne peut qu'envoyer un sentiment, une idée, un message qui sera perçu par la "cible" comme étrangère à ses propres pensées. Il n'est toutefois pas possible pour le psionique de percevoir une réponse en retour à moins que la cible soit un autre psionique disposant lui aussi de la capacité de télépathie.



ARTEFACTS *Ætheriques*

Les artefacts *Ætheriques* peuvent être aussi bien d'origine Atlante que des reproductions modernes de ceux-ci. Bien qu'utilisés depuis maintenant des dizaines d'années, leur mode de fonctionnement reste un mystère.

S'il existe de nombreux types d'artefact *Ætherique*, y compris des objets qui n'ont encore jamais été utilisés ou découverts, tous partagent grossièrement deux caractéristiques : premièrement, ces artefacts s'activent et s'utilisent par le biais d'interfaces psi, ce qui ne les rend utilisables que par des psioniques (voir "M. tout le monde et les artefacts *Ætheriques*" plus haut) par ailleurs, tous les

artefacts semblent tirer profit de l'énergie \AA therique ambiante pour produire leurs effets.

L'utilisation d'un artefact nécessite au préalable un test de Synchronisation contre un seuil incertain (15) pour réussir à activer et lier son interface psi. Une fois la liaison établie, l'artefact s'utilise comme n'importe quel autre objet, si ce n'est qu'il est ici contrôlé mentalement par un psionique.

Armes psi : Bien que de forme très variée, les armes psi lancent toutes de façon visible des projectiles d'énergie \AA therique occasionnant des dégâts de puissance 4 avec une portée utile d'une centaine de mètres.

Barrière répulsive : Ce type d'artefact permet de créer un champ répulsif faisant dévier tout objet possédant une vitesse trop importante. Tous les tirs d'armes à distance dirigés vers un personnage utilisant un tel artefact se voit imposer un handicap à son tir.

Lames d'énergie : Une fois activé, l'artefact émet une lame énergétique longue de quelques centimètres et infligeant des dégâts de puissance 4 en cas d'utilisation au corps à corps. Il existe plusieurs versions de cet artefact allant de la poignée se transformant en poignard à lame d'énergie aux gants faisant apparaître de dangereuses griffes d'énergie.

Télékinésie : Les artefacts télékinésiques agissent sur la gravité de façon limitée. Ces artefacts permettent ainsi d'exercer une pression suffisante pour repousser des objets ou une personne sur quelques mètres ou de les maintenir en lévitation sur quelques centimètres.

MATERIEL

Bien que le matériel puisse être important, Spectrum ne se veut pas être un jeu à équipement : on va préférer aller à l'essentiel plutôt que de proposer 10 variantes de la même arme ou détailler le moindre gadget possédé par le personnage. Rien n'interdit, cela dit, d'aller plus loin que cette approche et de créer vous-même des gadgets, qu'ils soient utiles ou non. A contrario, il est encouragé de personnaliser le nom de ses équipements. Plutôt que de noter Pistolet Cinétique Lourd sur sa fiche de perso, il est plus agréable d'y lire Kruger S460 Action Express, finition noir mat.

Disponibilité

Chaque équipement dispose d'un indice de disponibilité représentant la difficulté pour se le procurer.

A la création, tous les équipements de niveau inférieur ou égal au niveau de professionnalisme du personnage sont disponibles au prix indiqué. Les équipements d'une disponibilité plus élevée coûtent 5 fois plus cher. Il est conseillé de ne pas autoriser un PJ à acquérir du matériel dont la disponibilité est supérieure de deux niveaux ou plus au niveau de professionnalisme du personnage. Par exemple, un personnage Entraîné peut choisir du matériel de dispo Novice ou Entraîné sans supplément. Du matériel de dispo Vétéran coûtera 5 fois plus cher et le matériel de dispo Elite ne devrait pas être disponible.

Une fois la partie commencée, le MJ est invité à faire preuve de bon sens quant à la facilité de trouver tel ou tel équipement en fonction de son indice de disponibilité. Si nécessaire, un jet de professionnalisme ou d'IntelNet peut être réalisé contre un seuil dépendant de la disponibilité pour déterminer si le personnage parvient à mettre la main sur l'équipement en question.

Légalité

L'indice de légalité indique si la possession de l'équipement en question est légale dans la Confédération d'Ambrosia ou s'il requiert un certain type de permit ou d'accréditation.

Les spectres disposent, de par leur statut, d'accréditation de rang B au sein de la confédération d'Ambrosia. Certains Spectre de niveau élite disposent quant à eux d'accréditation de rang A. Il est également possible pour un Spectre d'obtenir des dérogations temporaires pour certains contrats.

| Légalité | Description |
|----------|---|
| Légale | Équipement disponible légalement sans aucune formalité. |
| C | Équipement nécessitant une simple déclaration administrative. |
| B | Matériel de sécurité nécessitant une accréditation de niveau B. |
| A | Matériel de classe militaire nécessitant une accréditation de niveau A. |
| 0 | Matériel illégal, aucun permit n'est possible. |

Qualité du matériel

Chaque pièce d'équipement présenté ci-dessous correspond à du matériel de qualité standard. Il est possible d'acheter du matériel bas de gamme, obsolète ou de seconde main pour la moitié du prix de base de l'objet. Il est également possible d'acquérir du matériel haut de gamme ou de luxe pour le double de son prix. En fonction des circonstances, le MJ est libre d'imposer des handicaps ou des points d'ajustement pour l'utilisation de matériel de mauvaise qualité ou haut de gamme.

Armes de contacts

Les armes de contacts sont vieilles comme le Célésta. Il s'agit aussi bien du couteau de combat que du taser en passant par le katana.

Armes à distances

La plupart des armes à distances de nouvelle génération sont dérivées des technologies de type railgun et sont abusivement appelé "armes cinétiques". Ces armes, tirant des projectiles accélérés électromagnétiquement, ont l'avantage de ne pas utiliser d'étuis ou de douilles et de pouvoir faire feu hors atmosphère. En revanche, les limitations techniques imposées par la fabrication et l'utilisation de ce type d'arme impliquent généralement un plafonnement de leur puissance cinétique ainsi qu'un dégagement notable de chaleur lors du tir.

Les armes modernes sont toutes dotées en série d'une visée laser ou d'une interface de ciblage intelligente permettant de contrôler divers paramètres de l'arme ainsi que d'afficher un réticule de visé dans sa vision de Réalité Augmentée. L'interface de ciblage intelligente permet également de gérer la sécurité de l'arme qui peut ainsi être activée ou désactivée à distance. Par ailleurs, les armes cinétiques sont toutes vendues avec deux chargeurs complets de balles high-speed.

La colonne rafale du tableau ci-dessous indique si l'arme dispose d'un mode rafale. Toutes les armes pouvant tirer en rafales sont également capables de tirs automatiques.

La portée utile indique jusqu'à quel portée une arme peu faire feu efficacement. Au-delà, l'arme perd en précision et en puissance. En cas de tir automatique, la portée utile est généralement divisée par 4.

Neutraliseur : Le neutraliseur est une arme d'autodéfense non létale destiné à immobiliser un ou plusieurs agresseurs en leur envoyant des rayonnements électromagnétiques à haute fréquence provoquant douleurs, contractions musculaires et étourdissements. Les neutraliseurs fonctionnent sur batterie et ne nécessitent pas l'achat de munitions.

Brûle Nerfs : Variante létale du neutraliseur, cette arme anti personnelle inflige des dégâts souvent irréversibles aux systèmes nerveux des cibles prisent dans son faisceau. Ces armes n'induisent cependant aucun dommage matériel, ce qui les rend particulièrement utile dans des environnements sensible tel que les stations et vaisseaux spatiaux.

Pistolet Cinétique Lourd : Arme de poing compacte conçu pour être en mesure de stopper efficacement des cibles faiblement protégé.

Fusil Tactique Avancé : Les Tactical Advanced Rifle (TAR) sont des armes automatiques polyvalentes à mi-chemin entre Fusils d'Assauts et Pistolets Mitrailleurs. Puissants, précis et maniables, les TAR se sont imposés comme armes principales des forces militaires et de sécurités durant le XXIème et XXIIème siècle.

Fusil de sniper : Le fusil de précision est une arme anti personnelle à longue distance généralement doté d'une lunette de visé haute performance.

Fusil anti-matériel : Version plus lourde du fusil de sniper, les fusils anti-matériels sont utilisés contre les cibles exo-armurées, les véhicules légèrement blindé, pour le contre-sniping ainsi que pour le tir depuis des plateformes mobiles (en particulier depuis les aérocoptères d'intervention). Ces fusils sont grands, lourds, encombrant et ne sont pas conçu pour être utilisé debout ni même accroupis.

Fusil de Combat Lourd : Ces armes impressionnantes ne sont en fait que des fusils anti-matériels compacts destinés à être utilisé comme arme principale par des soldats exo-armurés. Un humain qui souhaiterait faire usage d'un fusil de combat lourd sans être équipé d'une exoarmure subirait un handicap à tous ses jets.

Munitions

Munitions Hi-Speed : Il s'agit des munitions électromagnétiques les plus courantes, chemisé avec un alliage ionique et doté d'un cœur de plasma formé au moment du tir. Ces munitions sont déjà étudiées pour obtenir une puissance de frappe optimale. Utiliser des munitions

moins performantes réduirait la puissance des armes d'un point.

Munitions intelligentes : Combinant nanotechnologies et matériaux intelligents, ce type de munition est capable de modifier sa forme et son équilibre pour contrer les effets du vent ou de la pesanteur. Ce type de munition est surtout employé par les tireurs d'élite ayant besoin de stabilité et/ou d'une portée accrue. Grâce à ce type de munition, la portée utile de l'arme est augmentée de 20%.

Munitions anti-émeutes : Les munitions anti-émeutes sont conçues avec des alliages de synthèses ionisées capables de délivrer une quantité voulue d'énergie cinétique avant de s'aplatir pour absorber le surplus d'énergie. En découle une munition très peu létale mais capable de mettre KO la plupart de ses cibles. Les dégâts infligés par ce type de munitions sont de type étourdissant mais leur puissance est réduite d'un point.

Traceurs : Les balles traceuses intègrent un mouchar capable d'être activé à distance qui envoie sa position ainsi que diverses informations tel que la température ambiante. La puissance de l'attaque infligée par ce type de munition est réduite de 2 points et devient étourdissant.

Modifications et options des armes à distances

Les modifications ou options décrites ci-dessous peuvent aussi bien faire partie intégrante de la conception d'une arme (le Aruka Viper est par exemple un Pistolet Cinétique Lourd doté en série d'un mode rafale) que représenter une modification apporté à une arme de série.

Rafaleur : Une arme disposant d'un mode rafaleur est désormais capable de tirer des rafales et d'effectuer des tirs automatiques.

Canon court : Une arme à canon court est plus facile à dissimuler mais ne permet pas aux munitions d'atteindre une vitesse optimale. La portée utile de l'arme est ainsi divisée par deux.

Canon long : Une arme à canon long dispose d'une portée utile supérieure de 25% à sa portée de base mais devient plus difficile à dissimuler.

Chargeur allongé : Il est possible d'utiliser des chargeurs allongés pour chaque type d'arme. Ceux-ci ont généralement une capacité double du chargeur initial. Il en résulte une perte de discrétion, un encombrement et un poids plus important.

Mode silencieux : En modulant l'accélération d'une munition de manière à garder la vitesse de celle-ci en dessous du mur du son, une arme équipé d'un mode

silencieux peut, si le ce mode est enclenché, limiter le bruit émis par le tir. Il en résulte cependant une perte de puissance de 1 et une diminution de moitié de la portée utile de l'arme.

