Eclipse Fate Increase

Sommaire

Eclipse Fate Increase 1
Note d'intention 2
Crédits et licence 2
Création de personnage 2
Destin et Restauration 2
Proposition 2
Aspects 2
Concept x1 2
Problème x1 2
Personnalité x 2 3
Lien x 2 3
Même x 3 3
Prouesses 3
Ego 3
Caractéristiques infomorphiques 3
Compétences 3
Réputations 4
La muse 4
Morph 4
Calculer ses caractéristiques 4
Calculez ses jauges de Stress 5
Changer de Morph en jeu 5
Réincarnations abusives 5
Création d'un nouveau morph en jeu 5
Système 5
Les dés Fudges 5
Faire un test 5
Difficulté ou Obstacle fixe 6
Test en opposition 6
Crans 6
Réussir avec Style 6
Aspects et points de Destin 6
Les différents genres d'aspects 6
Aspects de personnage 6
Aspects de situation 6
Aspect stimulant 7
Composer de bons Aspects 7
Utiliser ses Aspects 7
Invoquer les Aspects 7
Invocation gratuites 7
Contraindre les Aspects 7
Contraintes de décision 7
Contraintes d'événement 8
Établir des faits 8
Prouesses 8
Créer ses prouesses 8
Bonus de +2 8
Contourner les règles et actes incroyables 9
Protagoniste, second couteau, figurants 9
Les protagonistes 9
Les seconds couteaux 9
Les figurants 9
Initiative 9
Aléatoire 9
Par ordre narratif 9
Actions 9
Créer un Avantage 9
Créer ou découvrir un nouvel aspect 10
Tirez profit d'un aspect connu 10
Surmonter 10
Attaquer 10
Défendre 10
Obtenir de l'aide 11
Dégâts, stress et conséquences 11
Qu'est-ce que le stress ? 11
Qu'est-ce qu'une conséquence ? 12
Que se passe-t-il quand je suis retiré ? 12
Céder 12
Guérir du stress et des conséquences 12
Expériences et progressions 12
Cap mineur 12
Cap Important 13
Cap Majeur 13
Morphs 13
Biomorphes 13
Basiques 13
Aquanautes 14
Bondisseurs 14
Épisseurs 15
Exaltés 15
Furies 16
Futura 16
Hibernoïdes 17
Mentats 17
Néoténiques 18
Olympiens 18
Oxydés 19
Remake 19
Spectres 20
Sylphe 20
Surya 21
Surévolués 21
Néo-Aviens 21
Néo-Hominidés 22
Néo-Ursinés 22
Néo-Félis 23
Néo-Suidés 23
Octomorphes 24
Cosses 24
Cosses de plaisir 24
Cosses ouvrières 25
Novacrabes 25
Synthomorphes 26
Arachnoïdes 26
Châssis 27
Faucheurs 27
Flexibots 28
Libellules 28
Nuéenoide 29
Serpentoïdes 29
Synthétiques 30
Infomorphes 30
Prouesses Asynchrones Psi 31
Passes Psi-chi 31
Contrôle émotionnel (-1) 31
Contrôle subconscient (-1) 31
Créativité améliorée (-1) 31
Filtre émotionnel (-1) 31
Hypermnésie (-1) 31
Instinct (-1) 31
Intuition mathématique (-1) 31
Kinésique supérieur (-1) 31
Multitâche (-1) 31
Prédiction dynamique (-1) 31
Prescience (-1) 32
Qualia (-1) 32
Quidditas (-1) 32
Reconnaissance des schémas (-1) 32
Résistance à la douleur (-1) 32
Stimulation cognitive (-1) 32
Stimulation sensorielle (-1) 32
Subjectivité temporelle (-1) 32
Veille (-1) 32
Conscience spatiale (-1) 32
Passes Psi-gamma 33
Aliénation (-2) 33
Bouclier psi (-1) 33
Brouillage des perceptions (-1) 33
Brouillage mémoriel (-2) 33
Champ statique (-1) 33
Charisme (-1) 33
Court-circuit sensoriel (-1) 33
Egoception (-2) 33
Empathie (-1) 33
Implantation de compétence (Restauration -2) 33
Implantation mémorielle (-2) 33
Inception subliminale (-1) 34
Lien télépathique (-2) 34
Mime (-1) 34
Omniception (-1) 34
Pénétration (-1) 34
Pilotage émotionnel (-1) 34
Poignard psychique (-2) 34
Scan approfondi (-2) 34
Spam (-1) 34
Survol des pensées (-2) 34

Ton esprit est un logiciel. *Programme-le.*
Ton corps est une coquille. *Change-le.*
La mort est une maladie. *Soigne-la.*
L'extinction approche. *Affronte-la.*

Note d'intention

Voici une adaptation au système Fate d'Eclipse Phase, vous trouverez un système doté de caractéristiques et compétences combinables. On y retrouve les réputations ainsi que la muse. Les diverses améliorations (morph, ego ou équipement) ont été assimilés aux Aspects ou aux Prouesses du système Fate. Tandis que les feuilles de personnages ont été prévues pour que celle de l'Ego forme un livret dans lequel on glisse, échange et stocke ses feuilles de morph.

Crédits et licence

Cette adaptation du système Fate a été faite par "Luna" LuNyarlathotep, pour toute réaction, écrivez moi à lunatictrance@hotmail.com.

Playtests : Kirua, Malicia, Celedyr, Ouroboros, Saedroth, Chewby, Rolly.

Relecteurs : Ouroboros, Willy Mangin (Raven).

Eclipse Phase est un jeu de rôles de Rob Boyle et Brian Cross développé par Posthuman Studios distribué sous license Creative Commons BY-NC-SA. Les illustrations et les concepts du présent document sont extraits des livres de la gamme Eclipse Phase.

La seconde édition du système Fate est elle aussi distribuée gratuitement sur internet sous forme de boite à outil adaptable à chacun.

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

Bonne lecture.

Création de personnage

Créer ici un personnage adapté à vos envies.

Destin et Restauration

À la création les personnages ont 10 points de Restauration. Chaque prouesse achetée réduit de 1 cette valeur. En de rares occasions, surtout lorsque la prouesse convoitée est particulièrement puissante, elle peut coûter 2 points. La Restauration correspond au score minimum en points de Destin avec lequel un personnage commence chaque partie. Dans le cas où vous termineriez une partie avec plus de points de Destin que votre restauration, ils sont eux aussi conservés et rendus lors de la partie suivante. Si vous finissez avec moins que votre Restauration, cela n'a pas d'impact puisque la partie suivante se débute avec votre score de Restauration en points de Destin.

Les points de Destin se gagnent en ajoutant des obstacles, en complexifiant une situation en la défaveur du personnage. Ils se dépensent pour favoriser la réussite de ces derniers.

Les points de Destin sont plus simplement matérialisés à l'aide de jetons que l'on donne aux joueurs.

Proposition

Les points de Destins servent principalement aux Aspects. Cependant les joueurs peuvent aussi les utiliser pour décréter des choses triviales sur l'univers de jeu. Il peut s'agir d'un rebondissement, d'un élément d'histoire, d'une arrivée fortuite, d'un amour naissant chez un Pnj, etc. En fait tout ce qui habituellement est du ressort du conteur.

Si le conteur accepte votre proposition, alors cela devient la vérité. Mais ce dernier dispose d'un droit de Veto lui permettant d'assurer la bonne marche de la partie. Bien sûr, ce qui pourrait écourter une scène palpitante ou qui ne créé aucun rebondissement intéressant ne devrait pas être accepté.

Exemples :

- *Avoir un briquet dans la poche alors que votre personnage ne fume pas. Il a certainement atterri ici après votre dernière soirée dans un bar.*
- *Provoquer un béguin chez un PNJ ou devenir son ami.*
- *Avoir une arme sur soi après avoir été fouillé, à condition d'avoir l'aspect **toujours armé**. Cela fonctionnerait aussi avec **beauté saisissante** qui pourrait détourner l'attention du gars qui vous fouille.*

Aspects

Très important dans le système Fate, les aspects sont indispensables. Cela concerne la plupart des upgrades d'Ego, de Morph ou équipement. Cependant chaque personnage est livré avec 9 aspects qui ont pour objectif de le personnaliser. D'autres pourront être acquis par la suite sous la forme d'augmentation d'Ego ou de Morph. Afin de faciliter la création des aspects de personnalisation, les 9 sont classés dans des catégories : Concept, Problème, Personnalité, Lien et Mème. Ces dernières sont à considérer comme une aide ou un guide pour élaborer ses aspects, mais surtout pas comme une limitation restrictive figée.

Invoquer un aspect en positif coûte toujours 1 point de Destin et gratifie de divers avantages au choix. Contraindre un aspect, offre toujours 1 point de Destin et créé systématiquement des complications.

Concept x1

Idée majeure qui motive votre création de personnage.

Problème x1

Cet aspect facile à Contraindre permet d'assurer la récupération de points de Destin,

Personnalité x 2

C'est ce qui compose les traits de personnalité, de caractère du personnage.

Lien x 2

Ceci définit vos liens avec autrui, qu'il s'agisse de proches, amis, groupe, organisation, etc.

Mème x 3

Ce sont les idées fortes, tel que des éléments culturels fortement identifiables qui prédominent chez votre personnage.

Prouesses

Fait pour tordre les règles ou tricher avec, les prouesses se tablent généralement ainsi :

• Soit elles apportent un +2 à une action spécifique
• Soit elles apportent un +1 à une action spécifique ainsi qu'un petit avantage.
• Soit elles apportent un gros avantage.

Leurs utilisations ne coûtent aucun point de Destin cependant, à moins d'un cas exceptionnel, il n'est pas conseillé d'autoriser l'utilisation de plus d'une prouesse pour favoriser un test. D'autre part, cela implique toujours que le joueur fasse une description role-play qui justifie en quoi sa prouesse lui permet de surmonter la difficulté.

Ego

La fiche d'Ego contient toutes les informations relatives à la psyché du personnage. Tout ce qu'il conserve lorsqu'il change de corps. Cela inclut, les caractéristiques infomorphiques, les compétences, les réputations, la muse et les diverses augmentations mentales.

Caractéristiques infomorphiques

Sous forme d'Ego les caractéristiques sont aussi peu limitées qu'en tant qu'infomorphe. Elles le seront par le choix du morph incarné. Ainsi les caractéristiques liées à l'Ego servent de base de références lors d'un changement de corps. Il y a 8 caractéristiques allant de 0 à 4. Vous avez **12 points à répartir** lors de la création. Vous pouvez aussi répartir une des listes suivantes :

- 1x +4, 1x +3, 1x +2, 3x +1, 2x 0
- 2x +3, 1x +2, 4x +1, 1x 0
- 3x +3, 1x +2, 1x +1, 3x 0
- 2x +3, 2x +2, 2x +1, 2x 0

Cognition : Logique, déduction, analyse, réflexion, déduction, intelligence, etc.

Volonté : Sang-froid, confiance en soi, résilience, résolution, c'est le pendant mental de la somatique.

Aisance : Adaptabilité, manipulation, charisme, magnétisme, intimidation, cela sert pour influencer autrui lors des interactions sociales.

Intuition : Capacité à suivre ses instincts, faire confiance à ses tripes et évaluer sur le vif. Cela sert aussi d'empathie ou de 6ième sens.

Réflexe : Vivacité, capacité à réagir rapidement. Cela implique le temps de réaction, le niveau de réponse instinctive et l'habileté à réfléchir vite.

Somatique : Condition physique de force, endurance, maintien des positions et le mouvement, etc.

Coordination : Coordonner les mouvements, dextérité, adresse et précision, etc.

Perception : Observer, remarquer, les 5 sens, etc.

Compétences

Cela regroupe l'ensemble des pratiques, savoirs et talents que connait l'Ego du personnage. 25 compétences allant de 0 à 2. Il n'est pas conseillé d'autoriser l'achat d'un niveau deux dans une compétence à la création. Un groupe de **15 points** est dédié pour les **compétences**, les **réputations**, le **prix du morph** et éventuellement du **matos exceptionnel**.

Armes civiles : maitrise des armes accessible dans le milieu civil.

Armes de guerre : maitrise des armes en accès restreint par les forces militaires ou hypercorps.

Armes lourdes : maitrise de toutes les armes trop imposantes pour être manœuvrées avec un simple morph.

Aptitude-Tech : Aptitude technique au sujet de tout ce qui est mécanique, électronique, et l'ensemble des connaissances qui permettent de réparer ou de bricoler le matériel.

Art : faculté d'accomplir des prouesses artistiques.

Arts martiaux : techniques de combat au corps à corps, permet de blesser, assommer, immobiliser, etc.

Astro-Navigation : navigation spatiale et pilotage des engins spatiaux.

Bio-ingénierie : connaissance sur le soin, l'élaboration et les modifications des morphs organiques.

Charisme : capacité à s'imposer socialement, pour intimider séduire, ou persuader.

Démolition : savoir sur l'utilisation et la confection d'explosifs.

Discipline : capacité a résisté à la peur et à la douleur.

Érudition : ensemble des connaissances générales (sans compter celle accessible via l'info-sphère).

Escamotage : talent pour manipuler des objets ou des interfaces avec habileté et rapidité sans que nul ne s'en aperçoive.

Esquive : faculté pour éviter les coups.

Imposture : apprendre à se faire passer pour quelqu'un d'autre. Cela inclut le déguisement, l'imitation mais aussi la transformation des habitudes remarquables par Kinésique.

Info-Sécurité : connaissance des systèmes de sécurité informatique et réelle ainsi que les moyens de les contourner.

Interprétation : des informations fournies par les sens.