Dissipateur de chaleur : La chaleur dégagée par les armes électromagnétique peut trahir votre position aux observateurs équipés d'une vision infrarouge. Contrairement à ce que laisse supposer son nom, le dissipateur de chaleur va stocker la chaleur émise lors d'un tir pour ensuite la dissiper de façon plus discrète vous permettant donc d'être plus difficile à repérer. Un dissipateur de chaleur ne peut cependant "stocker" que la chaleur de trois tirs à un moment donné. La chaleur d'un tir met environ 10 tours de combat à être dissipé.

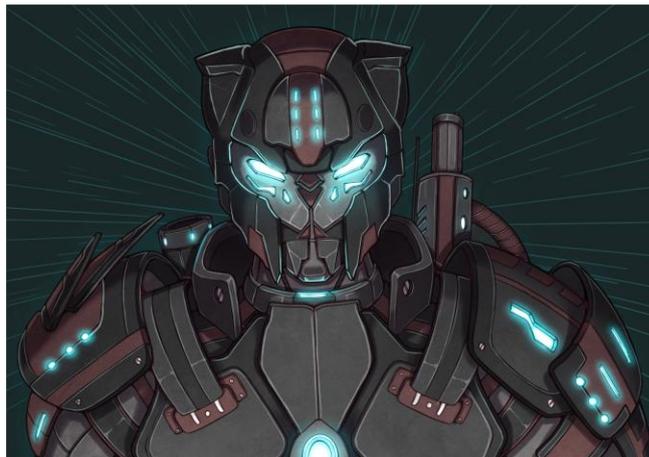
Puce de sécurité : L'arme n'est débloquée qu'à proximité d'un marqueur RFID pré paramétré. Ce marqueur peut aussi bien être implanté dans la paume de l'utilisateur légitime qu'installé dans une paire de gants. Il s'agit d'une sécurité complémentaire à la sécurité offerte par l'interface de ciblage intelligente.

Arme anonymisée : En théorie, chaque arme en circulation doit être dotée d'un numéro d'identification propre. Ce numéro est également apposé automatiquement sur chaque balle tirée. Dans la pratique, la plupart des criminels ainsi que de nombreux Spectres utilisent des armes anonymisées. Il existe deux sortes d'anonymisation : soit le retrait pur et simple des marqueurs correspondant au numéro d'identification, soit l'utilisation d'un numéro d'identification erroné, usurpé ou aléatoire. L'anonymisation d'une arme est, bien entendu, totalement illégale.

Finitions : Si la plupart des armes sont disponible dans un vaste choix de finition, il existe certains collectionneurs qui possèdent des finitions très... personnelle. Les finitions vont ici de la simple personnalisation avec des couleurs flashy ou des dessins de flammes courant le long du canon, jusqu'aux armes doté d'une crosse en nacre, incrusté de diamant ou encore entièrement recouvert d'or. Les prix correspondant à ces finitions sont donc très variables...

Armures

Les armures ont pour vocation de réduire la puissance des attaques et ainsi d'éviter certaines blessures. Il est à noter qu'il est possible de cumuler l'indice de protection d'une armure légère ou avec une (et une seule) autre armure légère, moyenne ou lourde. Dans ce dernier cas, l'empilement des armures peut dans certain cas être encombrant et pénalisante (à la discrétion du MJ). Les armures moyennes et lourdes ne peuvent pas être portées ensemble et les exoarmures ne peuvent être porté avec aucun autre type d'armure.



Les prix indiqués dans le tableau ci-dessous correspondent à chaque pièce d'armure indifféremment du nombre de localisation couverte. Cela signifie que le prix sera le même que l'armure ne couvre que le torse où tout le corps. Les joueurs et le MJ sont toutefois encouragés à faire preuve de bon sens (et de style !). Seuls les casques doivent obligatoirement faire l'objet d'un achat séparé.

Armures légères : Qu'il s'agisse de blouson renforcé, de poncho protecteur, de vêtements balistique ou d'une seconde peau moulante et discrète, ce type d'armure offre une protection raisonnable contre les armes cinétiques car même si l'armure ne stoppera pas la balle, portée avec une autre armure elle peut vous éviter la mort. Par ailleurs, les armures légères sont généralement suffisantes pour atténuer un tir de neutraliseur.

Armures moyennes : Les armures moyennes peuvent prendre la forme d'un kevlar léger destiné à être porté sous des vêtements, comme être une armure de sécurité légère ou encore être une combinaison morphologique renforcée. Ces armures commencent à offrir une véritable protection pour peu qu'elles soient combiné à une armure légère. Ce type d'armures est également très répandu dans les vaisseaux et stations spatiales puisqu'elles sont suffisantes pour arrêter un tir de neutraliseur ou de brûle-nerf, soit le type d'armement habituellement utilisé dans cet environnement.

Armures lourdes : On parle ici aussi bien d'importantes armures de kevlar lourd gênant les mouvements du porteur (modèle d'armure lourde "bas de gamme") que d'armures de combat intégral préservant globalement la mobilité de l'utilisateur.

Exoarmure légère : Plus petites (2m10 à 2m30) et plus fragiles mais aussi plus maniables que les exoarmures mécanisées, les soldats utilisant ces exoarmures, souvent utilisées comme éclaireur, peuvent s'avérer être de dangereux adversaires. En cas de combat au contact, la puissance de leurs attaques est augmentée de 2. Par ailleurs, les servomoteurs utilisés pour amplifier la force de l'utilisateur permettent à ce dernier d'accroître sa

vitesse de course ainsi que la distance ou la hauteur de ses sauts, ce qui n'est pas le cas des exoarmures mécanisées trop lourde pour bénéficier de ces caractéristiques.

Exoarmure mécanisée : Utilisé par les forces de police ou l'armée pour leur aspect dissuasif et souvent équipé de Fusils de Combat Lourd, ces exoarmures mesurent entre 2m50 et 3 mètres et allient puissance de feu et robustesse. En cas de combat au contact, la puissance de leurs attaques est augmentée de 3. De plus, lorsqu'un personnage utilise ce type d'exoarmure, il peut tout à fait considérer que la première blessure subit ne fait qu'endommager l'exoarmure et ne blesse pas le "pilote" qui ne subira de blessure légère qu'à la seconde blessure encaissée. En contrepartie, ces exoarmures subissent un handicap dès lors qu'elles sont utilisées en milieu confiné (dans un bâtiment par exemple).

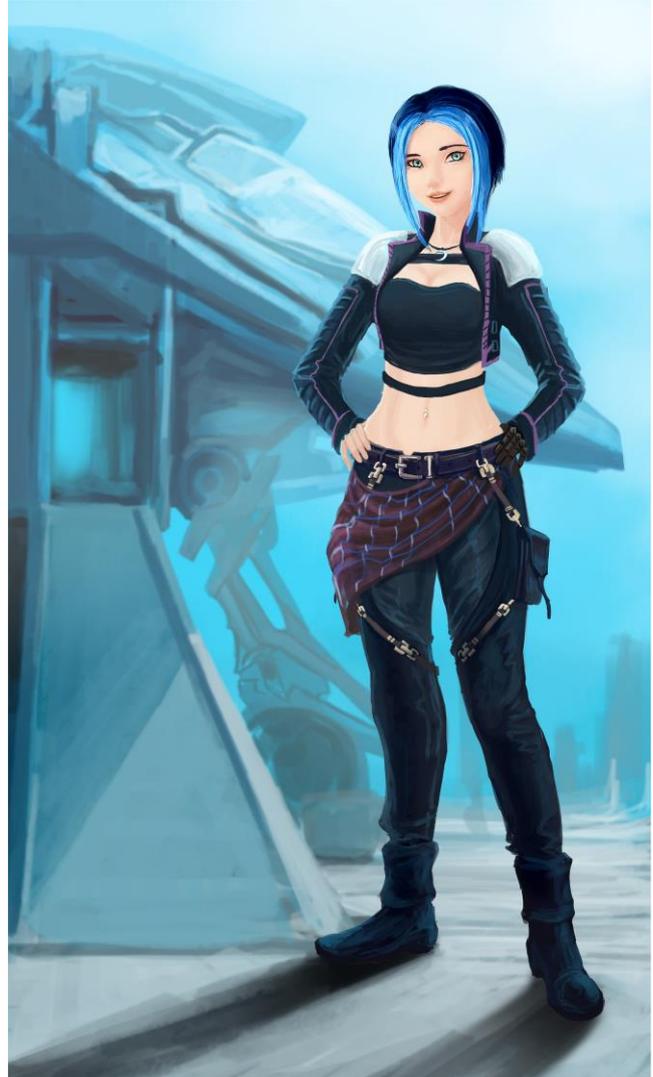
Véhicules

Si la plupart des véhicules sont aussi maniables les uns que les autres (dans une catégorie donnée, les vaisseaux avec les vaisseaux, les véhicules terrestres avec les véhicules terrestres), il existe cependant quelques nuances en fonction des modèles. Les véhicules possédant un indice de maniabilité négatifs infligent un handicap lors des jets de pilotages tandis qu'une maniabilité positive offre des points d'ajustements au pilote lors de ces mêmes tests.

Les véhicules disposent également d'un indice de blindage qui est utilisé comme une armure lorsque le véhicule subit une attaque. Par défaut, une attaque ciblant un véhicule ne peut blesser ses passagers à moins que le véhicule ne soit détruit (charge au MJ de déterminer en fonction des circonstances si la destruction du véhicule peut blesser ou tuer ses occupants). Si l'on souhaite explicitement cibler un personnage se trouvant dans un véhicule, alors ce personnage peut ajouter la moitié (arrondi au supérieur) de l'indice de blindage du véhicule à son propre indice d'armure. Par ailleurs, dans ce cas le véhicule ne subit aucun dégât (du moins les dégâts subit ne sont pas comptabilisés).

Par ailleurs, certains véhicules étant de tailles importante et/ou possédant des systèmes redondants, le MJ est tout à fait libre de considérer (à sa libre appréciation) que les premiers dommages subit par le véhicule n'handicap pas encore le véhicule (tout comme il est libre de considérer le véhicule comme étant hors service dès les premiers dommages subit s'il le souhaite) ou bien que le véhicule même "mortellement" touché, peut encore fonctionner et que des dégâts supplémentaire sont nécessaire pour le mettre hors service.

Enfin, l'indice d'armement est donné à titre indicatif et montre la puissance moyenne des armes utilisé sur ce type de véhicules.



Mécha de manutention : Principalement utilisé pour manipuler de lourdes charges sur tout type de terrain et dans des espaces réduit, les méchas de manutention sont des véhicules dotés de jambes mécaniques (généralement 2 mais il existes des versions à 4 ou 6 jambes) et mesure généralement dans les 2m50 de haut. Leur armature est rarement caréné et le pilote se trouve le plus souvent assis dans le "ventre" du mécha. En raison de leur coût et de leur disponibilité, la plupart des mécha illégalement armé sont basé sur des Mécha de manutention. Renforcé à l'aide de plaques de blindage (et autres protections improvisées) et souvent équipé de TAR installé sur leurs bras, les méchas modifiés peuvent s'avérer être de redoutables adversaires.

Aérocoptère : Appareil hybride à mi-chemin entre un avion et un hélicoptère, les aérocoptères sont capable de passer d'un vol stationnaire ultra stable à un vol supersonique en moins d'une minute. Il existe aussi bien des aérocoptères d'attaque que des aérocoptères de transport. Les forces corporatistes et de polices utilisent également des aérocoptères dénués d'armement mili-

taire comme plateforme de support mobile en y positionnant un ou plusieurs snipers équipé de fusils anti-matériels.

Navette légère : Les navettes légères sont destinées aux déplacements spatiaux de courte durée et ne sont pas équipées de barres Necklin leur interdisant toute utilisation du réseau Nolgan. Il peut s'agir aussi bien de vaisseau cargo intra-système que de l'équivalent de voitures spatiales généralement utilisé par ceux qui vivent en orbite et travaillent sur une planète ou inversement. De nombreux déplacements à l'intérieur des villes spatiales de grande taille s'effectuent aussi par navette légère.

Transport léger : Vaisseaux de faible tonnage pouvant emprunter les tunnels Nolgan. Doté d'un lieu de vie plus ou moins conséquent selon les modèles et d'une petite soute.

Cargo léger : A peine plus grand qu'un transport léger, le cargo léger est avant tout destiné au transport de marchandises entre colonies. Sa soute est donc optimisée au détriment de l'espace de vie.

Vaisseau de croisière : Bien qu'il en existe de plus gigantesques et luxueux, les vaisseaux de croisière sont en général destinés à accueillir entre 100 et 200 personnes et servent communément à relier un système à un autre.

Intercepteur : Les intercepteurs sont des vaisseaux spatiaux rapides et maniables destinés à l'escorte et aux combats spatiaux.

Frégates des douanes : Les frégates des douanes sont des vaisseaux armés légers ayant généralement entre 5 et 10 membres d'équipage. Rapides, ils sont utilisés pour les contrôles des autorités ainsi que dans la chasse aux pirates.

Biocybernétique

De nombreux progrès ont été faits pour rendre le corps humains plus fiable et plus performant. Il s'agit notamment de la sélection génétique mais également de la biocybernétique, mélange de cybernétique, de nanotechnologies et de technologies organiques implanté dans le corps.

Bien que la plupart des implants utilisent des nanites, la durée de vie de celles-ci est telle qu'il n'est généralement pas nécessaire de les remplacer entre deux examens annuels de contrôle. Certains implants obsolètes ou bas de gamme nécessitent cependant des injections de nanites plus régulières pour pouvoir fonctionner. On parle alors de nano-dépendance et les effets d'une carence en nanites sont similaires à l'effet de manque d'une drogue (voir plus bas)

Chirurgie esthétique : De la reconstruction faciale aux implants mammaires en passant par le changement de sexe, la chirurgie esthétique permet d'obtenir le corps biosculpté de ses rêves. La chirurgie esthétique peut être utilisée sans problèmes sur des personnages ayant une intolérance aux nanites.

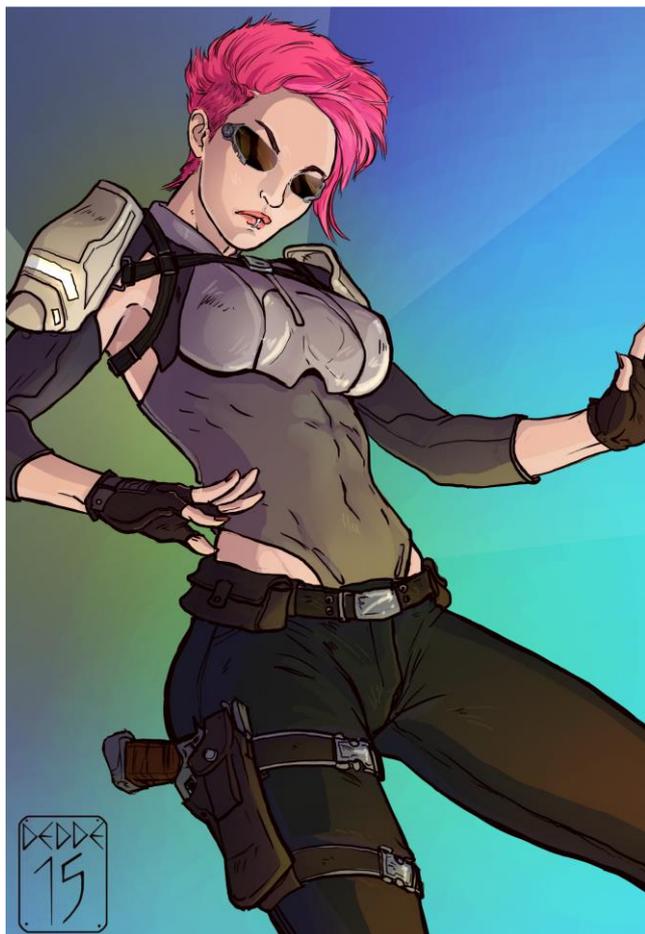
Immunisation universelle : Via un mélange de traitement chimiques, de thérapie génique et l'utilisation de nanites, le personnage est immunisé contre à peu près tous les virus connus.

Mutation ADN : Hautement illégale, cette thérapie génique permet d'altérer son ADN, principalement dans le but de changer d'identité. Le traitement peut être définitif ou temporaire.

Renforcement physique : L'implantation de muscles synthétiques, la stimulation des muscles naturels par nanomachines ou encore le renforcement des capacités cardiaques permettent au personnage d'améliorer sa force, son endurance et plus généralement ses capacités physiques de façon notable. La puissance de toutes les attaques au contact est ainsi augmentée de 1 par augmentation de ce type implantée sur un personnage (avec un bonus maximum de +3). Par ailleurs, pour chaque implant de ce type possédé par le personnage, celui-ci devient capable de courir une fois et demi plus vite qu'un personnage non augmenté ou de réaliser des sauts une fois et demi plus haut ou plus long.

S'il existe de nombreux implants différents offrant ce type de bonus sur le marché, et si les premiers bonus pourront être offerts par des implants relativement discrets, il est inévitable que les modifications offrant des bonus supérieurs aient des répercussions sur le corps de l'utilisateur. Si les implants sont de bonnes qualités cela peut se limiter à l'obtention une carrure imposante mais si les implants font partie d'un catalogue moins visiblement augmenté avec parfois même des parties d'implants biocybernétique dépassant des membres du personnage.

Accélérateurs de réflexes : Il existe de nombreux dispositifs biocybernétiques permettant d'accroître la sensibilité des réflexes. Chaque augmentation de ce type implanté dans un personnage lui permet de gagner un point d'ajustement pour tous les tests de Professionnalisme faisant appel aux réflexes. De plus, lorsque le personnage décide de précipiter son action (voir la partie "déroulement des combats"), il peut tenter un test de Professionnalisme contre un seuil difficile (17) pour éviter de subir le handicap inhérent à la précipitation.



Il n'y a pas de limite au nombre d'accélérateurs de réflexes pouvant être implanté mais les bonus sont limité à un gain de 3 points d'ajustement maximum. Ici aussi, plus le nombre d'implant de ce type est important et plus il sera évident que le personnage est augmenté. Et là aussi la qualité des implants peut faire la différence entre un personnage visiblement augmenté avec du bon matériel (laissant une impression de danger professionnel) ou un personnage salement augmenté avec des mouvements parfois brusque et ou saccadé (donnant l'image d'un spacepunk dangereusement instable).

Contrôleur de sommeil : Le contrôleur de sommeil permet, une fois activé, de ne plus ressentir les effets de la fatigue et du sommeil. Le personnage peut ainsi rester 48 heures sans risquer de s'endormir. Une fois ce délais passé, ou lorsque le contrôleur est désactivé, le personnage ressent alors les effets jusque-là ignorés. Un personnage restant éveillé pendant 48 devra passer quelques heures de plus que d'habitude à se reposer pour être à nouveau en pleine forme.

Inhibiteur d'émotions : En contrôlant la chimie du cerveau et en bloquant la réception de certains signaux, cet implant permet, une fois activé, de ne plus être influencé par ses émotions. Le personnage est alors plus difficile à intimider ou à influencer. Par ailleurs, le timbre de sa voix restera neutre et ses pupilles ne présenteront au-

cune dilatation particulière rendant ainsi plus difficile la lecture de son langage corporel (mensonge, surprise, joie, etc.). Et bien entendu, le personnage agira plus facilement de façon froide et détaché (il reste conscient de ses actes et donc des choix qu'il fait mais est incapable d'anticiper un quelconque sentiment de culpabilité).

En outre, l'inhibiteur permet à son utilisateur d'émettre des pulsations *Ætheriques* plus neutre et donc plus difficile à analyser. Le personnage se trouve également moins sensible aux faisceaux *Ætheriques* dont il peut être la cible. En conséquence, toute capacité psi utilisé à son encore subit un handicap lors du test de Synchronisation du psionic.

Nano-émetteur : L'implantation d'un nano-émetteur permet généralement à l'utilisateur d'émettre une clé de sécurité lui permettant de s'identifier. Ce peut être utilisé aussi bien pour autoriser l'accès du personnage à une zone sécurisée que pour lui permettre de débloquent la sécurité d'une arme de service. Le nano-émetteur peut aussi être un traceur GPS ou être utilisé comme biomoniteur pour émettre des données sur le personnage (température du corps, pouls, pression sanguine, etc.)

Echangeur tactile : Généralement implanté au niveau de la main ou de la nuque, les échangeurs tactiles permettent un transfert d'information direct et sécurisé entre deux systèmes informatiques (généralement un équipement interne tel qu'une mémoire de stockage ou une Interface Neurale et un équipement externe également équipé d'un échangeur tactile). Il suffit ainsi que les deux appareils entrent en contact pour que le flux d'information puisse transiter. Des rumeurs prétendent que, correctement paramétré, il permettrait également d'utiliser les micro-signaux échangés par les composants d'un appareil se trouvant au contact de l'échangeur tactile pour pirater ce dernier et ce même s'il ne dispose d'aucune connexion tactile ou sans-fil active.

Membre de substitution : Quel que soit la localisation (y compris torse et crâne), deux grandes familles de membres de substitutions existent : les membres purement cybernétiques dont l'apparence ne laisse souvent planer aucun doute sur leurs origines, et les membres biocybernétiques alliant un squelette cybernétique à des muscles de synthèses et des tissus organiques.

Toutes augmentations (tel que les implants de renforcement physique) sont considérés en termes de règles comme compatibles avec les membres cybernétiques et biocybernétiques. D'un point de vue purement rôleplay, on considère que le modèle du membre, son paramétrage et ses options ont été équilibrés de façon à conserver une cohésion du corps du personnage, on peut également imaginer que des modifications ont été opérées pour atteindre le même niveau d'augmentation (ainsi les améliorations du bras cybernétique d'un spa-

cepunk ayant trois implants de renforcement physique seront toujours très visibles).

Blindage : Un membre cybernétique ou un châssis cyborg cybernétique peut être conçu ou modifié pour accueillir du blindage. Le membre dispose alors d'un point d'armure intégrée, ce qui a un impact certain sur son look. Cette augmentation ne peut être prise qu'une fois par localisation.

Neuropuce de contrôle Ætherique : Allant de pair avec une modification légère des zones psi-sensitives du cerveau, cet implant permet aux personnages possédant un ou plusieurs traits "capacité psi" (voir les traits dans le chapitre caractéristiques des personnages) de pouvoir utiliser leurs capacités.

Tatouage Ætherique : Il s'agit d'un réseau de nano-condensateurs permettant de dériver une partie du flux Ætherique émit par le corps humain vers les zones sensibles du cerveau. Utiliser une capacité psi sans activer au préalable son tatouage impose un handicap à tous les jets de synchronisation (mais permet une certaine discrétion).

Lorsqu'il est activé, le tatouage émet une lueur bleutée. Lorsqu'il ne l'est pas, il reste parcouru par de petits éclairs caractéristique. De fortes émotions (peur, joie, surprise, colère) peuvent parfois déclencher involontairement l'activation du tatouage.

Si les tatouages Ætheriques partent toujours de la nuque, leurs formes et leurs tailles varient grandement d'un psionique à l'autre. En effet, le réseau Ætherique de chaque individu est unique et le tatouage doit donc être adapté pour ne pas déséquilibrer le flux qui y circule.