Inter-espèce : faculté à comprendre et se faire comprendre entre espèces différentes, tel qu'un humain face à un animal, un surévolué ou un extra-terrestre.

Kinésique : capacité à lire les émotions et les intentions d'un interlocuteur. Cela permet aussi de reconnaitre les habitudes gestuelles et verbales d'une même personne au travers des différents morphes.

Occultation : savoir se faire oublier sur l'info-sphère ou dans le réel.

Parkour : Savoir se mouvoir avec fluidité dans n'importe quel environnement que ce soit avec ou sans gravité.

Pilotage : pilotage des engins aériens, sous-marins et terrestres.

Programmation : créer ou modifier des programmes informatiques.

Psi-chi : réservée aux asynchrones cela correspond aux pouvoirs psi agissant sur soi.

Psi-gamma : réservée aux asynchrones, cela correspond aux pouvoirs psi agissant sur autrui.

Psychochirurgie : emploi de techniques psychologiques à l'aide de machines visant à altérer l'Ego pour soigner, endommager ou altérer la psyché.

Recherche : obtenir des informations sur l'info-sphère ou d'une manière plus conventionnelle.

Réputations

Les réputations sont indépendantes des caractéristiques est des compétences. Leurs valeurs sont comprises entre 0 et 5. Les points à y répartir sont à prendre sur le même groupe de points que pour les compétences. Un compteur intermédiaire nommé **Services** de dix cases sert pour noter les évolutions du niveau de réputation. Lors de la création offrez l'équivalent du niveau actuel de Réputation en Services pour chacune des Réputations acquise du personnage.

Ce compteur fluctuera naturellement en fonction des dépenses et des services rendus en cour de jeu. Pour obtenir un niveau de réputation, il suffit que le compteur de Service contienne le double du niveau suivant. A l'inverse le personnage perd un niveau de réputation lorsque son compteur de Service tombe sous 0. Au niveau inférieur de réputation, il part avec un nombre de points de Service égal au (score perdu de Réputation x 2)-1. S'il devait dépenser plus de Service que ce qui lui restait, alors l'excèdent dépensé est ponctionné sur ce nouveau total. Il en est de même si le nombre de services obtenus dépasse la valeur pour accroitre sa réputation.

Pour évaluer la valeur d'un service ou d'un bien, vous pouvez prendre en référence les prix fournis dans le LdB d'Éclipse Phase et multiplier leur niveau de coût (qui là s'échelonne de 1 à 5) par deux.

Exemple : John met trois niveaux en CivicNet. Il débute donc avec 3 en CivicNet et 3 Services. Lorsqu'il aura suffisamment travaillé afin d'acquérir 5 Services supplémentaires pour un total de 8 services, il pourra passer sa réputation CivicNet à 4 et 0 Service. Si par contre, il fait usage des Services qu'on lui doit et avant toute augmentation de sa réputation dépense plus de 3 points, il perd 1 niveau de Réputation, et remplit à nouveau sa jauge de Service à hauteur de son niveau précédent en (réputation x 2) -1, donc (3x2)-1=5. Chaque point qu'il aurait dépensé en plus des trois points précédents se soustrait à ce nouveau stock de Services.

@-list – Autonomiste : utilisé par les anarchistes, barsoomiens, extropiens, écumeurs et titaniens.

CivicNet – Hypercorps : utilisé par la république Jovienne, l'alliance Lunaire de Lagrange, la Constellation de l'étoile du matin, le Consortium Planétaire et de nombreuses hypercorps.

VagueEco – Conservateurs : utilisé par les nao-écologistes, les conservateurs et les Revendicaterres.

Fame – Célébrités : le réseau pour "voir-être-vu". Utilisé par les mondains, les artistes, les célébrités et les médias.

Guanxi – Criminels : utilisé par les triades et de nombreuses entités criminelles.

L'œil – Firewall : rassemble ceux qui luttent pour la sauvegarde de la transhumanité afin d'éviter extinction, utilisé par Firewall.

RRA – Recherche : réseau de recherche associés. Utilisés par les argonautes, les technologistes, les scientifiques et les chercheurs.

Deux autres lignes de réputations ont été laissées libres en cas de besoin afin d'intégrer d'autres réseaux sociaux.

La muse

Installée tôt dans la vie d'un transhumain, la muse accompagne toujours l'égo où qu'il aille. Elle dispose d'un aspect relatif à son caractère, d'une prouesse et de 3 points à répartir dans des compétences. Les compétences d'une muse peuvent être piochées dans la même liste que celle du personnage, mais n'ayant pas de caractéristiques, ses compétences vont de 0 à 5. Une muse expérimentée peut changer son aspect, changer sa prouesse, ainsi qu'augmenter ou acquérir des compétences. Elle peut dans tous les cas servir de soutien et apporter une aide comme n'importe quel personnage dans les domaines qu'elle maitrise (Voir Obtenir de l'aide).

Morph

La feuille de morph se glisse dans la feuille d'égo. Ainsi elle pourra être facilement remplaçable en fonction des besoins. Les Caractéristiques sont modifiées par le morph, c'est leur résultat final sur cette fiche qui doit être utilisé pour les tests lorsque le personnage est incarné.

La liste des morphes proposés dans le LdB d'Éclipse Phase a été convertie pour l'actuel système. Ils sont disponibles dans le Chapitre Morph. La liste s'est vue gratifiée de quelques nouvelles propositions trouvées dans les suppléments anglais, mais aussi de créations originales personnelles.

Calculer ses caractéristiques

Lorsqu'une fiche de morph est sélectionnée, il est impératif de rapidement calculer ses caractéristiques.

Pour cela débutez l'opération en recopiant les caractéristiques de votre Ego dans les colonnes ***Base***.

Puis répartissez les éventuels points à répartir dans les colonnes ***Bonus*** représentés par un **+**.

Faites la somme entre la Base et le Bonus, et notez le résultat dans la colonne ***Final***.

Si la valeur dépasse la colonne ***Max***, alors réduisez là au niveau du ***Max*** dans la colonne ***Final***.

Calculez ses jauges de Stress

L'étape suivante consiste au calcul des jauges de Stress Mental et de Stress Physique, pour cela :

Ajoutez la ***Volonté*** obtenue précédemment à la base de **Stress Mental** du morph pour connaitre votre Jauge finale.

Ajoutez la ***Somatique*** obtenue précédemment à la base de **Stress Physique** du morph pour connaitre votre Jauge finale.

Chaque morph est différent des autres puisque les bases varient en fonction des corps.

Changer de Morph en jeu

Changer de morph est devenu une habitude pour la transhumanité. Bien qu'il ne soit pas forcément aisé de s'incarner dans un corps de seconde main c'est le quotidien de beaucoup de monde. Bien qu'en changeant de morph le Stress Physique et ses Conséquences disparaissent, ce n'est pas le cas du Stress Mental ni de ses Conséquences. Ces dernières sont donc à recopier sur la fiche du futur morph.

Si le personnage n'a plus de morph mais est toujours actif dans les infosphères, il prend alors une fiche d'Infomorphe.

Réincarnations abusives

Par défaut un enveloppement ou incarnation dans un nouveau morph n'est pas spécialement traumatique. Cependant enchainer les ré-enveloppements est tout de même très difficile pour l'Ego. Alors le *mal de morphose* peut se manifester. Il s'agit d'impressions qu'on n'est pas dans un corps adapté, trop grand ou trop petit, que les sens ne répondent pas correctement, etc. Afin de s'épargner le mal de morphose, il est recommandé d'attendre quelques jours avant de se réincarner à nouveau. Idéalement 3 jours sont nécessaires pour s'adapter à un nouveau corps. Si ce n'est pas le cas, alors l'Ego subira une agression contre laquelle il devra se *Défendre*. (Voir dans Système/Actions/Défendre)

Cela se matérialise par une difficulté 4 à battre lors d'un test de **Volonté + Discipline**. Chaque cran d'échec cause un point de Stress mental. Cependant la difficulté augmente de 4 pour chaque réincarnation supplémentaire effectuée à moins de 3 jours d'intervalle.

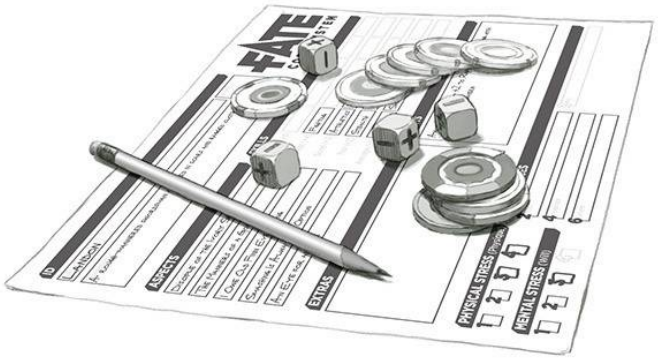
Exemple : John, fraichement incarné dans un Oxydé, souhaite passer dans une Sylphe. Pour cela il doit faire un test d'opposition contre une difficulté de 4. Un jour plus tard sa mission lui impose de s'incarner dans une Arachnoïde, alors la difficulté passe à 8. S'il n'est pas encore devenu fou, il pourrait envisager de s'envelopper une quatrième fois le lendemain, ce coup-ci il se confronterait à une difficulté de 12, garantissant qu'il n'en sortira pas indemne.

Création d'un nouveau morph en jeu

Les aspects et les prouesses d'un morph sont liés à sa conception. Pour la création d'un nouveau type de morph en jeu, il faut disposer d'une cuve adaptée et de temps afin que le morph grandisse. Pour cela faites un test de **Cognition + Bio-ingénierie**. À moins qu'il ne s'agisse d'un morph robotique qui lui peut directement sortir d'une corne d'abondance, ce qui prend tout de même une bonne journée d'impression. Pour ce dernier faites un test de **Cognition + Aptitude Tech**. :

- Chaque Cran donne le droit d'ajouter un nouvel aspect.
- Deux Crans permettent d'ajouter une nouvelle prouesse.

Système



Échelle Fate	
+8	**Légendaire**
+7	**Épique**
+6	**Fantastique**
+5	**Superbe**
+4	**Excellent**
+3	**Grand**
+2	**Bon**
+1	**Honnête**
0	**Moyen**
-1	**Médiocre**
-2	**Mauvais**
-3	**Lamentable**
-4	**Catastrophique**

L'ensemble du système se base sur le tableau ci-contre. Il sert aussi bien à définir les difficultés, les réussites que les valeurs des différentes inconnues rencontrées en cours de jeu.

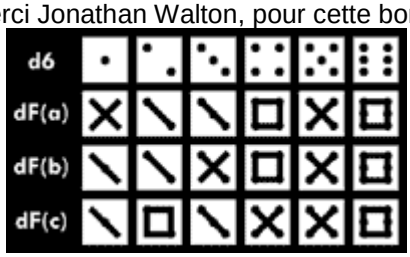
Les dés Fudges

Le système Fate utilise pour chaque jet quatre dés Fudges. Ce sont des dés disposant de six faces, deux sont marquées d'un ⊕, deux sont marquées d'un ⊖, et les deux dernières n'ont aucun symbole ●. Chaque dé a donc une valeur allant de -1 à +1. Lorsqu'on additionne les résultats de quatre dés Fudges lancés simultanément la somme des résultats varie entre -4 et +4.

Ils peuvent être aisément remplacés par des D6 standard, considérant que les résultats sont :

1, 2 = ⊖ 3, 4 = ● 5, 6 = ⊕

Avec un simple marqueur noir, il est aussi possible de transformer des dés conventionnels en dés Fudges. Merci Jonathan Walton, pour cette bonne idée :



Faire un test

Pour faire un test, ajoutez au résultat d'un lancer de 4 dés Fudges une caractéristique et une compétence. S'il s'agit d'un test de réputation, ajoutez simplement la valeur de la réputation. S'il s'agit d'un test de muse ajoutez seulement le score de maitrise de la muse.

Ajoutez-y les éventuels aspects qui peuvent intervenir positivement sur l'action. Chaque aspect impliqué apporte +2 au test et coute ainsi 1 point de Destin.

Si vous avez une (et une seule par jet) prouesse qui s'applique, ajoutez son bonus également. Ceci est votre total. Comparez-le à celui de votre adversaire, généralement géré par le conteur.

Tests

Caractéristique + Compétences + (Aspects) + (1 Prouesse) + 4 Dés Fudges
ou
Réputation + (Aspects) + (1 Prouesse) + 4 Dés Fudges
ou
Muse + (Aspects) + (1 Prouesse) + 4 Dés Fudges

Celui qui fait le plus haut résultat l'emporte. La différence entre les deux résultats s'appelle **Crans**. Lorsque qu'une action est couronnée de succès avec 3 crans ou plus, elle bénéficie d'un **Effet de Style**.

Difficulté ou Obstacle fixe

Il s'agit de tout obstacle à surmonter dont la difficulté n'est jamais variable, tel qu'un mur, un ravin, une serrure, etc. Le conteur utilise l'échelle Fate pour définir la qualité de l'obstacle à franchir.

Test en opposition

À utiliser lorsque deux consciences s'opposent lors d'une action. Chacune réalise son test et on compare le résultat. Le plus élevé l'emporte du nombre de Crans qu'il obtient.

Crans

Les Crans permettent de définir avec quelle importance est réussi une action. Comparez directement le nombre de Crans obtenus à l'échelle Fate en introduction de chapitre. Cela définit directement la qualité de réussite, ou d'échec.

Réussir avec Style

Un effet de Style est un avantage que procure une grande réussite. Au même titre que les Prouesses, ils apportent un bonus sans contrepartie. Il s'agit généralement de ***Stimulants***.