La présence de ce type de tatouage sur un personnage, est très mal vue par la population du Célesta car leur utilisation reste associée dans les esprits aux atrocités commises par les templiers Atlantes durant la guerre noire. La nation Daeyaméenne est la seule nation à interpréter différemment ces tatouages, du moins lorsqu'ils sont implantés sur d'autres Daeyaméens : pour eux, il s'agit d'un signe d'appartenance aux ERIIS du Nocho et ceux qui les portent sont surnommés les "inquisiteurs", ce qui n'est guère mieux en terme de popularité. Un personnage affichant ses tatouages Ætheriques de façon visible peut, à la discrétion du MJ, se voir attribuer un bonus pour ses tests d'intimidation ou un handicap pour ces tests sociaux.

Yeux cybernétiques : "Accessoire de mode" dans la nation Daeyaméenne et réservé aux cadres dans le reste du Célesta, les yeux cybernétiques intègrent des fonctions de base tel que le zoom, la compensation anti-flash, l'affichage de donnée de Réalité Augmentée ou l'enregistrement de flux visuel. En outre, de nombreux modèles hauts de gamme ou spécialisés intègrent des

modes de visions supplémentaires (Amplification lumineuse, Infrarouge, Ultrasons, etc.).

Oreilles cybernétiques : Le remplacement du système auditif par une version biocybernétique ou l'implantation d'un neuro-processeur couplé à un réseau de nanites permet au personnage de percevoir des données sonores provenant de son environnement de Réalité Augmentée, d'enregistrer ce qu'il entend vers une mémoire informatique ou encore d'amortir les chocs sonores et de filtrer certaines fréquences.

Mémoire de stockage : Généralement implanté à la base du crâne, cette mémoire informatique permet de stocker tout et n'importe quoi.

Implants neurotroniques : Ce type d'implants, très répandu parmi les habitants du Célesta ayant les moyens de rester compétitifs, regroupe une grande variété d'augmentations implantées au niveau du cerveau. Les implants neurotroniques permettent aussi bien d'accroître la capacité de traitement d'information du cerveau que d'inculquer à l'utilisateur des connaissances étendues ou des automatismes concernant un sujet donné. Ces implants peuvent aussi bien procurer l'équivalent d'une spécialisation à une compétence, que des connaissances académiques ou avoir un impact purement rôleplay.

Neuropuce IntelliSense : Cet implant neurotronique spécialisé enrichi les informations sensorielles transmises au cerveau avec des signaux de réalité augmentée. Grâce à cet implant, l'utilisateur n'a ainsi plus besoin d'autres implants ou d'appareils tiers tels que des lunettes RA pour profiter pleinement de la réalité augmentée puisqu'il perçoit une "vue" de celle-ci directement dans son esprit. Ce type d'implant est commun parmi la population du célesta.

Coprocasseur neural : Il s'agit d'un type d'implant neurotronique permettant au cerveau d'interpréter la programmation des systèmes informatiques. Le coprocasseur neural permet ainsi à son utilisateur de plonger dans une représentation virtuelle du système de manière à pouvoir interagir avec ce dernier. Ce type d'implant est essentiel pour tout programmeur, SysOp mais aussi aux cyckers.

Algorithmes de piratage : Couplé avec la désactivation des sécurités d'un coprocasseur neural pour gagner en temps de réaction, ces algorithmes peuvent prendre aussi bien la forme de fonctions ou de programmes semi-autonome. Contrôlés mentalement dans la représentation virtuelle d'un système informatique, ces algorithmes sont des outils essentiels pour les cyckers. En effet, sans eux, le cycker subirait un handicap à tous ces tests de cycking tandis que chaque opération de piratage prendraient deux actions au lieu d'une.

Interface Neurale : Encore peu répandu dans le Célesta, l'interface neurale est ce qui se fait de mieux en matière de contrôle cybernétique. Cet implant est en effet doté d'un noyau IR (dont le prix s'ajoute à celui de l'interface) capable d'interagir mentalement avec l'utilisateur. Par son intermédiaire, l'utilisateur peut contrôler tout type d'appareil par la pensée sans avoir besoin de passer par une interface HoloTouch™ ou vocale.

GreyBox : Réservé à l'élite du Célesta, la Boîte Grise, ou GreyBox, est une unité de sauvegarde en temps réel de l'Ame. Celle-ci permet, si elle est retrouvée intacte, d'effectuer une résurrection sans aucune perte de souvenir.

Châssis pour Cyborg et Androïdes

Conçu pour accueillir des unités cérébrales ou des cyber-cerveaux de cyborgs et d'androïdes, les différentes classes de châssis Cyborg acceptent la plupart des améliorations biocybernétique décrites ci-dessus. Ceci étant dit, la plupart des modèles de châssis intègrent déjà par défaut différentes augmentations (augmentant le prix du châssis d'autant). Certains châssis (généralement ceux destinés aux Androïdes) sont également équipés d'un système d'accès à distance qui peut être physiquement désactivé lors d'une maintenance. Cet accès est destiné à permettre la désactivation du corps à distance ou sa prise de contrôle en cas de problème.

Les châssis cybernétiques peuvent être conçu pour s'apparenter à un genre (homme/femme) mais leur apparence et leur texture qu'elle soit métallique ou à base de polymère ne leur permettent généralement pas de passer pour des humains non cybernétique.

La plupart des châssis biocybernétiques sont quant à eux conçus pour ressembler aux humains, y compris dans leur mode de vie et leurs activités (oui, les relations sexuelles sont aussi possible avec un corps biocybernétique). Il est d'ailleurs courant que l'apparence de ces châssis soit personnalisée, calquée sur l'apparence du corps originel du cyborg ou encore définie de façon aléatoire. Les châssis biocybernétiques requièrent en outre des nutriments et de l'eau pour nourrir la partie organique du corps. Il est donc essentiel de manger et boire même si ces corps biocybernétiques ont des besoins réduits.

Il est relativement aisé de transférer un cyber-cerveau d'un châssis cybernétique à un autre, ce qui permet une certaine polyvalence pour les Cyborgs disposant de plusieurs corps. La même opération est possible mais moins pratique sur les châssis biocybernétiques (de plus les corps biocybernétiques inoccupés doivent être maintenu en cuve pour pouvoir être réutilisé).

Châssis de classe Butler : En apparence semblable au corps humain, les capacités physiques de ces châssis biocybernétiques sont toutefois volontairement limitées. Les châssis de classe Butler sont en effet destinés à être contrôlé à distance par une IR ou à être chargé avec une âme de synthèse (voir "Electronique et IA" plus bas). Leur faiblesse relative est alors considérée comme un gage de sécurité. Toute action impliquant l'utilisation du châssis se fait avec un handicap. De plus, la puissance de ses attaques au contact est diminuée de 1.

Châssis de classe Hiro / Sakura : Il s'agit de la classe de châssis biocybernétique la plus courante dans le Célesta. Les modèles de classe Hiro sont des châssis adoptant des traits masculins tandis que les modèles de classe Sakura adoptent une physionomie féminine.

Châssis de classe Bulk : Légèrement plus grand et plus massif que la normal, cette classe de châssis cybernétique, humanoïde mais visiblement inhumaine, existe en version civile (principalement utilisées sur les chantiers corpos), paramilitaire (pour les forces d'intervention policière) et militaire. Les châssis de classe Bulk sont capables de porter de lourdes charges et d'utiliser les armes conçues pour être maniées par des exoarmures mécanisées (que ce type de châssis ne peut d'ailleurs pas utiliser). La puissance des attaques au contact de ce type de châssis est augmentée de 1 mais ce type de châssis n'étant pas vraiment adapté à la vie en société, tous tests de Baratin ou de Legworking subissent un handicap. Les tests d'intimidation bénéficient à contrario généralement d'un point d'ajustement. Tout ceci restant bien entendu à l'appréciation du MJ.

Châssis de classe Faucheur : De taille équivalente aux exoarmures mécanisées, les châssis appartenant à cette catégorie sont imposants et ne sont généralement pas autorisés hors des chantiers corpo (dans le cas de châssis civils utilisés par des ouvriers Cyborgs dûment déclaré) ou en dehors d'interventions spéciales à hauts risques (pour les Cyborgs employé dans les forces militaires). Les châssis de classe Faucheur ne peuvent porter d'armures mais, en cas de châssis blindés (voir biocybernétique ci-dessus), l'indice d'armure obtenu sera d'indice 5 et non 1. La puissance de leurs attaques au contact est également augmentée de 2. Par ailleurs, les faucheurs subissent, à la discrétion du MJ, jusqu'à 2 points de handicap à tous leurs tests de Baratin ou de Legworking mais peuvent espérer des points d'ajustements pour leurs tests d'intimidation. Enfin, en milieu confiné, les actions des faucheurs sont plus limitées et subissent un handicap.



Electronique et IA

Cyber-cerveaux : Les cyber-cerveaux servent de support pour Ame et se présentent généralement sous la forme d'une demi-sphère de la taille d'un ballon de handball pouvant être "plugger" sur la plupart des châssis Cyborg. Quelques corporations et unités militaires utilisent cependant des formes de cyber-cerveaux et des interfaces de plugin non standard dans le but de limiter la compatibilité de leurs châssis Cyborg avec des cyber-cerveaux standard.

Chaque cyber-cerveau se compose grossièrement de processeurs quantiques destinés à stimuler les centres de décision de l'Ame et d'une matière biosynthétique cultivée à partir de cellules humaines (celles du propriétaire de l'Ame dans le cas d'un cyborg ou 100% artificielles dans le cas d'un androïde) et adoptant le schéma cérébral de l'Ame installée dans le cyber-cerveau. Il est fréquent de trouver des cyber-cerveaux intégrant des équipements équivalents aux implants

utilisés par les cerveaux humains (voir biocybernétique ci-dessus), ce qui augmente d'autant leur coût d'acquisition. Il n'est toutefois pas possible d'ajouter de nouvelles options sur un cyber-cerveau existant (du moins il est très difficile de le faire, ce n'est pas sans risque et c'est souvent illégal). Ainsi, un cyborg souhaitant bénéficier des avantages d'une GreyBox devra acheter un nouveau cyber-cerveau possédant cette option et y faire transférer son Ame par une société agréée.

Un cyber-cerveau ne peut accueillir deux Ames simultanément mais il est possible de le "formater" pour installer une nouvelle Ame ou, plus couramment, pour réinitialiser l'Ame d'une ITD (voir ci-dessous). Ce processus a toutefois tendance à altérer la matière biosynthétique, créant parfois des variations dans la personnalité de l'Ame ainsi chargée, surtout lorsque la matière biosynthétique n'a pas été cultivée avec des cellules originaires de la nouvel Ame installé.

Intelligences Restreintes : Les IR et autres Systèmes Experts se retrouvent dans de nombreux équipements allant des montres aux vaisseaux spatiaux, sans oublier bien sûr les Interfaces Neutrales. Inconscientes de leur existence, faisant preuve d'une capacité d'initiative limitée ou inexistante (suivant leur paramétrage) et peu évolutives (les IR apprennent de leurs expériences, notamment pour s'adapter au mieux aux attentes de leurs utilisateurs mais ne peuvent pas faire preuve d'innovation), les IR disposent d'un indice de base correspondant à la fois à leur capacité de réflexion et à leur indice de sécurité.

Chaque compétence d'une IR est par défaut de niveau Novice (2) mais peut être amélioré grâce à des modules spécialisés. Il est cependant à noter que la plupart des appareils pouvant être gérés par une IR dispose de modules spécialisés utile à leur fonctionnement. Un véhicule a, par exemple, souvent un module de Pilotage (dont l'indice varie généralement de Entraîné (4) à Pro (6)) utilisable par une IR.

La plupart des habitants du Célesta possèdent leur propre IR personnelle leur permettant de gérer leur Environnement de Réalité Augmenté (ERA) ainsi que leur réseau personnel. Le noyau des IR est généralement stocké dans des accessoires de mode tel que pendentifs, bracelets large à moins qu'il ne soit incorporé dans une paire de lunette ERA ou bien stocké à distance chez son propriétaire.

Pour plus d'information sur les IR et leur fonctionnement, vous pouvez consulter le chapitre "Cycking".

Modules spécialisés : Les modules spécialisés sont des programmes ou bibliothèques de connaissances et d'expériences qui permettent aux IR d'élargir ou d'améliorer leurs capacités. Cela va des modules de compétences permettant par exemple à l'IR de piloter une navette, aux

programmes de type éditeur de flux holographique, programmes de reconnaissance facial ou encore jeux holo. Les modules illégaux coûtent plus cher et correspondent aux compétences de Cycking, de Combat au contact, de Combat à distance et d'Intimidation.

Intelligences Top-Down : Ce type d'IA, couramment appelé Androïdes est conçu à partir d'une Ame de synthèse auquel on a fixé des limitations évolutives et définie certaines propriétés incluant des traits de personnalités. Les ITD ont conscience de leur propre existence et sont capable d'apprendre de leurs expériences. Leurs capacités cérébrales et leur mode de pensée est similaire aux humains mais peut toutefois varier, suivant leur conception et leur paramétrage, de ceux d'un animal apprivoisé à ceux d'un humain lambda.

La plupart des corporations utilisant des ITD utilisent des modèles limitant leurs capacités de raisonnement et augmentant leur docilité, tout en réinitialisant fréquemment leurs cyber-cerveaux pour éviter un développement trop important de leur conscience. Ce traitement, proche de l'esclavage, fait couramment l'objet de débats éthique.

Intelligence de synthèse : Les IS sont des programmes informatiques évolutifs complexes doué de conscience. A l'instar des IR, les IS ne sont pas conçues pour fonctionner comme un cerveau humain et sont destinées à la gestion de vastes réseaux informatiques ou à la prise de décision. Il existe des IS dites de "faible intensité" et des IS dites de "haute intensité". Ces dernières disposent d'une puissance de calcul et de schéma neuro-informatique beaucoup plus conséquent que les IS de faible intensité. Il n'existe officiellement que 3 IS de haute intensité dans tout le Célesta (l'une est le "Contrôleur" de la Nation Daeyaméenne, une autre est employée pour gérer le système boursier de la Nation Américaine et la troisième est possédée par la Nova-York Inc.). A noter qu'à ce jour, tous les type d'IS restent au stade expérimental et qu'aucune n'est actuellement commercialisée.

Les IS de faible intensité fonctionnent en termes de règle de la même manière que les IR. Seul leur rôleplay change puisqu'ils ne sont pas de simples outils comme les IR mais qu'ils peuvent au contraire avoir leurs propres envies, objectifs, etc. A noter qu'il est tout à fait possible de les mystifier ou de les attaquer de la même manière que les IR.

Assurance Résurrection : Bien que la réglementation en matière d'activation d'Ame soit très stricte, de plus en plus de cadres moyens et supérieurs souscrivent à des contrats d'assurances résurrection (il est également courant qu'une assurance de ce type soit offerte aux militaires durant la durée de leur engagement). La plupart de ces contrats incluent une numérisation d'Ame par an, le stockage de cette Ame dans une banque de données sécurisée et la prise en charge, en cas de décès,

des frais de résurrection ainsi que la mise à disposition d'un châssis cyborg de classe Hiro / Sakura (ou parfois de classe Butler, bien lire le contrat avant de signer). Des contrats plus onéreux prévoient habituellement des numérisations plus régulières ou l'utilisation de châssis cyborgs haut de gamme en cas de résurrection.

Numérisation d'Ame : La numérisation d'une Ame dure entre 2 et 3 heures. Elle nécessite un appareil spécialisé ressemblant dans les grandes lignes aux scanner utilisé pour les IRM.

Stockage d'Ame : Seul les banques de données sécurisées sont autorisées à stocker des Ames. Des rumeurs circulent concernant l'existence d'une banque de donnée parallèle mais beaucoup considèrent que ce n'est qu'une légende urbaine.

Lunettes ERA : Les lunettes pour Environnement de Réalité Augmenté (ou lentilles, visière, etc.) permettent un affichage de données ERA aux utilisateurs ne possédant ni d'une neuropuce IntelliSense, ni de dispositifs d'affichages cybernétiques. Ces lunettes sont également de véritables accessoires de mode dans certains coins du Célesta.

Oreillettes ERA : Les oreillettes sont de discret appareil permettant à leur utilisateur de bénéficier de flux audio pour leur ERA.

Artefact Ætheriques

Artefact Ætherique : Les artefacts Atlantes sont rares, utiles et valent une fortune pour les collectionneurs. Les artefacts Ætheriques modernes sont plus courant mais leurs il n'en existe que de très peu de type différent.

Qu'ils soient d'origine Atlante ou de conception moderne, les artefacts sont très mal vus dans le Célesta où ils restent associés aux psionics eux-mêmes assimilés aux tristement célèbres Templiers Atlantes.

Ces artefacts permettent de manipuler l'énergie Ætheriques (voir le chapitre "Physique Ætherique" pour plus d'informations). Les artefacts ne permettent généralement que l'utilisation d'une unique capacité Ætherique précise. Certains Artefact permettent cependant d'utiliser plusieurs capacités Ætheriques. Leur prix est alors multiplié par le nombre de capacité associé à l'artefact.

Drogues & Médecine

Les nano-drogues et leurs équivalent chimiques et digitales ont beau être illégales, elles sont terriblement répandues... et extrêmement addictives...

Les effets d'une dose dure entre 1 et 3 heures suivant la qualité de cette dose. Chaque dose

supplémentaire augmente d'autant la durée. Les effets secondaires durent ensuite deux fois cette période. En outre, prendre plusieurs doses lorsque les effets d'une drogue sont encore actifs peut être très dangereux. Le MJ peut en effet demander au personnage de réaliser un test de Professionnalisme. En cas d'échec, le personnage fait une overdose et devra recevoir rapidement des soins pour ne pas mourir.

Chaque dose prise risque également de rendre le sujet dépendant. Le personnage effectue un test de Professionnalisme contre un seuil incertain (15) à chaque dose prise. Reprendre une dose alors que les effets de la précédente ne sont pas terminés procure un handicap. Certains dealers tentent de rendre leurs drogues plus addictives encore, cela peut imposer un handicap supplémentaire lors du test.

Une fois accroc, un personnage ressent le besoin de se shooter quotidiennement. Ne pas avoir son fix durant une journée se ressent dans son comportement, au-delà, il subit un handicap de 1 à tous ses jets. La dépense de 50 pts d'Xp est nécessaire pour se sevrer complètement.

Thor.Shot Eurasien : Cette drogue de combat augmente temporairement la puissance des attaques au contact de 1, de plus, le consommateur ne ressent plus les effets des blessures et ne subit donc un handicap de moins (ce qui n'annule pas la blessure). En outre, le personnage bénéficie d'un point d'ajustement pour résister à toutes tentatives d'intimidation. Enfin, le personnage bénéficie d'un point de dépassement à dépenser pendant que la dose fait effet. Si ce point de dépassement n'est pas consommé une fois les effets de la drogue estompés, il est simplement perdu. Tous ces effets s'accompagnent par ailleurs d'un sentiment de toute puissance et d'une inconscience face au danger se traduisant généralement par un point d'ajustement donné à tous les tirs/coups ciblant le junky ainsi que la nécessité pour ce dernier de réussir un test de Professionnalisme pour effectuer une manœuvre d'évasion ou fuir un combat. Effets secondaires : Une fois les effets estompés, le sujet se sent vulnérable en plus de développer une douloureuse migraine lui imposant un handicap à toutes les prochaines actions.

Redryu Daeyaméen : Cette drogue chimique augmente le taux d'énergie *Ætherique* produit par le corps humain augmentant le niveau maximum du personnage d'un point sur l'échelle de Kyle. La consommation de cette drogue crée par la même occasion une hypersensibilité empathique. Cet effet est généralement le but principal recherché mais cela peut s'avérer désastreux pour les personnes en proie à des sentiments négatifs ou proche de telles personnes. Cette hypersensibilité peut à l'occasion faire perdre les pédales au consommateur. Ceci explique en partie la réputation de dangerosité et d'instabilité des psionics. Effets secondaires : Fait rougir les yeux de l'utilisateur (s'ils sont naturels) de

façon temporaire et dans certains rare cas de façon permanente. Une fois les effets du Redryu estompés, le personnage subit un dérèglement sévère de l'énergie *Ætherique* circulant dans son corps, ce qui se traduit par la perte d'un point de dépassement. Par défaut, le Redryu ne génère aucune dépendance mais suivant son origine, il se peut que des dealers aient ajouté des substances additives aux doses qui passent entre leurs mains.

Bloody Rush Ambrosien : Cette nano-drogue rend hyper-réactif et procure ainsi temporairement un point d'ajustement pour tous les tests lié à la réactivité du personnage (y compris les tests d'initiatives). Par ailleurs, le personnage peut éliminer le handicap subit lors de la précipitation d'une action à un tour de combat (voir le chapitre "déroulement des combats"), s'il réussit un jet de professionnalisme contre un seuil difficile (17). Effets secondaires : Crampes et douleurs musculaires imposant un handicap à toutes les actions physiques du personnage.

Golden Soul Américain : En vogue dans les milieux du show-biz et des "grands" du Célesta, cette drogue "qui rend cool" procure une sensation de bien-être à l'utilisateur et donne un point d'ajustement pour les tests sociaux (baratin, legworking). Effets secondaires : Rend irascible et potentiellement paranoïaque une fois les effets initiaux estompés. Cela se traduit par un handicap à tous les tests sociaux (baratin, legworking).

Disto Snake : Drogue à usage récréatif par excellence, le D-Snake fait planer son consommateur qui subit en retour une baisse de son niveau de professionnalisme de deux points lorsqu'il se trouve sous l'emprise de cette drogue. De nombreuses drogues existantes sous différentes formes ont cet effet-là. Effets secondaires : Variable d'un individu et d'une drogue à l'autre mais généralement maux de tête, angoisses, nausées causant un point de handicap à toutes ses actions.

Antidouleurs : Ce type de drogue médicale permet à l'utilisateur d'ignorer la douleur infligée par ses blessures ainsi que les points de handicap qui y sont associés (1 point de handicap ignoré par dose absorbée). Les blessures sont toutefois toujours là, ce qui peut s'avérer dangereux car elles peuvent très bien s'aggraver sans que l'utilisateur ne s'en rende compte. Ce type de drogue procure également un certain sentiment de bien-être qui peut devenir très addictif. Surconsommer des antidouleurs a pour conséquence de faire baisser temporairement l'indice de professionnalisme d'un point par dose supplémentaire absorbée. Les antidouleurs se trouvent légalement dans les médikits ou en pharmacie et n'ont pas d'effets secondaires particuliers en termes de règle. A noter cependant qu'un personnage accroc aux antidouleurs ne peut plus bénéficier des effets positifs (ignorer la douleur) de cette drogue.

Médikit : Les médikits ne sont pas des drogues mais regroupent tout le nécessaire pour prodiguer des premiers soins, y compris une IR light disposant d'un module spécialisé en Biotech de niveau Entraîné (4).

Vie quotidienne

Soda énergisant : Le type de boisson non alcoolisé le plus courant. Boire un soda énergisant permet de regagner un point de dépassement tant que le niveau de la jauge de dépassement du personnage est inférieur à son niveau initial. Il n'est pas possible de profiter de cet effet une nouvelle fois tant que la jauge n'est pas revenue à son niveau initial entre temps. Les principales marques de boissons énergisantes sont : Fūze Coke, Fūze Coke Nano, Daemon Energy Drink (D-ED) et Black Hole Kaféinn.