C'est à discuter avec le joueur qui obtient un effet de style, mais il peut s'agir de différentes choses telles que :

- **Réduire le temps nécessaire.**
- **Augmenter la qualité des conséquences.**
- **Augmenter la subtilité d'une action.**

Aspects et points de Destin

Un aspect est un mot ou une phrase qui décrit quelque chose de particulier à propos d'une personne, d'un endroit, d'un objet, d'une situation ou d'un groupe. Presque n'importe quoi peut posséder un aspect. Une personne est peut-être le **Meilleur hackeur de l'étoile du matin.** Une pièce peut être **En feu** après des tirs d'arme à plasma. Après une rencontre avec une arme titan, vous êtes peut-être **Terrifié**. Les aspects vous permettent de modifier le cours de l'histoire de façon à refléter les tendances, les compétences ou les problèmes de votre personnage.

Les différents genres d'aspects

Il y a une variété infinie d'aspects, mais qu'importe le nom qu'ils portent, ils fonctionnent tous plus ou moins de la même façon. La différence principale entre eux est leur durée.

Aspects de personnage

Ces aspects sont sur votre feuille de personnage, tels que le concept, le problème, la personnalité, les liens et les mêmes. Ils décrivent des détails importants de votre passé et les relations que vous avez avec les autres, voir des objets importants que vous possédez. Ils concernent aussi les problèmes que vous devez surmonter, les objectifs que vous tentez d'atteindre ou les obligations que vous avez. Ces aspects peuvent être affinés en début et en fin de séance suite à une discussion avec le conteur. Leur changement se doit de refléter le vécu du personnage.

Aspects de situation

Ces aspects décrivent l'environnement où se passe l'action. Ceci inclut les aspects que vous créez ou découvrez en utilisant l'action créer un avantage. Un aspect de situation disparaît généralement à la fin de la scène ou lorsque quelqu'un agit pour le changer ou l'éliminer. En fait, ils ne durent qu'aussi longtemps que l'élément qu'ils représentent.

Exemples : En feu, Soleil éblouissant, Foule enragée, Renversé.

Pour éliminer un aspect de situation, vous pouvez tenter une action de ***Surmonter***, tant que vous imaginez un moyen d'y parvenir. Vous pouvez verser un sceau d'eau sur un Feu hors-contrôle ou utiliser une manœuvre d'évasion pour fuir le chasseur ennemi qui vous Colle aux fesses. Un adversaire peut utiliser l'action de ***Défendre*** pour tenter de préserver l'aspect à condition qu'il puisse décrire comment y arriver.

Conséquences

Ces aspects représentent des blessures ou des traumas qui se produisent lorsque vous êtes frappés lors d'une attaque. Elles disparaissent lentement, tel que décrit dans la section ***Dégâts, stress et conséquences***.

Exemples : Entorse à la cheville, arachnophobie, commotion cérébrale, doute débilitant, fracture, etc.

Aspects collants

Lorsqu'un adversaire effectue l'action ***Créer un avantage***, il peut coller un aspect sur le personnage. Ce dernier l'accompagne jusqu'à la prochaine scène.

Aspect stimulant

Un **stimulant** est un type d'aspect particulier qui donne une invocation gratuite avant de disparaître. C'est un aspect temporaire que vous pouvez utiliser une fois. Les stimulants inutilisés disparaissent lorsque la scène qui les a créés se termine ou lorsque l'avantage qu'ils représentent n'existe plus. Ils correspondent à des avantages temporaires que vous obtenez lors de conflits avec autrui.

Exemples : En ligne de mire, distrait, appui instable, entravé, gêné, etc.

Composer de bons Aspects

Les meilleurs aspects sont ceux qui peuvent aussi bien s'utiliser en positif qu'en négatif. En effet, l'ambivalence des aspects fait cœur avec ce système de jeu. Ainsi un aspect représente toujours tout et son contraire.

Un aspect bien nommé est aussi essentiel. Préférez un aspect dont la formulation évoque tout de suite une forte personnalité. Il est plus intéressant d'avoir une phrase qu'un simple mot, car une succession de mots permet de couvrir de plus larges domaines d'action qu'un simple qualificatif. Essayez de faire de vos aspects de personnage quelque chose de percutant, bien que jamais diamétralement positif.

Voici quelques exemples d'aspect, bien sûr, il est toujours plus intéressant de tendre vers des formulations Explosives !

Limité	*Coloré*	*Explosif !*
Fort	Puissant comme un Bœuf	L'homme de fer
Occultiste	Ancien adorateur	Cultiste d'Anubis
Combattant	Guerrier professionnel	Rebelle Barsoomien
Hackeur	Expert en Info-sécurité	Pirate de Firewall

Utiliser ses Aspects

Il y a principalement trois choses que vous pouvez faire avec les aspects : les **invoquer**, les **contraindre** et les utiliser pour **établir des faits**.

Invoquer les Aspects

Vous **invoquez** un aspect pour vous donner un bonus ou pour rendre les choses plus difficiles pour votre adversaire. Vous pouvez invoquer n'importe quel aspect que vous connaissez et dont vous pouvez justifier son utilisation à votre avantage. Ceci permet aussi d'invoquer les aspects d'autres personnages ou de la situation. Normalement, invoquer un aspect vous coûte un point de Destin. Donc pour invoquer un aspect, vous devez décrire comment cet aspect vous aide dans la situation actuelle et donner un point de Destin au conteur.

Vous ne pouvez pas invoquer plusieurs fois le même aspect lors d'une action, cependant vous pouvez invoquer plusieurs aspects différents pour favoriser une même action. Invoquer un aspect permet au choix :

- **Ajouter +2 pour lors d'un test.**
- **Relancer les quatre dés et utiliser le nouveau résultat.** Cela est intéressant qu'à condition d'avoir obtenu un résultat vraiment mauvais tel qu'un -3 ou -4.
- **Confronter un adversaire avec cet aspect.** Cela s'utilise lorsque vous pensez pouvoir rendre l'action d'un adversaire plus difficile. **Cela augmente sa difficulté de +2**.
- **Aider un allié.** Cela permet de lui offrir un **+2**.

Exemple :

*Dans un simulespace, j'attaque le zombi avec mon épée. Je sais que les zombis sont **Lents**. Ceci pourrait m'aider.*

*Je veux l'effrayer. J'ai entendu dire qu'il a **Peur des souris**. Je vais donc lâcher une souris dans sa chambre.*

*Maintenant que le garde est **Distrait**, je devrais être en mesure de le contourner discrètement.*

*Ce programme doit être particulièrement puissant. Je suis un **Codeur open source Extropien** et les programmes puissants sont ma spécialité.*

Invocation gratuites

Vous pouvez parfois invoquer un aspect gratuitement, donc sans en payer le coût. Si vous créez ou découvrez un aspect en utilisant l'action **Créer un avantage**, sa première invocation (par vous ou un allié) est gratuite. Si vous causez une **Conséquence** lors d'une attaque, vous ou votre allié peuvent l'invoquer une fois gratuitement. Vous pouvez l'invoquer gratuitement, s'il s'agit d'un Stimulant.

Contraindre les Aspects

Contraindre des aspects est la façon la plus commune de regagner des points de Destin. Cela n'arrive que si le personnage complique une situation, choisit d'échouer une action, fait le choix le plus ardu ou accroit l'intensité dramatique d'une scène. Dans tous les cas ce doit être une contrainte pour le personnage et donc un handicap, un obstacle, une embuche ou n'importe quel problème de ce type. Il faut bien entendu disposer d'un Aspect que l'on peut contraindre avec cohérence vis-à-vis des circonstances.

Si vous vous trouvez dans une situation où le fait de posséder un aspect aurait l'effet de rendre la vie de votre personnage plus dramatique ou compliquée, **quiconque peut contraindre** cet aspect. Vous pouvez même le contraindre vous-même. C'est ce qui s'appelle une contrainte autonome.

Dans tous les cas, lorsqu'un aspect est contraint contre vous, la personne qui le contraint vous offre un point de destin et vous propose un effet donné, qu'il s'agisse d'une prise de décision ou d'un événement particulier. Vous pouvez discuter d'éventuelles modifications à la contrainte. Après un moment, vous devez décider si vous l'acceptez ou pas. Si vous acceptez, vous prenez le point de destin et votre personnage prend la décision ou subit l'événement. Si vous refusez, vous devez payer le point de destin de votre propre réserve. Ceci signifie effectivement que si vous n'avez plus de points de destin, vous ne pouvez pas refuser une contrainte !

Il y existe deux types de contraintes :

Contraintes de décision

Cette sorte de contrainte suggère la réponse à une décision que votre personnage doit prendre. Cela

peut correspondre au fait de volontairement choisir la voie la plus ardue pour accomplir un objectif, mais aussi faire un mauvais choix ou de volontairement échouer une action. Toute décision que vous faites qui vous handicape directement ou indirectement vous rapporte ainsi 1 point de Destin.

Contraintes d'événement

Une contrainte reflète parfois un événement qui complique votre situation. Ce peut être à l'initiative du conteur tout comme des joueurs. Généralement cela intervient dans les moments les moins commodes, aggravant une circonstance. Il est courant que certaines situations handicapent l'ensemble des personnages joueurs. Dans ce cas cela rapporte 1 point de Destin à tous ceux qui sont gênés par cela.

Le conteur peut aussi proposer un point de Destin, avant d'annoncer la complication. Cela correspond assez bien à des embuches facultatives. Le joueur est libre d'accepter, ce qui implique qu'il accepte aussi la difficulté, ou de refuser préférant sauter l'obstacle.

Le MJ obtient combien de points de destin ?

En tant que conteur, vous n'êtes pas tenu de comptabiliser les points de destin de vos PNJ. Si vous décidez de gérer les points de destin de vos PNJ, ceci ne signifie pas que vous avez accès à un nombre illimité de points. Débutez chaque scène avec une réserve de points de destin de un par PJ présent dans la scène. Utilisez les points de destin de cette réserve pour contraindre des aspects et invoquer des conséquences à l'encontre les PJ. Lorsque la réserve est vide, vous ne pouvez plus invoquer d'aspects contre eux.

Comment pouvez-vous augmenter la taille de votre réserve ? Lorsqu'un joueur contraint un aspect d'un PNJ, ajoutez le point de destin à votre réserve. Si la contrainte termine la scène, ou lorsqu'un PNJ cède, ajoutez alors les points de destin à la réserve de la prochaine scène.

Les points de destin que vous donnez pour contraindre NE PROVIENNENT PAS de cette réserve. Vous ne devez pas craindre de ne plus avoir de points de destin pour contraindre.

Établir des faits

La dernière chose que peuvent faire les aspects, c'est **établir des faits** dans le jeu. Vous n'avez pas à dépenser des points de destin, jeter des dés ou quoique ce soit pour réaliser ceci. Simplement en ayant l'aspect **Pilote du Canard Roux**, vous avez établi que votre personnage est un pilote qui conduit un vaisseau nommé *Canard Roux*. En ayant l'aspect **Ennemi mortel : les Masque de l'ombre**, vous établissez que l'univers de jeu comprend une organisation qui s'appelle les Masques de l'ombre et qu'elle veut votre peau pour une raison ou une autre. Si vous choisissez l'aspect **Psyker Asynchrone de Transcendance,** vous établissez non seulement l'existence d'un groupe d'Asynchrones qui s'appelle Transcendance, mais également que les pouvoirs psy existent dans cet univers et que vous pouvez vous en servir.

Prouesses

Les **prouesses** sont des avantages, des manœuvres ou des techniques que possède votre personnage qui lui permettent d'exceller dans certains domaines. Cela peut facilement correspondre à toutes augmentations de l'égo, à certaines améliorations des morphes, à un équipement d'excellente qualité, à des relations habilement placées, ou à des pouvoirs psi.

Cela signifie que vous obtenez un bonus dans certaines circonstances, généralement de +2 sans que cela ne vous coûte de points de Destin. Cependant, il arrive que certaines prouesses vous confèrent des avantages autres que statistiques. Elle pourraient vous autoriser à accomplir certaines actions qui autrement seraient impossible, de toujours disposer d'une pièce d'équipement ou d'un type de morph où que vous alliez, ou encore d'avoir des fonds financiers quasiment illimités.

Chaque prouesse coûte toujours au minimum 1 point de Restauration, bien que parfois, le plus puissantes peuvent en couter 2. Si certaines circonstances scénaristiques viendraient supprimer une prouesse, le personnage regagnerait aussitôt le ou les points de restauration que la prouesse lui avait coûté.

Créer ses prouesses

Il n'y a pas de liste exhaustive de prouesses, mais inspirez-vous des nombreuses pages d'augmentation et d'équipement proposées dans le LdB d'Éclipse Phase. Si vous souhaitez créer vos propres prouesses, il y a deux gabarits de base servant de guide qu'il vous faudra suivre.

Ces gabarits vous sont présentés pour vous donner un aperçu de la construction d'une prouesse. Ne vous y restreignez pas si vous avez une bonne idée. Si vous voulez de plus amples renseignements sur la construction des prouesses, consultez la section *Compétences et prouesses* dans *Fate le livre de base*.

Bonus de +2

Le premier type de prouesse vous donne un bonus de +2 lorsque vous utilisez une caractéristique donnée lors d'une situation particulière. Utilisez alors la matrice suivant :

Puisque je [**décrivez comment vous êtes exceptionnel, avez une pièce d'équipement extraordinaire ou un autre superlatif**], j'obtiens un +2 lorsque je [**définissez une action impliquant une caractéristique**] et que je [**choisissez : attaque, crée un avantage, défend, surmonte**] alors que [**décrire la circonstance**].

Parfois, vous pouvez créer une prouesse qui crée un avantage *et* surmonte un obstacle. Cependant, la circonstance doit être particulièrement restrictive.

Par exemple :

- *Puisque je suis un **Baratineur**, j'obtiens un +2 lorsque je suis **sournois (Aisance)** et que je **crée un avantage** alors que je **parle avec quelqu'un**.*
- *Puisque je suis un **Amateur de casse-têtes**, j'obtiens un +2 lorsque je suis **malin (Cognition)** et je **surmonte les obstacles** alors que je suis **confronté à un casse-tête**.*
- *Puisque je suis un **Duelliste hors pair**, j'obtiens un +2 lorsque je suis **adroit (Coordination)** et que j'**attaque** alors que je suis **engagé dans un combat à un contre un à l'épée**.*
- *Puisque je possède **un Grand Ecu**, j'obtiens un +2 lorsque je suis **Puissant (Somatique)** et que je **défends** alors que j'**utilise mon bouclier dans un combat au corps à corps**.*

Contourner les règles et actes incroyables

Le deuxième type de prouesses vous permet de réaliser quelque chose, de faire quelque chose d'extraordinaire ou d'ignorer les règles d'une manière quelconque. Utilisez alors le gabarit suivant :

Puisque je [**décrivez comment vous êtes exceptionnel, avez une pièce d'équipement extraordinaire ou un autre superlatif**], une fois par session, je peux [**décrivez quelque chose d'extraordinaire que vous pouvez faire**].

Par exemple :
• Puisque j'ai un **Excellent réseau social**, une fois par session, je peux **trouver un allié utile juste là où ça m'arrange**.
• Puisque je suis **Rapide comme l'éclair**, une fois par session, je peux **choisir d'être le premier dans l'ordre de tour d'un conflit physique.**
• Puisque je suis **Capable de courir plus vite qu'un guépard**, une fois par session, je peux **me rendre à n'importe quel endroit, tant que je peux courir jusque-là, qu'importe mon point de départ.**

Protagoniste, second couteau, figurants

Vous verrez ici comment gérez les Personnages Non Joueurs (PNJ). Il existe trois types de PNJ dans ce jeu : les **Protagonistes**, les **Seconds Couteaux** et les **Figurants**. Chacun se gère à peu de chose près de la même manière, à ceci près que le niveau de détail qui les définit varie.

Bien qu'ils puissent être construits comme des personnages joueurs, les PNJ sont simplifiés pour fluidifier le travail du conteur. Les informations statistiques se contenteront de valeurs fixes indiquant les domaines de spécialité du PNJ. Ces valeurs incluent l'ensemble des bonus auquel le PNJ peut normalement faire appel. D'autre part, chaque PNJ se définit aussi par quelques Aspects ainsi qu'une jauge de Stress servant pour le Mental et le Physique.

Les protagonistes

Servant à matérialiser les antagonistes ou les alliés principaux, cela corresponds aux PNJ qui ont un rôle prépondérant dans les aventures.

• Définissez autant de compétences qui vous arrange, allant de +1 à +10.
• Définissez de 3 à 9 aspects.
• Définissez éventuellement 1 ou 2 Prouesses.
• Définissez une jauge de Stress allant de 5 à 15.

Les seconds couteaux

Ces personnages moins importants peuvent apporter une aide ou une gêne ponctuelle lors de situation spécifique.

• Définissez jusqu'à 3 compétences de +1 à +5.
• Définissez de 2 à 5 aspects.
• Définissez une jauge de Stress allant de 2 à 10.

Les figurants

Généralement peu utile au bon déroulement de l'histoire, ils servent au même titre que les éléments de décors à accentuer le réalisme.

• Définissez 1 compétence de +1 à +3.
• Définissez de 1 aspects.
• Définissez une jauge de Stress allant de 1 à 5.

Initiative

Lors d'une scène d'action l'initiative définit qui débute l'action et par qui elle se poursuit. Une fois que tout le monde a accompli une action, le tour de combat se termine et on recommence jusqu'à la fin du conflit. Sauf cas exceptionnel, chaque personnage n'a qu'une action par tour de combat.

Voici deux systèmes différents pour gérer l'initiative. Prenez celui qui vous plait le plus.

Aléatoire

Faite lancer 4 dés Fudges à tout le monde. Additionnez le résultat avec la caractéristique Réflexe. Le plus élevé débute le tour de combat, et on résout les actions des autres dans l'ordre décroissant.

Il est possible de faire appel à des aspects ou des prouesses qui justifient une meilleure initiative afin d'accroitre les chances d'agir en premier.

Par ordre narratif

Le conteur définit qui a initié la scène d'affrontement et lui donne la primeur de la première action. Ensuite une fois que son action a été résolue, c'est à ce joueur de choisir qui sera le prochain à jouer. Cela implique un choix tactique de la répartition des actions des personnages. Il peut être pertinent de parfois confier l'action suivante aux Pnj ennemis puisque le dernier à agir dans le tour de combat sera celui qui définira le premier à agir dans le tour suivant. On ne peut bien évidement pas confier la prochaine action à un personnage qui a déjà agi durant le tour en cours.

Afin de pimenter un peu ce fonctionnement, le conteur peut supplanter le choix d'un joueur quant au prochain à agir en échange d'un point de Destin.

Actions

À partir du moment où vous avez décrit ce que votre PJ tente de faire et que vous avez établi qu'il y a une chance qu'il échoue, vous devez choisir un type d'action. Prenez celle qui décrit le mieux l'action entreprise. Voici les quatre actions de base qui couvrent tout ce qu'on peut faire dans ce jeu.

Créer un Avantage

Vous **créez un avantage** lorsque vous tentez de faire quelque chose pour vous aider ou aider un ami. Prendre le temps de viser avec votre arme, passer plusieurs heures à faire des recherches à la bibliothèque ou faire trébucher la brute qui tente de vous voler, ce sont toutes des actions qui créent un avantage. La cible de votre action peut avoir la chance de se défendre contre

votre tentative. L'avantage que vous créez vous permet d'accomplir les trois éléments suivants:

• Créer un nouvel aspect de situation
• Découvrir un aspect de situation existant ou un aspect inconnu d'un personnage
• Tirer profit d'un aspect connu

Créer ou découvrir un nouvel aspect

• Si vous échouez. Soit vous ne créez ou ne découvrez pas du tout l'aspect, soit vous le créez ou le découvrez, mais un *adversaire* peut alors l'invoquer gratuitement. La deuxième possibilité est utile lorsque l'aspect est quelque chose dont une autre personne peut tirer profit (comme *Terrain accidenté*). Vous devrez peut-être reformuler l'aspect pour illustrer que c'est un autre personnage qui en bénéficie. Formulez-le de la façon la plus sensée pour le joueur qui bénéficie de l'invocation gratuite. Vous pouvez quand même invoquer l'aspect si vous le voulez, mais ceci vous coutera un point de destin.

• Si vous faites match nul. Si vous créez un nouvel aspect, vous obtenez un **stimulant**. Nommez-le et vous pouvez l'invoquer gratuitement une fois, puis le stimulant disparaît. Si vous tentez de découvrir un aspect existant, traitez-le comme un succès (voir plus loin).

• Si vous réussissez. Vous créez ou découvrez l'aspect. Vous ou vos alliés peuvent l'invoquer gratuitement une fois. Notez cet aspect sur une fiche ou une note autocollante et placez-là sur la table. C'est ce qu'on appelle un aspect collant.

• Si vous réussissez avec style. Vous créez ou découvrez l'aspect. Vous ou vos alliés pouvez l'invoquer *deux fois* gratuitement. Habituellement, il n'est pas possible d'invoquer deux fois le même avantage deux fois sur le même jet. Ceci est une exception. Un succès avec style vous donne un grand avantage !

Tirez profit d'un aspect connu

• Si vous échouez. Vous ne tirez aucun profit supplémentaire de l'aspect. Vous pourrez toujours l'invoquer à l'avenir si vous le désirez, mais cela vous coûtera un point de destin.

• Si vous faites match nul ou vous réussissez. Vous obtenez une invocation gratuite de l'aspect pour vous ou un allié à utiliser plus tard. Vous pouvez marquer la fiche de l'aspect d'une case à cocher lorsque l'aspect aura été utilisé.

• Si vous réussissez avec style. Vous obtenez *deux* invocations gratuites de l'aspect que vous ou votre allié pouvez utiliser, si vous le désirez.

Surmonter

Vous utilisez l'action **surmonter** quand vous devez contourner quelque chose qui s'interpose entre vous et votre objectif : crocheter une serrure, s'échapper de menottes, sauter par-dessus un gouffre, piloter un vaisseau à travers un champ d'astéroïdes. Prendre les moyens pour éliminer ou modifier un aspect de situation est généralement une action Surmonter. La cible de votre action peut obtenir une chance de se défendre pour vous arrêter.

• Si vous échouez. Vous devez faire un choix. Vous pouvez simplement échouer. Ainsi, la porte demeure verrouillée, la brute vous barre toujours le chemin et le vaisseau ennemi vous colle aux fesses. Ou alors, vous pouvez réussir mais à un fort prix. Vous perdez peut-être quelque chose de vital que vous transportez ou vous subissez des dégâts. Le conteur vous aidera à trouver un coût approprié.

• Si vous faites match nul. Vous atteignez votre but, mais à un coût mineur. Le conteur pourrait introduire une complication ou vous imposer un choix difficile (vous pouvez sauver un de vos amis, mais pas les deux, par exemple) ou un rebondissement quelconque.

• Si vous réussissez. Vous atteignez l'objectif fixé. La serrure se déverrouille, vous contournez la brute qui bloque la porte, vous parvenez à semer le vaisseau ennemi qui est à vos trousses.

• Si vous réussissez avec style. Comme précédemment, mais vous obtenez un stimulant.

Attaquer

Vous utilisez l'action d'**attaquer** lorsque vous voulez blesser physiquement ou mentalement quelqu'un : frapper avec une vibro-lame, tirer avec un fusil plasma ou crier une insulte cinglante avec l'intention de blesser votre cible. Nous parlerons de ceci dans la section *Dégâts, stress et conséquences*, mais ce qui importe ici est que si quelqu'un est blessé gravement, il est retiré de la scène. La cible de votre attaque a une chance de se défendre pour parer votre attaque.

• Si vous échouez. Votre attaque ne porte pas. La cible pare votre coup d'épée, votre tir rate sa cible, votre adversaire rit de vos insultes.

• Si vous faites match nul : Votre attaque ne frappe pas assez fort pour causer des dégâts, mais vous obtenez un stimulant.

• Si vous réussissez. Votre attaque porte et vous causez des dégâts. Consultez la section *Dégâts, stress et conséquences.*

• Si vous réussissez avec style. Vous frappez et causez des dégâts. Vous avec également l'opportunité de réduire vos dégâts de un pour obtenir une stimulant.

Défendre

Utiliser l'action de **défendre** lorsque vous tentez activement d'empêcher quelqu'un de réussir n'importe quelle des trois autres actions : vous parez un coup d'épée, vous tentez de rester debout, vous bloquez une porte ou toute autre action similaire. Habituellement, cette action est utilisée pendant *le tour de quelqu'un d'autre*, en réaction à leur attaque, leur surmontée, ou leur création d'un avantage. Vous pouvez également vous opposer à

une action non-offensive, ou défendre quelqu'un d'autre d'une attaque, si vous pouvez l'expliquer. Habituellement, ceci est approprié si tous autour de la table sont d'accord que c'est raisonnable. Il vous est également possible de souligner une situation appropriée pour le justifier. Lorsque vous le faites, vous devenez la cible de toutes les conséquences.

• **Si vous échouez.** Vous subissez les conséquences du succès de votre adversaire.

• **Si vous faites match nul ou vous réussissez.** Les conséquences sont mineures pour vous. Examinez la description des actions de votre adversaire pour savoir ce qui se passe.

• **Si vous réussissez avec style.** Votre adversaire n'atteint pas son objectif et vous obtenez un stimulant.

Obtenir de l'aide

Un allié peut vous aider pour réaliser une action à condition qu'il soit compétent. Si lui ou sa muse possède la compétence adéquate, alors il peut sacrifier son action du tour en échange du coup de main qu'il donne. Vous obtenez alors un bonus de +1 pour chaque allié qui se joigne à l'action. Selon les circonstances, seulement un nombre limité d'alliés peuvent vous aider avant qu'ils ne se nuisent les uns les autres. C'est au conteur de décider combien de personnes peuvent vous aider en même temps.

Actions et résultats

Créer ou découvrir un nouvel aspect

• **Échec.** Ne créez pas, ne découvrez pas ou vous le faites au prix d'une invocation gratuite pour votre adversaire.
• **Match nul.** Obtenez un **stimulant** si vous créez un nouvel aspect, ou traitez comme un succès si vous en cherchez un existant.
• **Succès.** Créez ou découvrez l'aspect, obtenez une invocation gratuite de l'aspect.
• **Succès avec style.** Créez ou découvrez l'aspect, obtenez deux invocations gratuites de l'aspect.

Tirer profit d'un aspect connu

• **Échec.** Aucun bénéfice supplémentaire.
• **Match nul.** Générez une invocation gratuite de l'aspect.
• **Succès.** Générez une invocation gratuite de l'aspect.
• **Succès avec style.** Générez deux invocations gratuites de l'aspect.

Surmonter

• **Échec.** Échec ou succès avec un coût important.
• **Match nul.** Succès avec un coût mineur.
• **Succès.** Vous atteignez votre objectif.
• **Succès avec style.** Vous atteignez votre objectif et générez un **stimulant.**

Attaquer

• **Échec.** Aucun effet.
• **Match nul.** L'attaque ne cause aucun dégât à la cible, mais vous générez un **stimulant**.
• **Succès.** L'attaque porte et cause des dégâts égaux aux crans.
• **Succès avec style.** L'attaque porte et cause des dégâts. Vous pouvez réduire les dégâts de 1 pour générer un **stimulant**.