Naav : La Naav est un genre de bière de synthèse. C'est l'alcool le plus courant et le plus vendu dans le Célesta. Voici quelques exemples de marques courantes : StormWeisser, Sokai, HotShock Ultra, HotShock Soft

Spiritueux : Xenon, Vin ambrosien, Vodka Noire sont autant de type d'alcool fort que l'on rencontre couramment dans le Célesta. Le Vin de Lijnn et le Silverlight sont quant à eux les spiritueux raffinés les plus recherchés (et chers)

Nano-substitut : Vendu sous forme d'auto-injecteur, une dose suffit à nourrir un corps humain ou biocybernétique pour une journée entière. L'injection ne comble par contre pas entièrement la sensation de faim.

Aliments Zéodraté : Cette nourriture transgénique est transformée par une Zéodratation. Conservés dans leurs emballages athermiques, ces aliments bon marché ne prennent que très peu de place et peuvent se conserver des années. Il suffit de leur ajouter de l'eau, des exhausteurs de goûts et quelques compléments nutritifs pour obtenir un repas correct. Certaines marques proposent même de petites barquettes individuelles incluant des cristaux de Xanium qui s'évaporent au contact de l'air, hydratant et chauffant ainsi la barquette en quelques secondes.

TABLEAU D'EQUIPEMENT

| Armes de contacts | Puissance | Dispo | Légalité | Prix |
|--------------------------|----------------|----------|----------|------|
| Mains nues | 1 étourdissant | Novice | Légal | 0 |
| Electro-gants | 2 étourdissant | Entraîné | Légal | 100 |
| Taser / Electro-Matraque | 3 étourdissant | Entraîné | Légal | 100 |
| Matraque et assimilé | 1 | Novice | Légal | 10 |
| Couteau / Poignard | 2 | Novice | Légal | 10 |
| Katana | 3 | Entraîné | Légal | 200 |

| Armes Cinétiques | Puissance | Portée utile | Chargeur | Rafale | Dispo | Légalité | Prix |
|--------------------------|-----------|--------------|----------|--------|----------|----------|--------|
| Neutraliseur | 1 étour | 50 | 10 | - | Novice | Légal | 500 |
| Brûle nerf | 2 | 50 | 5 | - | Pro | B | 1 000 |
| Pistolet cinétique lourd | 3 | 100 | 12 | - | Entraîné | C | 500 |
| Fusil tactique avancé | 4 | 300 | 24 | Oui | Pro | B | 3 000 |
| Fusil de sniper | 4 | 1000 | 10 | - | Vétéran | B | 6 000 |
| Fusil Anti-matériel | 6 | 2500 | 5 | - | Elite | A | 10 000 |
| Fusil de Combat Lourd | 6 | 1000 | 15 | Oui | Elite | A | 10 000 |

| Munitions (à l'unité) | Puissance | Dégât | Portée utile | Dispo | Légalité | Prix |
|-----------------------|-----------|-------|--------------|----------|----------|------|
| Hi-Speed | - | - | - | Entraîné | Légal | 2 |
| Intelligentes | - | - | +20% | Vétéran | B | 20 |
| Anti-émeutes | -1 | étour | - | Pro | Légal | 2 |
| Traceurs | -2 | étour | - | Vétéran | Légal | 50 |

| Options des armes à distance | Dispo | Légalité | Prix |
|------------------------------|----------|----------|----------|
| Rafaleur | Vétéran | B | 1 000 |
| Canon court | Entraîné | Légal | 500 |
| Canon long | Entraîné | Légal | 500 |
| Mode silencieux | Vétéran | B | 500 |
| Dissipateur de chaleur | Vétéran | Légal | 500 |
| Chargeur allongé | Pro | Légal | 100 |
| Puce de sécurité | Entraîné | Légal | 500 |
| Arme anonymisée | Vétéran | 0 | 5 000 |
| Finitions | Variable | Légal | Variable |

* : Le prix des finitions varient en fonction de la finition elle-même. Cela peut aller de 50 crédits à plusieurs centaines de milliers de crédits.

| Armures | Protection | Dispo | Légalité | Prix |
|---------------------|------------|----------|----------|--------|
| Armure légère | 1 | Novice | Légal | 500 |
| Armure moyenne | 2 | Entraîné | Légal | 2 000 |
| Armure lourde | 3 | Pro | Légal | 5 000 |
| Exoarmure légère | 4 | Vétéran | B | 10 000 |
| Exoarmure mécanisée | 5 | Elite | A | 25 000 |

| Véhicules | Maniabilité | Blindage | Armes | Dispo | Légalité | Prix |
|------------------------------|-------------|----------|-------|----------|----------|---------|
| Mécha de manutention | 0 | 2 | - | Entraîné | Légal | 5 000 |
| Mécha de manutention illégal | 0 | 3 | 4 | Pro | B | 7 500 |
| Voiture | 0 | 2 | - | Novice | C | 15 000 |
| Moto | 1 | 1 | - | Novice | C | 10 000 |
| Aérocoptère | 1 | 5 | - | Pro | C | 50 000 |
| Navette légère | 0 | 4 | - | Entraîné | C | 50 000 |
| Transport léger | 0 | 6 | - | Entraîné | C | 200 000 |
| Cargo léger | 0 | 6 | - | Pro | C | 250 000 |
| Vaisseau de croisière | -1 | 8 | - | Vétéran | C | - |
| Intercepteur | 1 | 7 | 8 | Elite | A | - |
| Frégate des douanes | 0 | 8 | 9 | Elite | A | - |

| Biocybernétique | Dispo | Légalité | Prix |
|---------------------------------|----------|----------|---------|
| Chirurgie esthétique | Novice | Légal | * |
| Immunisation universelle | Entraîné | Légal | 5 000 |
| Mutation ADN temporaire | Vétéran | 0 | 10 000 |
| Mutation ADN permanente | Vétéran | 0 | 30 000 |
| Renforcement physique | Pro | C | 5 000 |
| Accélérateurs de réflexes | Pro | C | 10 000 |
| Contrôleur de sommeil | Pro | Légal | 5 000 |
| Inhibiteur d'émotion | Vétéran | 0 | 20 000 |
| Nano-émetteur | Novice | Légal | 100 |
| Echangeur tactile | Entraîné | Légal | 1 000 |
| Membre Biocybernétique | Novice | Légal | 5 000 |
| Membre Cybernétique | Novice | Légal | 3 000 |
| Blindage | Pro | B | 2 500 |
| Neuropuce de contrôle Ætherique | Pro | B | 12 500 |
| Tatouage Ætherique | Pro | B | 2 500 |
| Yeux cybernétiques | Novice | Légal | 1 500 |
| Oreilles cybernétiques | Novice | Légal | 1 500 |
| Mémoire de stockage | Novice | Légal | 500 |
| Implants neurotroniques | Novice | Légal | 5 000 |
| Neuropuce IntelliSense | Novice | Légal | 500 |
| Coprocasseur neural | Entraîné | Légal | 5 000 |
| Algorithmes de piratage | Pro | A | 30 000 |
| Interface neurale | Pro | Légal | 10 000 |
| GreyBox | Vétéran | Légal | 100 000 |

* : Dépend de l'importance des modifications et de la réputation du chirurgien. Cela va de 500 à plus de 10000 crédits.

| Châssis | Dispo | Légalité | Prix |
|----------------------|----------|----------|--------|
| Classe Butler | Novice | Légal | 7 500 |
| Classe Hiro / Sakura | Entraîné | Légal | 15 000 |
| Classe Bulk | Vétéran | B | 20 000 |
| Classe Faucheur | Elite | A | 40 000 |

| Electronique | Niveau | Dispo | Légalité | Prix |
|----------------------------------|--------|----------|----------|-----------|
| IR Light | 2 | Novice | Légal | 100 |
| IR personnelle | 4 | Novice | Légal | 1 000 |
| IR de système Vert | 6 | Pro | Légal | 30 000 |
| IR de système Orange | 7 | Vétéran | C | 100 000 |
| IR de système Rouge | 9 | Elite | A | 500 000 |
| Module spécialisé - Entraîné | 4 | Novice | Légal | 5 000 |
| Module spécialisé - Pro | 6 | Pro | Légal | 20 000 |
| Module spécialisé - Vétéran | 7 | Vétéran | Légal | 50 000 |
| Module spécialisé - Elite | 9 | Elite | A | 200 000 |
| Module illégal - Entraîné | 4 | Pro | 0 | 30 000 |
| Module illégal - Pro | 6 | Vétéran | 0 | 60 000 |
| Module illégal - Vétéran | 7 | Elite | 0 | 300 000 |
| Module illégal - Elite | 9 | Elite | 0 | 1 000 000 |
| Cyber-cerveau | | Pro | Légal | 2 000 |
| Intelligence Top-Down | | Pro | Légal | 20 000 |
| Contrat d'assurance résurrection | | Entraîné | Légal | 500/mois |
| Numérisation d'Ame | | Entraîné | Légal | 5 000 |
| Stockage d'Ame | | Entraîné | Légal | 100/mois |
| Résurrection | | Entraîné | Légal | 10 000 |
| Lunettes ERA | | Novice | Légal | 200 |
| Oreillettes ERA | | Novice | Légal | 50 |

| Artefact | Dispo | Légalité | Prix |
|--------------------|-------|----------|--------|
| Artefact Ætherique | Pro | B | 30 000 |

| Drogues | Dispo | Légalité | Prix |
|----------------------------|--------|----------|------|
| Nano-drogues (1 dose) | Pro | 0 | 50 |
| e-Drogues (1 dose) | Pro | 0 | 20 |
| Drogues chimiques (1 dose) | Pro | 0 | 40 |
| Médikit | Novice | Légal | 200 |

| Boisson | Dispo | Légalité | Prix |
|---------------------|----------|----------|------|
| Eau potable | Entraîné | Légal | 2 |
| Boisson énergisante | Entraîné | Légal | 5 |
| Naav | Entraîné | Légal | 5 |
| Spiritueux | Entraîné | Légal | 50 |

| Nourriture | Dispo | Légalité | Prix |
|-----------------------------------|----------|----------|------|
| Nano-substitut (1 dose) | Pro | Légal | 10 |
| Aliments Zéodraté (une barquette) | Pro | Légal | 5 |
| Hot Dog | Entraîné | Légal | 4 |
| Menu BigBurger | Entraîné | Légal | 8 |
| Repas complet au restaurant | Entraîné | Légal | 15 |

| Divers | Dispo | Légalité | Prix |
|---|--------------|-----------------|-------------|
| Nuit d'hôtel | Entraîné | Légal | 50 |
| Escort Girl (la soirée) | Pro | Légal | 500 |
| Escort Girl (la nuit) | Pro | Légal | 1 000 |
| Prostituée androïde (la passe) | Pro | Légal | 100 |
| Location d'un module individuel (au mois) | Entraîné | Légal | 1 500 |
| Location d'un box de stockage (au mois) | Entraîné | Légal | 500 |



LE JUSTICIER
JEN "COPS" TARKMAN



Le justicier est un négociateur idéaliste qui sait parler aux gens pour résoudre les conflits mais aussi se montrer plus agressif si le besoin de devenir plus persuasif se fait sentir. Il ne supporte pas l'injustice et est devenu Spectre pour combattre le crime sans être gêné par une hiérarchie ou des lois trop protectrices envers ceux qu'il traque.

Jen Tarkman était un jeune et brillant inspecteur de police Eridanien jusqu'à ce que son zèle ne lui cause un "accident" dans lequel il perdit les deux bras. Devant l'inefficacité de ses collègues pour retrouver et punir les coupables, Tarkman déchanté et décida finalement de devenir Spectre pour faire justice lui-même et aider ceux qui en ont besoin sans avoir à rendre de compte.