Défendre

• **Échec.** Vous subissez la conséquence du succès de votre adversaire.
• **Match nul.** Examinez l'action de votre adversaire pour savoir ce qui se passe.
• **Succès.** Votre adversaire n'obtient pas ce qu'il veut.
• **Succès avec style.** Votre adversaire n'obtient pas ce qu'il veut et vous obtenez un **stimulant**.

Dégâts, stress et conséquences

Lorsque vous êtes touché lors d'une attaque, la sévérité du coup est la différence entre le jet d'attaque et votre jet de défense. Le nombre de Crans définit directement le nombre de blessures infligées. Lorsque cela ce produit, il peut y avoir deux effets différents :

• **Vous êtes alors stressé et/ou avez une conséquence, mais vous demeurez actif dans le combat,**
• **Vous êtes retiré, ce qui signifie que vous êtes hors-jeu pour un moment.**

Qu'est-ce que le stress ?

Si vous êtes blessé et que vous ne voulez pas être retirés, vous pouvez choisir de subir un stress. Le

stress représente être fatigué ou l'inconfort, subir une blessure superficielle ou une autre condition qui disparaît rapidement.

Votre feuille de morph comporte deux rangées de cases à cocher : le tableau du stress mental et physique. Lorsque vous êtes blessé et que vous cochez une case de stress, cette case absorbe un nombre égal de Crans à son nombre : une Cran pour la Case 1, deux pour la Case 2 ou trois pour la Case 3, etc.

Chaque coup qui porte force donc la victime à cocher une case de stress. Si la case est déjà cochée alors le stress glisse vers la droite, cochant une case plus importante. Si aucune case n'est disponible sur la droite alors le personnage subit une conséquence. Si une conséquence est déjà remplie, alors cela glisse encore vers une conséquence plus grave.

Qu'est-ce qu'une conséquence ?

Une conséquence est un nouvel aspect que vous ajoutez pour refléter que vous êtes sérieusement blessé d'une façon ou d'une autre. Votre feuille de personnage comporte trois cases pour noter les conséquences. Chacune d'entre-elles est numérotée : 2 (conséquence triviale), 4 (conséquence modérée) ou 6 (conséquence importante). Ceci représente le nombre de Crans que peut absorber la conséquence. Il vous est permis de remplir autant de cases que vous désirez à chaque touche, mais seulement si la case n'était pas remplie au départ. Si vous avez déjà une conséquence de notée, vous ne pouvez en acquérir une autre avant d'avoir éliminé la première !

Un inconvénient majeur des conséquences est que chacune que vous possédez peut être invoquée contre vous par un adversaire. Plus vous en avez, plus vous êtes vulnérable. Comme les aspects de situation, les personnages qui les créent (dans ce cas-ci, le personnage qui vous frappe) obtiennent une invocation gratuite de cette conséquence. Ils peuvent également laisser un de leurs alliés utiliser cette invocation gratuite.

Si vous êtes incapable d'absorber tous les crans d'une touche, en cochant des cases de stress, en subissant une conséquence ou les deux, vous êtes retiré.

Exemple : Supposons qu'on vous frappe durement et que vous subissiez 4 Crans mais que vous n'ayez que 3 points de Stress. Vous pouvez au choix soit accuser directement une conséquence modérée (4). Soit cochez la Case 2 sur le tableau de stress. Il vous reste donc 2 Crans à absorber qui le seront via une Conséquence Triviale (2), disons : Entorse à la cheville. Comme les deux derniers Crans sont absorbés, vous pouvez continuer le combat !

Que se passe-t-il quand je suis retiré ?

Si vous êtes retiré, vous ne participez plus à la scène. Celui qui vous a retiré explique ce qui vous arrive. Ce retrait devrait suivre une logique basée sur la méthode de retrait : peut-être avez-vous fui honteusement la pièce ou peut-être avez-vous perdu connaissance.

Céder

Si les choses tournent mal pour vous, vous pouvez céder ou concéder la défaite lors d'un combat. Cependant, vous devez le déclarer avant que votre adversaire ne jette ses dés.

Ceci est différent d'être retiré puisque vous pouvez avoir un rôle sur votre sort. Votre adversaire obtient une concession majeure de votre part, décidée ensemble selon le contexte de la situation, mais ceci est mieux que d'être retiré sans avoir son mot à dire.

Également, vous obtenez un point de destin si vous cédez et un point de destin supplémentaire pour chaque conséquence subie pendant le conflit. C'est votre opportunité de dire : « Tu gagnes cette manche, mais je t'aurais la prochaine fois ! » En plus, vous obtenez un tas de points de destin pour supporter votre menace.

Guérir du stress et des conséquences

À la fin de chaque scène, décochez toutes vos cases de stress. Se rétablir d'une conséquence, par contre est un peu plus compliqué. Vous devez d'abord expliquer comment vous vous rétablissez. Que ce soit une visite à l'hôpital, prendre une marche pour se calmer ou autre chose, le moyen doit découler de la conséquence. De plus, vous devez patienter un temps approprié pour la conséquence.

- **Conséquence triviale. Effacez-la à la fin de la scène,** du moment que vous pouvez prendre un moment pour vous reposer.
- **Conséquence modérée. Effacez-la à la fin de la prochaine session,** du moment que ce soit logique dans le contexte de l'histoire.
- **Conséquence importante. Effacez-la à la fin du scénario,** du moment que ce soit logique dans le contexte de l'histoire.

Expériences et progressions

Les gens changent. Vos habiletés s'améliorent lorsque vous vous entraînez. Vos expériences de vie s'accumulent et modifient votre personnalité. La progression des personnages vous permet de modifier des aspects, ajouter ou modifier des prouesses et augmenter vos bonus de caractéristiques. Vous pouvez faire ceci lorsque votre personnage franchit un ***cap***.

Cap mineur

Un cap mineur se présente généralement à la fin d'une session ou lorsqu'un élément de l'histoire a été résolu. Au lieu de rendre votre personnage plus puissant, ce genre de cap permet de modifier votre personnage afin de l'adapter aux besoins de l'histoire. Parfois, le fait d'atteindre un cap mineur ne présentera aucun avantage, mais vous avez toujours l'opportunité d'en profiter, au besoin. De plus, si vous avez une conséquence modérée, vérifiez si elle est là depuis une session. Si tel est le cas, vous pouvez l'éliminer.

Après un cap mineur, vous pouvez choisir deux une options parmi les suivantes :

- Échanger les niveaux entre deux Caractéristiques ;
- Renommer un aspect qui n'est pas votre concept principal ;
- Échanger une prouesse pour une autre ;

• Choisir une nouvelle prouesse et réduire la Restauration de son prix ;
• Augmenter une compétence ou une réputation de 1. Il faut justifier son usage pour autoriser la progression ;
• Améliorer sa Muse en lui répartissant 1 points de compétence en plus.

Cap Important

Un cap important est généralement atteint à la fin d'un scénario ou à la conclusion d'un événement clé de la trame. En cas de doute, les caps importants se produisent généralement après deux ou trois sessions. Contrairement aux caps mineurs, qui reflètent surtout des modifications, les caps importants reflètent des apprentissages. En faisant face à des défis et des problèmes, votre personnage est devenu plus habile, plus performant.

En plus des bénéfices d'un cap mineur, vous obtenez *tous* les bénéfices suivants :

• Si vous avez une conséquence importante depuis au moins deux sessions, vous pouvez l'éliminer ;
• Affiner vos neuf Aspects et celui de votre Muse, en les reformulant au besoin ;
• Ajouter +1 au bonus d'une caractéristique.

Cap Majeur

Un **cap majeur** ne devrait se produire que lorsqu'un événement bouleverse la campagne : la fin d'une trame importante, la défaite d'un ennemi ou tout autre événement qui bouleverse l'univers de jeu. Ces caps permettent d'acquérir de la puissance. Les défis d'hier ne sont plus suffisants pour menacer ces personnages. Les défis à venir devront être plus habiles, organisés, déterminés pour les confronter. Atteindre un cap majeur donne tous les bénéfices du cap important *et* du cap mineur.

En plus, vous pouvez obtenir *tous* les bénéfices suivants que vous souhaitez :

• Obtenir un point de restauration supplémentaire. Vous pouvez immédiatement l'utiliser pour acheter une prouesse, si vous le désirez.
• Changez tous les aspects pour d'autres, selon la limite de cohérence.
• Renommer le concept principal de votre personnage.

Morphs

Les morphs sont les corps dans lesquels les egos (âme, personnalité, esprit) des humains d'Éclipse Phase s'incarnent. Considérez que tout personnage qui n'a pas de morph se retrouve avec la fiche de l'Infomorphe.

Biomorphes

Les biomorphes sont des enveloppes entièrement biologiques (généralement équipées d'implants), mises au monde naturellement ou par un exo-utérus, et à croissance naturelle ou légèrement accélérée.

Basiques

Ce sont des humains de base non-modifiés nés avec tous leurs défauts naturels, leurs maladies héréditaires et autres mutations génétiques que l'évolution se plaît à intégrer à l'homme. Les basiques sont de plus en plus rares – la majorité est morte avec les restes de l'humanité lors de la Chute. Les nouveaux enfants sont pour la plupart des Épisseurs – au moins soumis à la réparation et au filtrage génétiques – sauf dans les habitats où les basiques sont traités comme des citoyens de seconde zone et des travailleurs asservis.

Morph **Basiques**			
Aspect(s) *: aucun.*			
Prouesse(s) *: aucune.*			
Caractéristiques			
	Max	**+**	**Max**	**+**
Cognition	**2**	Réflexe	**2**
Volonté	**2**	Somatique	**2**
Aisance	**2**	Coordination	**2**
Intuition	**2**	Perception	**2**
Bonus à répartir librement de **0+**			
Arme(s) *: aucune*			
Armure(s) *: aucune*			
Stress Mental		***Stress Physique***	
OO + Volonté		**OO** + Somatique	
Coût Créa : ***0***		*Coût Crédit*	***Élevé 1100 +***

Aquanautes

Les aquanautes sont particulièrement adaptés pour les activités sous-marines. Ils sont en recrudescence depuis la découverte d'exo-planètes contenant des mers et océans habitables. Sous l'eau leur cœur fonctionne au ralenti, leur peau est composée de plusieurs couches superposée qui retiennent la chaleur, ils stockent l'oxygène dans leurs muscles, et ne souffrent jamais des changements de pression. De plus leurs paupières, leur yeux possèdent une membrane nictitante et leurs cornées sont capables de s'ajuster pour contrer les effets de réflexion sous-marine. Leurs mains et leurs pieds sont palmés et possèdent une pompe transgénique afin de mieux contrôler leur propulsion. Ils peuvent sans danger plonger jusqu'à 200 mètres de profondeur (aux alentours de 6G) sans souffrir.

Morph Aquanautes

Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, sonar, pompe transgénique dans les membres, tolérance au froid, filtre toxémique, mains palmées.*
Prouesse(s) *: Nage comme un poisson, respiration améliorée.*

Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**		Réflexe	**3**	
Volonté	**3**		Somatique	**4**	**1**
Aisance	**3**		Coordination	**3**	**1**
Intuition	**3**		Perception	**3**	**1**
Bonus à répartir librement de **2+**					
Arme(s) *: aucune*					
Armure(s) *: aucune*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OOO + Volonté			**OOO** + Somatique		
Coût Créa : ***5***		*Coût Crédit*	***Très Élevé 25 000 +***		

Bondisseurs

Les bondisseurs sont des humains génétiquement adaptés aux environnements à microgravité et à l'apesanteur. Ils ont des jambes bien plus souples que la moyenne et peuvent s'agripper aussi bien avec leurs mains qu'avec leurs pieds.

Morph Bondisseurs

Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, coussinets adhésifs, réserve d'oxygène, pieds préhensiles.*
Prouesse(s) *: Tel un félin.*

Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**		Réflexe	**3**	
Volonté	**3**		Somatique	**3**	**1**
Aisance	**3**		Coordination	**3**	**1**
Intuition	**3**		Perception	**3**	
Bonus à répartir librement de **2+**					
Arme(s) *: aucune*					
Armure(s) *: aucune*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OO + Volonté			**OOO** + Somatique		
Coût Créa : ***4***		*Coût Crédit*	***Très Élevé 15 000 +***		

Épisseurs

Les épisseurs sont des humains ayant bénéficié de corrections et de réparations génétiques. Leur génome a été nettoyé de toute maladie héréditaire et leur apparence et santé ont été optimisées sans que soient apportées de modifications ou d'améliorations conséquentes. La transhumanité est en majorité composée d'épisseurs.

Morph **Épisseurs**			
Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale.*			
Prouesse(s) *: aucune.*			
Caractéristiques			
	Max	**+**	
Cognition	**3**	Réflexe	**3**
Volonté	**3**	Somatique	**3**
Aisance	**3**	Coordination	**3**
Intuition	**3**	Perception	**3**
Bonus à répartir librement de **1+**			
Arme(s) *: aucune*			
Armure(s) *: aucune*			
Stress Mental		***Stress Physique***	
OO + Volonté		**OO** + Somatique	
Coût Créa : ***1***	*Coût Crédit*	***Élevé 3 000 +***	

Exaltés

Les exaltés sont des humains génétiquement améliorés, conçus de manière à ce que certains traits spécifiques soient mis en valeur. Leur code génétique a été manipulé pour les rendre plus intelligents, plus sains et plus séduisants. Leur métabolisme modifié les prédispose à rester athlétiques et en bonne santé pour toute la durée de leur longue vie.

Morph **Exaltés**				
Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale.*				
Prouesse(s) *: aucune.*				
Caractéristiques				
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**	**1**	Réflexe	**3**	
Volonté	**3**		Somatique	**3**	
Aisance	**3**		Coordination	**3**	
Intuition	**3**		Perception	**3**	
Bonus à répartir librement de **2+**					
Arme(s) *: aucune*					
Armure(s) *: aucune*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OO + Volonté			**OOO** + Somatique		
Coût Créa : ***3***		*Coût Crédit*	***Très Élevé***		

Furies

Les furies sont des morphes de combat. Ces versions améliorées de l'humain transgénique présentent des caractéristiques génétiques qui en font des morphes taillés pour l'endurance, la force et les réflexes, ainsi que des modifications comportementales visant à développer leur agressivité et leur ruse. Pour compenser leurs tendances à l'indiscipline et aux schémas comportementaux machistes, les furies sont pourvues d'une séquence génétique valorisant l'esprit de meute et la coopération, et ce sont très souvent des morphes de sexe féminin.

Morph **Furies**					
Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale.*					
Prouesse(s) *: Poussée synaptique, vision améliorée, filtre toxémiques.*					
Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**		Réflexe	**3**	**1**
Volonté	**3**		Somatique	**4**	**2**
Aisance	**3**		Coordination	**3**	**1**
Intuition	**3**	**1**	Perception	**3**	**1**
Bonus à répartir librement de **2+**					
Arme(s) *: aucune*					
Armure(s) *: bio-tissée légère* ***+1***					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OOOO + Volonté			**OOOO** + Somatique		
Coût Créa : ***8***			*Coût Crédit*	***Très Élevé 40 000+***	

Futura

Variante des exaltés, le morphe futura a été spécialement pensé pour la "génération perdue". Taillés sur mesure pour la croissance accélérée et ajustés pour favoriser des qualités telles que la confiance, l'indépendance et l'adaptabilité, les futuras étaient censés aider la transhumanité à reprendre pied. Malheureusement, le programme se révéla un désastre et la production de la gamme fut abandonnée, même s'il existe encore quelques modèles. Ceux-ci sont souvent considérés avec un certain dégoût quand on ne les voit pas comme des objets de collections ou des curiosités assez exotiques.

Morph **Futura**					
Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale.*					
Prouesse(s) *: Mémoire eidétique, amortisseurs émotionnels.*					
Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**	**1**	Réflexe	**3**	
Volonté	**4**	**1**	Somatique	**3**	
Aisance	**3**	**1**	Coordination	**3**	
Intuition	**3**		Perception	**3**	
Bonus à répartir librement de **1+**					
Arme(s) *: aucune*					
Armure(s) *: aucune*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OOO + Volonté			**OO** + Somatique		
Coût Créa : ***4***			*Coût Crédit*	***Très Élevé 50 000+***	

Hibernoïdes

Les Hibernoïdes sont des humains transgéniques dont le métabolisme et le cycle circadien ont été profondément altérés. Le temps de sommeil dont ils ont besoin a été réduit à une heure ou deux par jour en moyenne. Les Hibernoïdes ont aussi la capacité de déclencher une forme d'hibernation volontaire, pouvant placer leur métabolisme et leur besoin d'oxygène en veille effective. Ils font d'excellents candidats pour les voyages spatiaux longue-durée ainsi que d'excellents techniciens d'habitats. Ces morphes sont également très sollicités par les assistants personnels et les hyper-capitalistes menant leur vie sans répits.

Morph **Hibernoïdes**					
Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale.*					
Prouesse(s) *: Régulation circadienne, hibernation.*					
Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**		Réflexe	**3**	
Volonté	**3**		Somatique	**3**	
Aisance	**3**		Coordination	**3**	
Intuition	**3**	**1**	Perception	**3**	
Bonus à répartir librement de **2+**					
Arme(s) *: aucune*					
Armure(s) *: aucune*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OO + Volonté			**OOO** + Somatique		
Coût Créa : ***3***		*Coût Crédit*	***Très Élevé***		

Mentats

Les mentats ont été génétiquement modifiés pour accroitre leurs capacités cognitives (et en particulier leurs facultés d'apprentissage), leur créativité, leur attention et leur mémoire. Selon certaines rumeurs, il existerait des mentats super-améliorés dont l'intelligence est poussée de façon plus extrême encore. Mais le piratage cérébral est une opération excessivement difficile à réaliser et les nombreuses tentatives de reconfiguration des facultés mentales n'ont abouti qu'à des dysfonctionnements, déséquilibres mentaux et cas de démence.

Morph **Mentats**					
Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale.*					
Prouesse(s) *: Mémoire eidétique, hyper-linguiste, implant mathémagique.*					
Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**4**	**1**	Réflexe	**3**	
Volonté	**3**	**1**	Somatique	**3**	
Aisance	**3**		Coordination	**3**	
Intuition	**3**	**1**	Perception	**3**	
Bonus à répartir librement de **1+**					
Arme(s) *: aucune*					
Armure(s) *: aucune*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OOO + Volonté			**OO** + Somatique		
Coût Créa : ***4***		*Coût Crédit*	***Très Élevé***		

Néoténiques

Les Néoténiques sont des transhumains modifiés afin de conserver une apparence d'enfant. Ils sont plus petits, plus agiles, plus curieux et consomment moins que les adultes, ce qui en fait des morphes idéaux pour la vie en habitat et sur les vaisseaux spatiaux. Certaines personnes estiment que les enveloppes Néoténiques sont répugnantes, particulièrement dans l'usage qu'en font certains médias et quand ces morphes sont employés par l'industrie du sexe.

Morph Néoténiques

Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, stigmatisation social (Néoténiques), petite cible.*
Prouesse(s) *: Peau de caméléon.*

Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**		Réflexe	**3**	**1**
Volonté	**3**		Somatique	**2**	
Aisance	**3**		Coordination	**3**	**1**
Intuition	**3**	**1**	Perception	**3**	

Bonus à répartir librement de **0+**

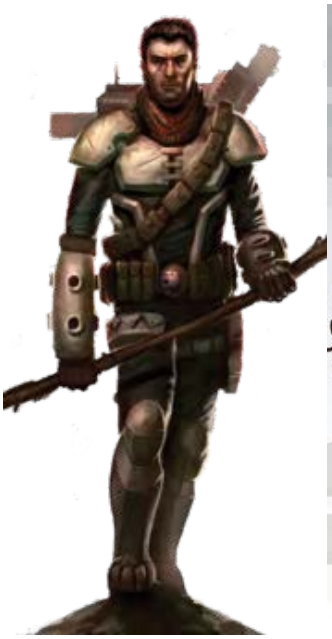
Arme(s) *: aucune*
Armure(s) *: aucune*

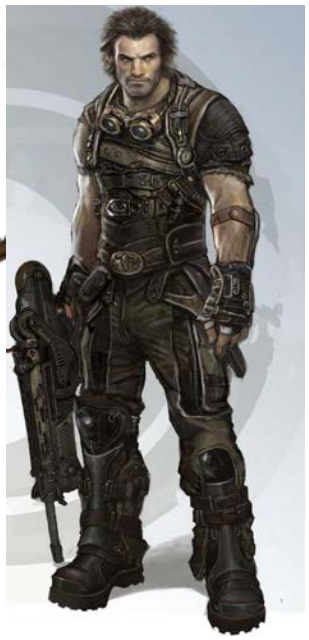
Stress Mental	***Stress Physique***
OO + Volonté	**OO** + Somatique

Coût Créa : ***3*** *Coût Crédit* ***Très Élevé***

Olympiens

Les olympiens sont des humains dont les améliorations ont porté sur les facultés athlétiques comme l'endurance, la coordination œil-main et les fonctions cardio-vasculaires. On trouve beaucoup d'olympiens parmi les athlètes, les danseurs, les adeptes du freerun et les soldats.





Morph Olympiens

Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale.*
Prouesse(s) *: aucune.*

Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**		Réflexe	**3**	**1**
Volonté	**3**		Somatique	**4**	**1**
Aisance	**3**		Coordination	**3**	**1**
Intuition	**3**		Perception	**3**	

Bonus à répartir librement de **1+**

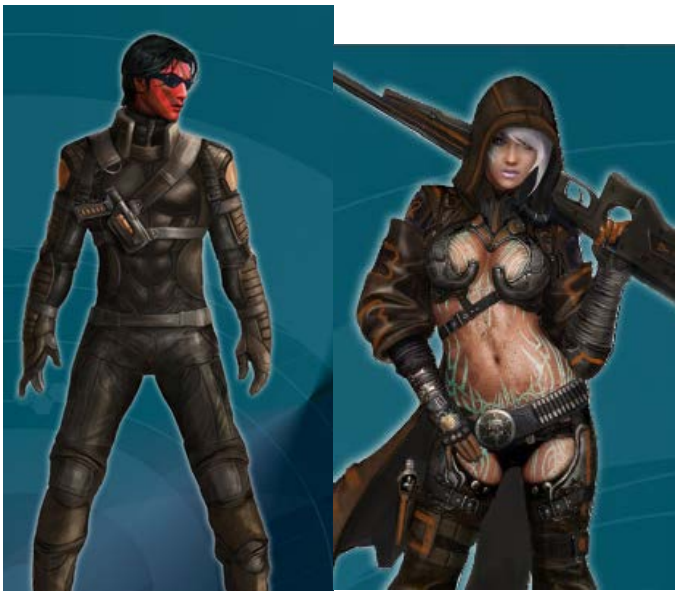
Arme(s) *: aucune*
Armure(s) *: aucune*

Stress Mental	***Stress Physique***
OOO + Volonté	**OOO** + Somatique

Coût Créa : ***4*** *Coût Crédit* ***Très Élevé***

Oxydés

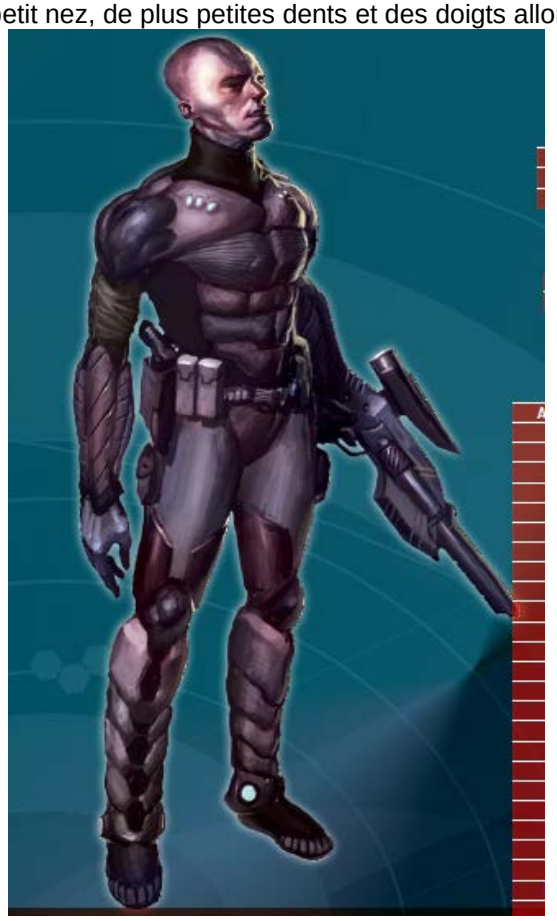
Adaptés pour survivre avec un équipement minimum au sein des environnements martiens en attente de terraformation, ces morphes transgéniques disposent, entre autres améliorations, d'une peau calorifugée qui favorise la thermorégulation et d'un système respiratoire modifié permettant une moindre consommation d'oxygène et le filtrage du dioxyde de carbone.



Morph **Oxidés**				
Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale.* ***Prouesse(s)*** *: Régulation thermique, respiration améliorée.*				
Caractéristiques				
	Max	**+**	**Max**	**+**
Cognition	**3**		Réflexe **3**	
Volonté	**3**		Somatique **3**	**1**
Aisance	**3**		Coordination **3**	
Intuition	**3**		Perception **3**	
Bonus à répartir librement de **1+**				
Arme(s) *: aucune* **Armure(s)** *: aucune*				
Stress Mental			***Stress Physique***	
OO + Volonté			**OOO** + Somatique	
Coût Créa : ***2***		*Coût Crédit*	***Très Élevé***	

Remake

Les remakes sont des versions complètement repensées et améliorées de l'être humain : une version 2.0 en quelques sortes. Leur système cardio-vasculaire est plus résistant, leur appareil digestif a été aseptisé et restructuré pour en éliminer tous les défauts. Ils ont en outre été optimisés pour être en bonne santé, intelligents et pour profiter d'une meilleure espérance de vie grâce à de nombreuses modifications transgéniques. Les remakes sont très appréciés au sein des factions ultimistes. Ils ressemblent à des humains mais présentent toutefois des éléments distinctifs évidents parfois étranges et inquiétants : ils sont plus grands, ont moins de pilosité un crâne sensiblement plus développé, de grands yeux, un plus petit nez, de plus petites dents et des doigts allongés.



Morph **Remake**				
Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, inquiétante étrangeté.* ***Prouesse(s)*** *: Pureté métabolique, mémoire eidétique, respiration améliorée, régulation thermique, filtre toxémique, régulation circadienne.*				
Caractéristiques				
	Max	**+**	**Max**	**+**
Cognition	**4**	**2**	Réflexe **4**	
Volonté	**4**	**1**	Somatique **4**	**2**
Aisance	**4**		Coordination **4**	
Intuition	**4**		Perception **4**	
Bonus à répartir librement de **1+**				
Arme(s) *: aucune* **Armure(s)** *: aucune*				
Stress Mental			***Stress Physique***	
OOO + Volonté			**OOO** + Somatique	
Coût Créa : ***6***		*Coût Crédit*	***Très Élevé 40 000+***	

Spectres

Les spectres sont en partie conçus pour les opérations de combat, mais surtout pour la furtivité et l'infiltration. Leur profil génétique met l'accent sur la rapidité, l'agilité et les réflexes, et leur esprit a été modifié pour favoriser la patience et la résolution de problèmes.