SPECTRUM

IDENTIFICATION

Spectre ID : Cops
Nom : Jen Tarkman
Gentype : Humain
Nationalité : Eridanien (Ambrosia)
Taille : 1m84
Score de Kyle : 0,68
Indice Spectra : 39

NOTES

Droqué de l'information, précisions :

Suit les actualités en temps réel ainsi que les news du bureau de com' de Hell-Point concernant les primes

Crédits : 1150 Dettes : 0 Jauge de dépassement : 6
Niveau pro : Pro (6) XP Cumulé : 450 XP à dépenser : 0

REPUTATION

Réputation : Méconnu (3)
Qualificatifs : Justicier

TRAITS

Traits positifs

Irresistible
Première impression
Profiler

Traits négatifs

Droqué de l'information
Maladroit (pilotage)
Phobie (vide spatial)

EQUIPEMENTS

Armes (puissance) / Mun / Accessoires

Taser Defiance (2 étour)
Neutraliseur FWT Phazer (1 étour)
Pistolet Cinétique Marshall Dread (3)
- Puce de sécurité
50 munitions High Speed
50 munitions Anti-émeutes

Armures

Combinaison morphologique (légère 1)
Gilet pare-balle (moyenne 2)

Intelligence Restreinte

IR Personnelle (4)

RESEAU D'INFORMATION

IntelNet : Dealer (4)
Spécialités : Police Eridanienne

Contacts :

COMPETENCES

Niveau (indice - Ajust.) / Spécialisations

Combat rapproché : Entraîné (5) / Self defense
Armes à distance : Pro (6)
Athlétisme : Entraîné (5)

Discretion : Entraîné (5)
Perception : Entraîné (5)
Synchronisation : Novice (2)

Pilotage : Entraîné (4)
Cycling : Novice (2)
Biotech : Novice (3)

Baratin : Pro (6) / Négociation
Legworking : Entraîné (5)
Intimidation : Pro (6)

Maintien de l'ordre : Entraîné (4)
Criminalité Eridanienne : Entraîné (4)
Dessins de portraits : Novice (3)

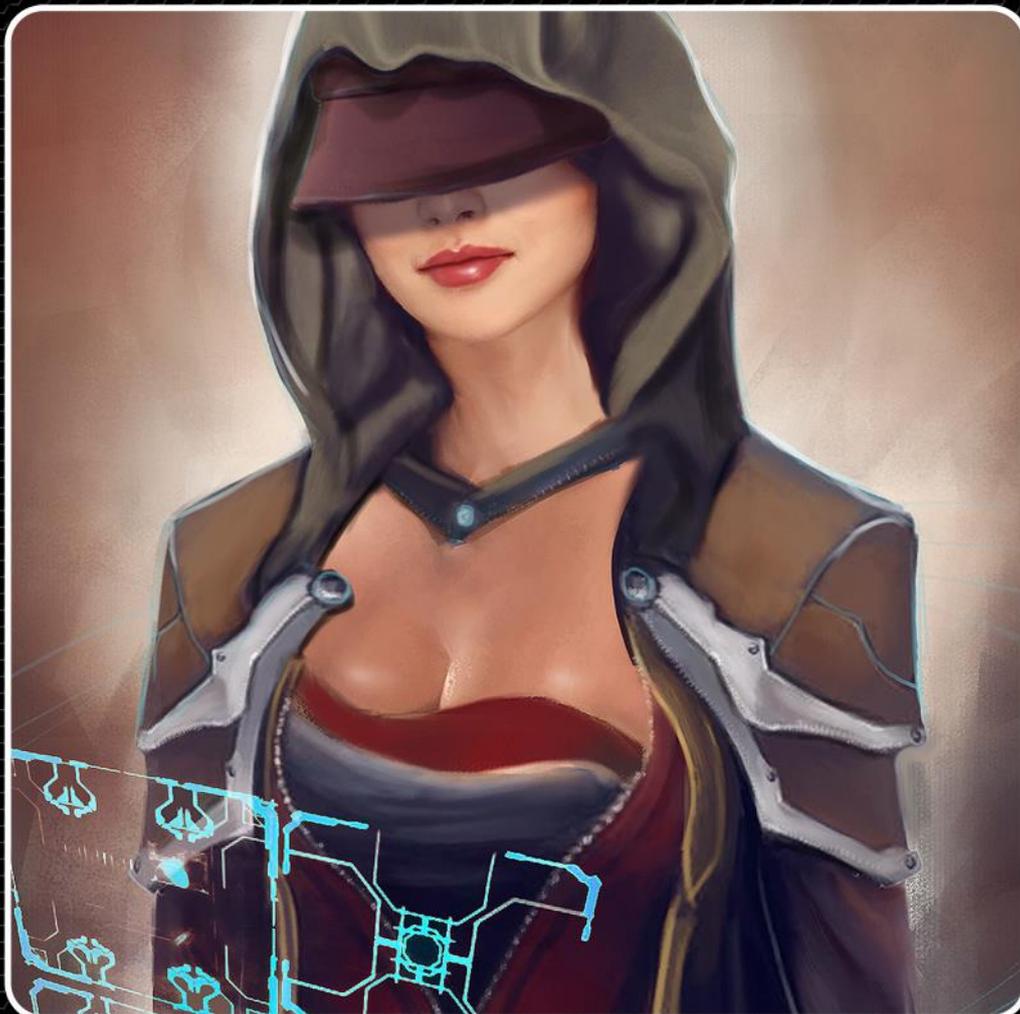
Biocybernétique

2x bras cybernétiques
- Nano émetteur de sécurité
Biomoniteur
Implants neurotroniques
- Code prénal et procédures de sécurité
- Combat au contact : Self defense

Divers

6 mois d'assurance résurrection
Lentilles ERA
Oreillettes ERA
Equipements divers pour 2000 Cr

LA CYCKER WHITE HAT
CASSIOPAE "LOCKEE" NEATS



Un cycker white hat est un cyber-hacker qui a choisi de se ranger du côté des autorités. Dans le cas des cyckers devenus Spectres, l'utilisation de leurs compétences est théoriquement illégal dans la plupart des colonies. Ils n'en restent pas moins des membres utiles et appréciés lorsqu'ils font partie d'une équipe de Spectre. De là à dire que ceux-ci ne respectent pas les règles, il y a un pas que nous ne pouvons franchir aussi ouvertement...

Lockee est originellement une jeune voleuse tombée dans le cycking au milieu de ses études d'informatique. Une prime privé (et discrète) fut mis sur sa tête après qu'elle eut utilisée ses connaissances en cyber-hacking pour voler des bijoux à la mauvaise personne. Elle fut pourchassée – et retrouvée - par un Spectre. Mais au lieu de la livrer, celui-ci passa un marché avec elle et la prit sous son aile. C'est ainsi qu'elle devint Spectre. Son mentor étant malheureusement mort peu de temps après, la voilà désormais livrée à elle-même mais décidée à utiliser son nouveau statut pour se ranger... Même s'il ne lui est pas toujours facile de résister à la tentation quand quelque chose de valeur lui tombe sous la main...

SPECTRUM

IDENTIFICATION

Spectre ID : Lockee
Nom : Cassiopea Neats
Gentype : Humaine
Nationalité : Eridanien (Ambrosia)
Taille : 1m67
Score de Kyle : 0,39
Indice Spectra : 29

NOTES

Drogée de l'information, précisions :

Suit tout un tas de sites spécialisés dans les nouvelles technologies mais également dans tout ce qui concerne les produits de luxe

Crédits : 3500 Dettes : 0 Jauge de dépassement : 6
Niveau pro : Pro (6) XP Cumulé : 450 XP à dépenser : 0

REPUTATION

Réputation : Méconnue (2)
Qualificatifs : Discrète

TRAITS

Traits positifs

Génie (vol à la tire)
Mémoire photographique

Traits négatifs

Drogée de l'information
Kleptomane
Influçnable

EQUIPEMENTS

Armes (puissance) / Mun / Accessoires
Neutraliseur Amber T5 (1 étour)

Armures

Manteau long (légère 1)

Intelligence Restreinte

IR Personnelle (4)

Biocybernétique

Coprocasseur neural
Algorythmes de piratage
Neuropuce Intellisens

Divers

Equipements divers pour 1000 Cr

COMPETENCES

Niveau (indice - Ajust.) / Spécialisations

Combat rapproché : Entraînée (4)
Armes à distance : Entraînée (4)
Athlétisme : Entraînée (5)

Discretion : Pro (6) / Infiltration

Perception : Entraînée (4)

Synchronisation : Novice (2)

Pilotage : Novice (2)

Cycking : Vétéran (7) / Systèmes à 1 dimension

Biotech : Novice (2)

Baratin : Entraînée (5)

Legworking : Pro (6) / Via l'infosphère

Intimidation : Novice (2)

Systèmes de sécurité : Entraînée (5)

Vol à la tire : Pro (6-1)

Evaluation de bijoux : Entraînée (4)

LE PSIONIC
"TJ"



Les psionics sont craints de beaucoup de monde et ceux qui deviennent Spectre le sont d'autant plus qu'ils peuvent utiliser leurs capacités psi en toute impunité. C'est en tout cas le raisonnement de la plupart des habitants du Célesta, ce qui peut s'avérer utile pour leur soutirer des informations intéressantes... mais cela risque aussi leur fermer des portes. Quoi qu'il en soit, leurs capacités psi en font toujours des membres à part dans un groupe de Spectre...

Persuadé d'être spécial et de pouvoir devenir une véritable légende vivante, TJ est un ancien psionic corporatiste daeyaméen qui a décidé de tenter sa chance comme Spectre dans la confédération d'Ambrosia. Eternellement en quête de gloire, TJ est un Spectre audacieux qui n'hésite pas à utiliser ses artefacts \AA theriques pour attirer l'attention.

SPECTRUM

NOTES

IDENTIFICATION

Spectre ID : TJ
Nom : Tae-ji
Gentype : Humain
Nationalité : Daeyaméen
Taille : 1m79
Score de Kyle : 2,57
Indice Spectra : 50

Crédits : 850 Dettes : 0 Jauge de dépassement : 6
Niveau pro : Pro (6) XP Cumulé : 450 XP à dépenser : 0

REPUTATION

Réputation : Remarqué (5)
Qualificatifs : Style Flashy
Psionic

TRAITS

Traits positifs

Psi-positif
Capacité Psi : Influence

Traits négatifs

Dépensier
Faiblesse : attirer l'attention

EQUIPEMENTS

Armes (puissance) / Mun / Accessoires

Pistolet Cinétique Aruka Viper
- Mode Rafaleur

Armures

Vêtements ballistiques (léger 1)
Kevlar discret (moyen 2)

Intelligence Restreinte

IR Personnelle (4)

Biocybernétique

Tatouage Étherique
Accélérateur de réflexes
Neuropuce intelligens

Divers

Lunettes ERA
Oreillettes ERA
10 doses de Redryu
Artefact Étherique : lames d'énergie
Artefact Étherique : Télékinésie
Equipements divers pour 1000 Cr

RESEAU D'INFORMATION

IntelNet : Mr Tout le monde (2)
Spécialités :

Contacts :

COMPETENCES

Niveau (indice - Ajust.) / Spécialisations

Combat rapproché : Pro (6)
Armes à distance : Entraîné (5)
Athlétisme : Entraîné (5)

Discretion : Novice (2)
Perception : Entraîné (5)
Synchronisation : Pro (6)

Pilotage : Novice (2)
Cycking : Novice (2)
Biotech : Incompétent (1)

Baratin : Entraîné (5)
Legworking : Novice (2)
Intimidation : Entraîné (4)

Attirer l'attention : Pro (6)
Actualités people : Entraîné (5)
Affaires corporatistes : Novice (3)

LE PILOTE TETE BRULEE
WAYMAN "HELLFIRE" SNELL



Le pilote tête brûlée est un peu fou mais c'est un as du combat spatial comme des courses poursuites en voiture. Il aime prendre des risques inconsidérés mais sans lui, ses équipiers seraient dépendants des transports en commun, ce qui la foutrait mal et ils le savent...

Jusqu'à très récemment, Wayman Snell était pilote dans la marine spatiale Américaine. Il fut cependant rendu à la vie civile après avoir sévèrement endommagé son chasseur en s'attaquant seul à une flottille de vaisseaux non identifiés, alors que ses ordres étaient d'observer à distance. Il fut ensuite renvoyé successivement de plusieurs corporations, chaque fois pour "pilotage dangereux et non-respect des procédures" et finit même par se faire retirer sa licence de pilote dans l'Alliance Américaine. Il décida alors de s'acheter un vaisseau dans la confédération d'Ambrosia et de devenir Spectre pour être tranquille.

SPECTRUM

IDENTIFICATION

Spectre ID : *Hellfire*
Nom : *Wayman Snell*
Gentype : *Humain*
Nationalité : *Américain*
Taille : *1m84*
Score de Kyle : *0,52*
Indice Spectra : *33*

NOTES

Crédits : *3250* Dettes : *0* Jauge de dépassement : *6*
Niveau pro : *Pro (6)* XP Cumulé : *450* XP à dépenser : *0*

REPUTATION

Réputation : *Méconnu (2)*
Qualificatifs : *Tête brûlée*

TRAITS

Traits positifs
Génie (pilotage)

EQUIPEMENTS

Armes (puissance) / Mun / Accessoires
Neutraliseur FWT Phazer

RESEAU D'INFORMATION

IntelNet : *Mr Tout le monde (2)*
Spécialités :

Traits négatifs

Accroc à l'adrénaline
Endetté

Armures

Blouson de pilote (léger 1)

Contacts :

Intelligence Restreinte

IR Personnelle (4)

COMPETENCES

Niveau (indice - Ajust.) / Spécialisations

Combat rapproché : *Entraîné (4)*
Armes à distance : *Entraîné (4)*
Athlétisme : *Novice (3)*

Discretion : *Novice (3)*
Perception : *Pro (6)*
Synchronisation : *Incompétent (1)*

Pilotage : *Vétéran (7-1) / Dogfight en sous-nombre +*
Manoeuvre d'engagement
Cycling : *Novice (2)*
Biotech : *Novice (2)*

Baratin : *Entraîné (5)*
Legworking : *Novice (2)*
Intimidation : *Novice (2)*

Armement de vaisseau : *Pro (6)*
Bricolage : *Pro (6) / Réparation de vaisseau*
Bars de station spatiale : *Entraîné (5)*
Jeux de carte RA : *Novice (3)*

Biocybernétique

Implants neurotroniques :
- Manoeuvre d'engagement
Neuropuce Intellisens

Divers

Lunettes ERA
Oreillettes ERA
Transporteur léger Europa Privateer
(occasion, obsolète)
Equipements divers pour 1000 Cr

LA CYBORG DE COMBAT
KAYE ASH



Les cyborgs de combat, qu'ils utilisent un corps biosynthétique ou un châssis entièrement cybernétique, sont déjà mort au moins une fois. Ils sont revenus d'entre les morts et les performances améliorées de leur nouveau corps en font d'implacable Spectres.

Kaye Ashe était une jeune femme pleine d'avenir lorsqu'elle se réveilla dans un corps biocybernétique un an après ses derniers souvenirs. Elle fut assassinée avec toute sa famille pour une raison qui lui échappe encore et qui la hante de plus en plus. L'affaire ayant été rapidement classée par les autorités, elle décida de se doter d'un corps biocybernétique amélioré, de faire numériser son Ame régulièrement et de s'entraîner pour devenir Spectre. Aujourd'hui elle en est à sa troisième résurrection. Elle ne craint plus la mort et elle est devenue une redoutable combattante bien décidé à faire tomber ceux qui sont à l'origine de sa première mort.

SPECTRUM

IDENTIFICATION

Spectre ID : Ash
Nom : Kaye Ash
Gentype : Cyborg
Nationalité : Eridanien (Ambrosia)
Taille : 1m70
Score de Kyle : 0,09
Indice Spectra : 41

NOTES

Crédits : 1200 Dettes : 0 Jauge de dépassement : 6
Niveau pro : Pro (6) XP Cumulé : 450 XP à dépenser : 0

REPUTATION

Réputation : Remarquée (4)
Qualificatifs : Ne craint pas
la mort

TRAITS

Traits positifs

Traits négatifs

Suicidaire
Gagne à être connue

EQUIPEMENTS

Armes (puissance) / Mun / Accessoires
Poignard (3)
Brûle Nerfs (2)
Pistolet cinétique Kruger S460 (3)
- Chargeur allongé
TAR Hades Nightmare D23 (4)
- Viseur laser
100 munitions High Speed
45 munitions anti-émeutes

Armures

Manteau long renforcé (moyenne 2)

Intelligence Restreinte

IR Personnelle (4)

Biocybernétique

Cybercerveau
- Neuropuce Intellisens
Corps biocybernétique de classe Sakura
- Yeux cybernétiques
- Oreilles cybernétiques
- Renforcement physique
- Accélérateur de réflexes

Second corps biocybernétique amélioré
de même modèle en attente

Divers

2 mois d'assurance résurrection
10 doses d'antidouleurs
Moto Europa Rapier
Equipements divers pour 1000 Cr

COMPETENCES

Niveau (indice - Ajust.) / Spécialisations

Combat rapproché : Vétéran (7) / Frapper pour blesser
Armes à distance : Vétéran (7) / En étant à découvert
Athlétisme : Pro (6)

Discretion : Entraînée (5)
Perception : Entraînée (4)
Synchronisation : Incompétent (1)

Pilotage : Entraînée (4) / Moto
Cycling : Novice (2)
Biotech : Novice (2)

Baratin : Novice (2)
Legworking : Novice (2)
Intimidation : Entraînée (5)

Armurerie : Entraînée (5)
Démolition : Entraînée (4)
Plongé sous-marine : Novice (3)

LE REPORTER DE TERRAIN
VINCE "DA VINCI" DANNYEL



Le reporter de terrain n'est pas seulement celui par qui un groupe de Spectre peut espérer devenir célèbre, c'est aussi un membre de l'équipe capable de dénicher des pistes et des informations cruciales via son réseau de contact où simplement en baratinant les bonnes personnes.

Da Vinci est un poissard mais un poissard plein de ressource. Ainsi, lorsqu'il se retrouva mêlé jusqu'au cou à un règlement de compte mafieux à cause d'une femme, il s'en sortit finalement en négociant une sortie acceptable avec l'une des familles intersolaires impliqué tout en faisant plonger l'autre camp à l'aide d'une vidéo compromettante et de quelques squelettes judicieusement déterrés. Repéré de cette façon par le bureau de com' de Hell-Point, Da Vinci se vit proposé de devenir reporter de terrain pour leur compte. Voyant là une opportunité en or de se faire connaître et de gagner un max de crédits tout en continuant à faire le con, Vince Dannyel accepta rapidement la proposition...

SPECTRUM 1

IDENTIFICATION

Spectre ID : Da Vinci
Nom : Vince Dannyel
Gentype : Humain
Nationalité : Ambrosien
Taille : 1m82
Score de Kyle : 0,89
Indice Spectra : 33

NOTES

Crédits : 7200 Dettes : 0 Jauge de dépassement : 6
Niveau pro : Pro (6) XP Cumulé : 450 XP à dépenser : 0

REPUTATION

Réputation : Méconnu (3)
Qualificatifs : Reporter de terrain

TRAITS

Traits positifs
Mémoire photographique

EQUIPEMENTS

Armes (puissance) / Mun / Accessoires
Neutraliseur FWT Phazer (1 étour)

RESEAU D'INFORMATION

IntelNet : Fouine (6)
Spécialités : Médias
Pègre

Traits négatifs

Endetté (service à la pègre)
Faiblesse (femmes)
Junky (Golden Soul)

Armures
Vêtements ballistiques de marque
(léger 1)

Contacts :

Intelligence Restreinte
IR Personnelle (4)

COMPETENCES

Niveau (indice - Ajust.) / Spécialisations
Combat rapproché : Entraîné (4)
Armes à distance : Entraîné (4) / En aveugle
Athlétisme : Entraîné (4)

Discretion : Pro (6) / Filatures
Perception : Pro (6)
Synchronisation : Novice (2)

Pilotage : Entraîné (4)
Cycking : Novice (3)
Biotech : Incompétent (1)

Baratin : Pro (6) / Dans l'intérêt du reportage
Legworking : Vétéran (7) / Détérer des squelettes
Intimidation : Novice (2)

Mise en scène : Entraîné (5) / Blockbuster
Marché noir : Entraîné (5)
Bricolage : Novice (3)

Biocybernétique
Yeux biocybernétiques
Oreilles biocybernétiques
Mémoire de stockage
Corprocesseur Neural :
- Mise en scène (blockbuster)
Neuropuce Intellisens

Divers

10 doses de e-Golden Soul
Seelkan Witness SW6 (Drone Caméra)
Equipements divers pour 1000 Cr

LE CHASSEUR DE PRIME VÉTÉRAN
NAZR "KNEECAPS" JALABAD



Le chasseur de prime vétérân est un dur à cuire qui a déjà roulé pas mal sa bosse. Il sait de quoi les criminels sont capables et il sait de quoi il est lui-même capable. Le chasseur de prime n'est pas le type le plus sympathique qui soit mais son expérience, ses compétences et sa capacité d'intimidation sont autant d'atouts indéniables dans un groupe de Spectre.

Ancien militaire au sein de l'armée de Nad Lauder, Kneecaps refusa d'obéir à un ordre direct lui demandant de raser un village eurasien à des fins stratégiques. Considéré comme déserteur, il quitta l'Eurasie pour la Confédération d'Ambrosia où il devint chasseur de prime. Il se fit rapidement la réputation d'être violent, adepte de la torture mais aussi extrêmement efficace.

SPECTRUM

IDENTIFICATION

Spectre ID : Kneecaps
Nom : Nazr Jalabad
Gentype : Humain
Nationalité : Eurasien
Taille : 1m94
Score de Kyle : 0,22
Indice Spectra : 52

NOTES

Crédits : 3350 Dettes : 0 Jauge de dépassement : 7
Niveau pro : Vétéran (7) XP Cumulé : 650 XP à dépenser : 0

REPUTATION

Réputation : Remarqué (5)
Qualificatifs : Ultra Violent

TRAITS

Traits positifs

Force de frappe
Constitution supérieur

Traits négatifs

Gagne à être connu
Blacklisté (Eurasie)

EQUIPEMENTS

Armes (puissance) / Mun / Accessoires

Brûle-nerfs Kruger Bar D403 (2)
TAR Kruger Sandsnake (4)
- Dissipateur de chaleur
- Chargeur allongé

Armures

Kevlar à plaque Lourd (lourd 3)

Intelligence Restreinte

IR Personnelle (4)

Biocybernétique

Inhibiteur d'émotions
Yeux cybernétiques
Renforcement physique

Divers

Lunettes ERA
Oreillettes ERA
Médikit
Equipements divers pour 1000 Cr
- Dont couteau de survie

RESEAU D'INFORMATION

IntelNet : Dealer (4)
Spécialités :

Contacts :

COMPETENCES

Niveau (indice - Ajust.) / Spécialisations

Combat rapproché : Vétéran (8) / A mains nues
Armes à distance : Vétéran (7) / De nuit
Athlétisme : Entraîné (5)

Discretion : Entraîné (5)
Perception : Entraîné (5)
Synchronisation : Novice (2)

Pilotage : Entraîné (4)
Cycking : Novice (2)
Biotech : Entraîné (4)

Baratin : Entraîné (4)
Legworking : Entraîné (4)
Intimidation : Vétéran (8) / Torture

Planques de Spacepunks : Pro (6)
Force spéciales Eurasiennes : Entraîné (5)
Opérations militaires : Entraîné (4)