Morph **Spectres**					
Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, coussinets adhésifs.* ***Prouesse(s)*** *: Peau caméléon, stimulation surrénale, vision améliorée.*					
Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**		Réflexe	**4**	**2**
Volonté	**3**	**1**	Somatique	**3**	**1**
Aisance	**3**		Coordination	**4**	**1**
Intuition	**3**		Perception	**3**	
Bonus à répartir librement de **2+**					
Arme(s) *: aucune* **Armure(s)** *: aucune*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OOO + Volonté			**OOOO** + Somatique		
Coût Créa : ***7***		*Coût Crédit*	***Très Élevé 40 000+***		

Sylphe

Les morphes sylphes sont taillés sur mesure pour les icônes des médias, les mondains de l'élite, les stars LX, les mannequins et les narcissiques. Leur séquence génétique est spécialement conçue pour en faire des morphes d'une grande beauté. Des traits elfiques et éthérés, ainsi qu'un corps agile et mince, en constituent souvent les bases. Leur métabolisme a également été purifié afin d'éliminer toutes odeurs corporelles désagréables et leurs phéromones ont été ajustées pour être universellement attractives.

Morph **Sylphes**					
Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale.* ***Prouesse(s)*** *: Beauté saisissante, pureté métabolique, phéromones améliorées.*					
Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**		Réflexe	**3**	
Volonté	**3**		Somatique	**3**	
Aisance	**4**	**1**	Coordination	**3**	**1**
Intuition	**3**		Perception	**3**	
Bonus à répartir librement de **2+**					
Arme(s) *: aucune* **Armure(s)** *: aucune*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OOO + Volonté			**OO** + Somatique		
Coût Créa : ***4***		*Coût Crédit*	***Très Élevé***		

Surya

Nommée comme la divinité indienne du soleil, les Suryas nagent librement au travers des éruptions solaires. Ressemblant à des baleines où des orques, elles peuvent atteindre une longueur d'au moins dix mètres. Elles génèrent un puissant champ magnétique qui protège des radiations solaires et de la chaleur, les autorisant à surfer sur les vents solaires tout en extrayant les particules ionisées. De puissants os et son cuir résistant lui permettent de supporter l'écrasante gravité solaire. Par-dessous sa peau s'intercalent des couches de graisse et d'eau afin de protéger au mieux l'organisme des radiations létales. Des médi-machines spécialisées réparent les tissus endommagés par les radiations, et convertissent l'hydrogène en eau. La peau d'un Surya est un organe exceptionnel, contenant des chromatophores permettant de transmettre des patterns lumineux, qui servent de moyen de communication. En addition, une raie latérale permet de détecter les longueurs d'ondes présentes dans la basse atmosphère de l'étoile et qui résonne avec le gaz et le plasma de la couronne solaire. Le Surya voyage entre la couronne et la chromosphère, utilisant ses vibrations pour prédire et éviter les importantes tempêtes solaires.

Morph Surya

Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, grande cible, adaptation coronale.*
Prouesse(s) *: Peau caméléon, écoute améliorée, vision améliorée, raie latérale, Medichines, .*

Caractéristiques					
	Max	+		Max	+
Cognition	3	1	Réflexe	3	
Volonté	3		Somatique	4	1
Aisance	3		Coordination	3	
Intuition	3		Perception	3	

Bonus à répartir librement de **2+**

Arme(s) *: aucune*
Armure(s) *: aucune*

Stress Mental	*Stress Physique*
OOOO + Volonté	**OOOO OOO** + Somatique

Coût Créa : ***5*** *Coût Crédit* ***Très Élevé 30 000 +***

Surévolués

Néo-Aviens

Les néo-aviens regroupent les corbeaux, les corneilles et les perroquets gris surévolués disposant d'une intelligence équivalente à celle de l'homme. Ils sont bien plus grands que leurs cousins non-évolués (ils peuvent atteindre la taille d'un enfant), avec une tête plus large en raison de leurs plus gros cerveaux. Leurs ailes ont été soumises à de nombreuses modifications transgéniques pour leur permettre de conserver un minimum la capacité de voler dans les environnements à gravité normale (1g). Ils se voient ainsi affublés d'une physionomie plus proche de celle de la chauve-souris et peuvent plus facilement replier leurs ailes. Ils sont également dotés de doigts primitifs leur permettant de manipuler des outils de base. Leurs orteils s'articulent plus facilement et sont maintenant pourvus de pouces opposables. Les néo-aviens sont bien adaptés aux environnements à microgravité et sont très demandés pour leur petite taille et leurs besoins réduits en ressources.

Morph Néo-Aviens

Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, petite cible.*
Prouesse(s) *: Envol.*

Caractéristiques					
	Max	+		Max	+
Cognition	3		Réflexe	4	1
Volonté	3		Somatique	2	
Aisance	3		Coordination	3	
Intuition	3	1	Perception	3	

Bonus à répartir librement de **1+**

Arme(s) *: Bec* ***+1****, et griffes* ***+0***
Armure(s) *: aucune*

Stress Mental	*Stress Physique*
OO + Volonté	**OO** + Somatique

Coût Créa : ***3*** *Coût Crédit* ***Très Élevé***

Néo-Hominidés

Les néo-hominidés regroupent les chimpanzés, les gorilles et les orangs outangs surévolués. Tous sont dotés d'une intelligence améliorée et sont bipèdes.

Morph **Néo-Hominidés**					
Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, pieds préhensiles.*					
Prouesse(s) *: Escalade facilité.*					
Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**		Réflexe	**3**	
Volonté	**3**		Somatique	**3**	**1**
Aisance	**3**		Coordination	**3**	**1**
Intuition	**3**	**1**	Perception	**3**	
Bonus à répartir librement de **0+**					
Arme(s) *: Crocs* ***+0***					
Armure(s) *: aucune*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OO + Volonté			**OO** + Somatique		
Coût Créa : ***3***		*Coût Crédit*	***Très Élevé***		

Néo-Ursinés

Conçus pour le travail manuel sur les imposantes machineries nécessaires à la terraformation, les néo-ursinés ont un meilleur instinct que les simples robots de construction. Cela en fait d'excellents contremaitres capables de diriger tout en mettant parfois la patte à l'ouvrage. Leur ossature a été renforcée avec du titane afin d'éviter de malencontreuses fractures, tandis que leur appétit a été réduit à celui d'un homme standard. Ceci a indirectement réduit leur taille, qui demeure tout de même imposante (2m à 2m20). Leurs mains ont été dotées de paumes électriques permettant de réactiver temporairement une machine et pouvant être converties occasionnellement en liaison épidermique. Disposant d'un très bon flair, ils sont parfois utilisés comme pisteur dans l'exploration des exo-planètes.

Morph **Néo-Ursinés**					
Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, connexion dataport, paume électrique, tolérance température, sens électrique.*					
Prouesse(s) *: Hibernation, ossature en titane, odora amélioré.*					
Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**		Réflexe	**3**	**1**
Volonté	**3**	**1**	Somatique	**4**	**1**
Aisance	**3**	**1**	Coordination	**3**	
Intuition	**3**	**1**	Perception	**3**	**1**
Bonus à répartir librement de **1+**					
Arme(s) *: Griffes* ***+1***					
Armure(s) *: aucune*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OOO + Volonté			**OOO** + Somatique		
Coût Créa : ***7***		*Coût Crédit*	***Très Élevé***		

Néo-Félis

Conçus au départ pour les surévolués chats, les Néo-félis sont inspirés des grands félins, auxquels on a permis aux pattes de devenir préhensiles. Leurs sens améliorés et leur instinct permet d'être d'excellents chasseurs en zone forestière ou glacière sur les exo-planètes.

Morph **Néo-Félis**					
Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale.* ***Prouesse(s)*** *: Aptitude Féline, régulation thermique, respiration améliorée, odora amélioré, vue améliorée.*					
Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**		Réflexe	**3**	**1**
Volonté	**3**		Somatique	**3**	
Aisance	**3**	**1**	Coordination	**4**	**1**
Intuition	**3**		Perception	**3**	
Bonus à répartir librement de **1+**					
Arme(s) *: Griffe +1 Croc +2* **Armure(s)** *: aucune*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OO + Volonté			**OOO** + Somatique		
Coût Créa : ***5***		*Coût Crédit*	***Très Élevé***		

Néo-Suidés

Les néo-suidés sont des cochons surévolués, bipèdes, ayant des mains, pieds, et cordes vocales transgéniques. Ils ont tendance à être légèrement plus petits que la moyenne transhumaine mais bien plus costauds. Les défenses des mâles grandissent depuis leur mâchoire inférieure.

Morph **Néo-Suidés**					
Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale.* ***Prouesse(s)*** *: aucune.*					
Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**		Réflexe	**3**	
Volonté	**3**		Somatique	**3**	**1**
Aisance	**3**		Coordination	**3**	
Intuition	**3**		Perception	**3**	
Bonus à répartir librement de **1+**					
Arme(s) *: aucune* **Armure(s)** *: aucune*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OO + Volonté			**OOO** + Somatique		
Coût Créa : ***2***		*Coût Crédit*	***Élevé***		

Octomorphes

Ces pieuvres surévoluées se sont révélées être des enveloppes très utiles dans les environnements à gravité zéro. Elles conservent leurs huit bras, leurs chromatophores et donc leurs facultés à changer de couleur de peau comme les caméléons, leurs poches d'encre et un bec acéré. Elles ont également une boite crânienne plus développée et une durée de vie étendue, peuvent respirer à l'air libre comme sous l'eau et n'ont pas de squelette, ce qui leur permet de se glisser dans les zones les plus étroites. Dans les environnements à gravité zéro, les octomorphes se servent généralement de leurs ventouses pour se déplacer en rampant ou expulsent de l'air pour se propulser. Dans les environnements à faible gravité, il est fréquent de les voir marcher sur deux bras. Leur vue améliorée leur permet de voir en couleur et les fait bénéficier d'un champ de vision à 360°. Ils sont également capables de régler la rotation de leurs yeux pour conserver leurs pupilles en fente à la verticale. Enfin, ils communiquent grâce à un système de cordes vocales transgéniques.

Morph Octomorphe

Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, démarche surprenante, puissantes ventouses, mollusque contorsionniste.*
Prouesse(s) *: Vue à 360°, huit tentacules, peau caméléon, comme un poisson dans l'eau.*

Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**	**1**	Réflexe	**3**	
Volonté	**3**		Somatique	**3**	
Aisance	**3**		Coordination	**3**	**1**
Intuition	**3**	**1**	Perception	**3**	**1**

Bonus à répartir librement de **1+**

Arme(s) *: Bec perforant* ***+1***
Armure(s) *: aucune*

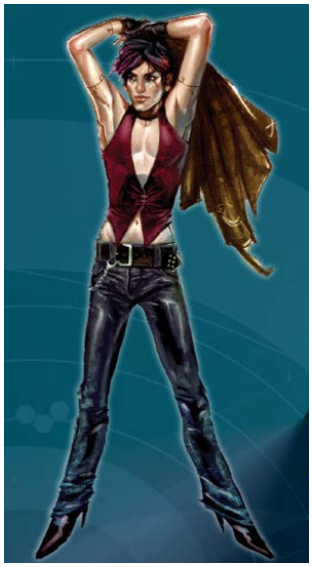
Stress Mental	***Stress Physique***
OO + Volonté	**OO** + Somatique

Coût Créa : ***5*** *Coût Crédit* ***Très Élevé***

Cosses

Cosses de plaisir

Les cosses de plaisir sont exactement ce qu'elles semblent – de faux humains conçus uniquement à des fins de divertissement intime. Les cosses de plaisir possèdent des faisceaux de nerfs supplémentaires situés dans les zones érogènes, disposent d'un contrôle moteur très subtil sur certains groupes musculaires, ont des phéromones améliorées, un métabolisme purifié et la particularité génétique de ronronner. Naturellement, elles sont créées pour être belles et charismatiques, mais elles profitent également d'autres améliorations. Les cosses de plaisir sont capables de changer de sexe à volonté, jonglant les genres masculin, féminin, intersexué (ou hermaphrodite) et neutre.



Morph Cosses de plaisir

Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, augmentation mnémonique, lien marionnette.*
Prouesse(s) *: Pureté métabolique, phéromones améliorées, intersexué.*

Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**		Réflexe	**3**	
Volonté	**3**		Somatique	**3**	
Aisance	**3**	**1**	Coordination	**3**	
Intuition	**3**	**1**	Perception	**3**	

Bonus à répartir librement de **1+**

Arme(s) *: aucune*
Armure(s) *: aucune*

Stress Mental	***Stress Physique***
OO + Volonté	**OO** + Somatique

Coût Créa : ***2*** *Coût Crédit* ***Élevé***

Cosses ouvrières

Mi-humain exalté, mi-machine, ces cosses de base sont parfaitement impossibles à différencier des humains. Les cosses ouvrières sont souvent employées pour les tâches subalternes où l'interaction avec les humains est inévitable.

Morph **Cosses ouvrières**					
Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, augmentation mnémonique, lien marionnette, stigmatisation sociale (cosse).*					
Prouesse(s) *: Pureté métabolique.*					
Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**		Réflexe	**3**	
Volonté	**3**		Somatique	**4**	**1**
Aisance	**3**		Coordination	**3**	
Intuition	**3**		Perception	**3**	
Bonus à répartir librement de **1+**					
Arme(s) *: aucune*					
Armure(s) *: aucune*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OO + Volonté			**OOO** + Somatique		
Coût Créa : ***2***		*Coût Crédit*	***Élevé***		

Novacrabes

Les novacrabes sont des cosses bio-générées à partir du crabe de cocotier et du crabe-araignée puis élevées à une taille supérieure, jusqu'à atteindre la taille humaine. Ils sont parfaits pour les travaux en zone dangereuse, comme ouvriers du vide, agents de police et gardes du corps du fait de leurs très longues jambes (deux mètres), de leurs énormes pinces et de leur armure chitineuse. Ils gèrent bien l'escalade comme la microgravité et peuvent résister à un large éventail de pressions atmosphériques, du vide de l'espace aux profondeurs sous-marines, tout en supportant bien les brusques changements de pressions. Les novacrabes ont des yeux facettes (avec une résolution d'image équivalente à celles des humains), branchies, des cordes vocales transgéniques, et leur cinquième paire de membres est équipée de doigts leur permettant d'effectuer d'adroites manipulations.

Morph **Novacrabes**					
Aspect(s) *: Bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, branchies, augmentation mnémonique, lien marionnette.*					
Prouesse(s) *: Régulation thermique, respiration améliorée, étanchéité au vide, réserves d'oxygène, 10 pattes.*					
Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**	**1**	Réflexe	**3**	
Volonté	**3**		Somatique	**4**	**1**
Aisance	**3**		Coordination	**3**	**1**
Intuition	**3**	**1**	Perception	**3**	
Bonus à répartir librement de **2+**					
Arme(s) *: pinces +2*					
Armure(s) *: carapaces +4*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OOO + Volonté			**OOO** + Somatique		
Coût Créa : ***6***		*Coût Crédit*	***Élevé 30 000+***		

Synthomorphes

Les morphes synthétiques sont complètement artificiels/robotisés. Ils étaient en général dirigés par une IA ou contrôlés à distance mais la pénurie de biomorphes après la Chute a conduit beaucoup d'infugiés à se ré-envelopper dans des coquilles robotisées, moins chères, plus rapides à produire et plus largement disponibles. Les synthomorphes demeurent toutefois considérées avec mépris dans de nombreux habitats, comme un choix d'enveloppe auquel seuls les plus pauvres et les plus désespérés acceptent de recourir. Cela dit, les morphes synthétiques possèdent leurs propres avantages et on les emploie souvent pour les tâches subalternes, le gros œuvre, la construction d'habitats et les services de sécurité.

Tous les synthomorphes présentent les avantages suivants :

Absence de fonctions biologiques *: aucun besoin de respirer, déféquer, vieillir, dormir, manger, etc.*

Endurance environnementale *: combinaison des aspects Régulation thermique et Étanchéité au vide. Seules les conditions les plus extrêmes de température ou de pression les affectent.*

Filtre analgésique *: filtre contre la douleur leur permettant de ne pas être handicapés par d'éventuelles blessures ou dommages physiques.*

Immunité aux armes à impulsions *: leurs systèmes électroniques sont soigneusement protégés contre les interférences électromagnétiques. Cela pourra au mieux perturber les communications radio.*

Résistance *: construite pour durer, ces coquilles de métal offrent armure et arme naturelle du fait de leur composition plus résistante que les bio ou les cosses.*

Arachnoïdes

Les coquilles robotisées arachnoïdes font un mètre de long et se scindent en deux parties, avec une tête plus petite comme les araignées ou les termites. Elles ont quatre paires de membres rétractables de 1,5m de long qu'elles sont capables de faire tourner autour de l'axe de leur corps, et intègrent des systèmes pneumatiques leur permettant d'avancer par petits bonds. Les griffes de manipulation, terminant chacun de leurs membres peuvent être remplacées par de mini-roues extensibles leur permettant de patiner et de se déplacer à grande vitesse. Elles possèdent également une paire de pattes antérieures plus petites, située près de la tête, qui leur permet de manipuler les outils avec plus de précision. Dans les environnements à gravité zéro, les arachnoïdes peuvent rétracter leurs membres pour manœuvrer à l'aide de propulseurs à poussée vectorielle.

Morph Arachnoïdes

Aspect(s) *: Prises jack, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, augmentation mnémonique, membres pneumatiques, 3 modes de déplacement (marche, poussée vectorielle, roues).*
Prouesse(s) *: Vision augmentée (radar, lidar), 10 membres.*

Caractéristiques					
	Max	+		Max	+
Cognition	3		Réflexe	3	1
Volonté	3		Somatique	4	2
Aisance	3		Coordination	3	1
Intuition	3		Perception	3	1
Bonus à répartir librement de **0+**					
Arme(s) *: aucune*					
Armure(s) *: blindage +4*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OOO + Volonté			**OOO** + Somatique		

Coût Créa : ***5*** *Coût Crédit* ***Élevé 30 000+***

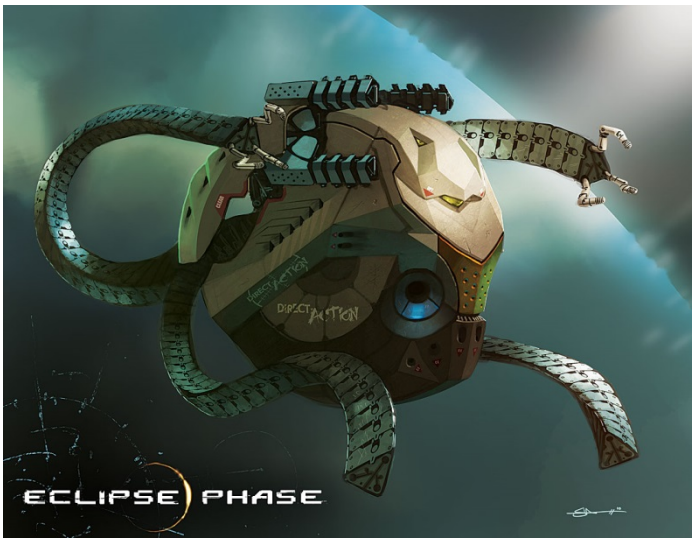
Châssis

Les châssis sont des coquilles robotisées produites en masse et très bon marché destinées à fournir un choix de morphose abordable pour les millions d'infugiés que la Chute a engendrés. Bien qu'il existe différents modèles de robots châssis, ils sont considérés dans leur ensemble comme des enveloppes inférieures et de mauvaise qualité. La plupart des châssis sont vaguement anthropomorphes : ils présentent une structure corporelle assez fine, sont un peu plus petits que l'humain moyen et souffrent de fréquents dysfonctionnements.

Morph **Châssis**			
Aspect(s) *: Prises jack, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, augmentation mnémonique, dysfonctionnel, stigmatisation social (masses métallique).*			
Prouesse(s) *: aucune.*			
Caractéristiques			
	Max	**+**	
Cognition	**2**	Réflexe	**2**
Volonté	**2**	Somatique	**2**
Aisance	**2**	Coordination	**2**
Intuition	**2**	Perception	**2**
Bonus à répartir librement de **-1**			
Arme(s) *: aucune*			
Armure(s) *: blindage +2*			
Stress Mental		***Stress Physique***	
OO + Volonté		**OO** + Somatique	
Coût Créa : ***1***	*Coût Crédit*	***Moyen***	

Faucheurs

Le faucheur est un morphe de combat communément utilisé à la place des soldats biomorphes et généralement télécontrôlé ou dirigé par une IA autonome. Le cœur des faucheurs prend la forme d'un disque blindé capable de tourner pour n'exposer qu'une très faible surface (le tranchant) à ses ennemis. Les faucheurs utilisent des tuyères à poussée vectorielle pour les manœuvres en microgravité et tirent aussi avantage de leur moteur ionique pour parcourir rapidement de longues distances. Ils ont quatre jambes/bras qui leur servent pour les manipulations, ainsi que quatre montures d'arme repliées à l'intérieur de leur structure. La coquille du faucheur est constituée de matériaux intelligents lui permettant de déployer ses membres et ses armes dans n'importe quelle direction et même d'en modifier la forme et d'en régler la longueur. Dans les environnements soumis à la gravité, les faucheurs se déplacent en marchant ou en sautillant sur deux de leurs membres ou avec les quatre.



Morph **Faucheurs**					
Aspect(s) *: Prises jack, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, augmentation mnémonique, système magnétique, membres pneumatiques, lien marionnette, radar, ajustement de forme, amélioration structurelle, quatre modes de déplacement (marche, sauterelle, ionique, poussée vectoriel).*					
Prouesse(s) *: Vision 360° avec antireflet et émetteur térahertz, 4 membres supplémentaires, stimulateur de réflexes.*					
Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**4**	**1**	Réflexe	**4**	**2**
Volonté	**4**	**1**	Somatique	**4**	**2**
Aisance	**4**		Coordination	**4**	**1**
Intuition	**4**		Perception	**4**	**1**
Bonus à répartir librement de **0+**					
Arme(s) *: intégrées articulées +4, cyber-griffes +2*					
Armure(s) *: blindage lourd +5*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OOOOO + Volonté			**OOOOO** + Somatique		
Coût Créa : ***10***		*Coût Crédit*	***Très Élevé 50 000+***		

Flexibots

Conçus pour être multifonctions, les flexibots peuvent transformer leur coquille et l'adapter à différentes situations et à différentes tâches. Leur structure principale est composée d'une demi-douzaine de modules emboîtés et adaptables, capables de s'auto-transformer pour prendre des formes diverses : marcheurs multi-jambistes, tentacules, aéroglisseurs et beaucoup d'autres. Chaque module possède ses propres unités de capteurs et ses propres doigts fractals ramifiés façon "bush robot" (chacun pouvant se diviser en doigts plus petits, jusqu'à l'échelle micrométrique pour les manipulations d'extrême précision). L'ordinateur de contrôle du flexibot est également réparti entre les différents modules. Individuellement, un flexibot fait la taille d'un gros chien mais de multiples flexibots peuvent s'entre-assembler pour accomplir de plus grosses opérations et entreprendre de lourdes tâches telles que la démolition, l'excavation, la production industrielle, l'assemblage robotique, etc.

Morph **Flexibots**

Aspect(s) *: Prises jack, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, augmentation mnémonique, conception modulaire, petite taille, deux modes de déplacement (marche, glisse).*
Prouesse(s) *: Doigts fractals, vision nanoscopique, adaptation de forme.*

Caractéristiques					
	Max	+		Max	+
Cognition	3		Réflexe	3	
Volonté	3		Somatique	3	
Aisance	3		Coordination	3	1
Intuition	3		Perception	3	1
Bonus à répartir librement de **0+**					
Arme(s) *: aucune*					
Armure(s) *: blindage +2*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OO + Volonté			**OOO** + Somatique		

Coût Créa : ***2*** *Coût Crédit* ***Très Élevé 30 000+***

Libellules

Le morphe robotisé libellule prend la forme d'une coquille souple d'un mètre de long dotée d'ailes multiples et de pattes antérieures permettant la manipulation. Capables de voler en gravité terrestre quasiment sans bruit grâce à leurs turboréacteurs, les robots libellules se débrouillent encore mieux en microgravité.

Morph **Libellules**

Aspect(s) *: Prises jack, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, augmentation mnémonique, ailes vrombissantes, petite taille.*
Prouesse(s) *: Envol.*

Caractéristiques					
	Max	+		Max	+
Cognition	3		Réflexe	3	1
Volonté	3		Somatique	2	
Aisance	3		Coordination	3	1
Intuition	3		Perception	3	
Bonus à répartir librement de **0+**					
Arme(s) *: aucune*					
Armure(s) *: blindage +1*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OOO + Volonté			**OO** + Somatique		

Coût Créa : ***2*** *Coût Crédit* ***Élevé***

Nuéenoide

La nuéenoide n'est pas une coquille unique à proprement parler mais se compose plutôt d'un essaim de centaines de micro drones robotisés de la taille d'un insecte. Chaque "insecte" pris individuellement est capable de ramper, de rouler ou de sauter sur plusieurs mètres, comme il peut se servir de pales de nanocoptère pour des déplacements aériens. L'ordinateur de contrôle et les systèmes de capteurs de la nuée alimentent tout l'essaim. Un essaim peut s'assembler pour former une seule grosse masse approchant de la taille d'un enfant. Même sous cette forme, elle demeure cependant incapable d'effectuer des taches physiques comme saisir un objet, le soulever ou le garder en main. Chacun des insectes composant la nuée peut toutefois se connecter et interagir avec les systèmes et interfaces électroniques.

Morph Nuéenoide

Aspect(s) *: Prises jack, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, augmentation mnémonique, trois modes de déplacement (marche, sauterelle, rotor).*
Prouesse(s) *: Structure en essaim.*

Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**		Réflexe	**3**	
Volonté	**3**		Somatique	**3**	
Aisance	**3**		Coordination	**3**	**1**
Intuition	**3**		Perception	**3**	**1**
Bonus à répartir librement de **0+**					
Arme(s) *: aucune*					
Armure(s) *: essaim +1*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OO + Volonté			**OO** + Somatique		

Coût Créa : ***2*** *Coût Crédit* ***Très Élevé***

Serpentoïdes

Les robots serpentoïdes sont des coquilles synthétiques présentant la forme d'un serpent métallique de deux mètres de long pourvu de deux bras rétractables lui permettant de manipuler des outils. Les robots serpents peuvent se lover, se tordre et s'enrouler sur eux-mêmes pour former une boule ou un anneau. Ils se déplacent en rampant, en ondulant, en se faisant rouler ou en se propulsant à la force de leurs bras. Leur tête abrite un système de capteurs et un ordinateur de contrôle.

Morph Serpentoïde

Aspect(s) *: Prises jack, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, augmentation mnémonique, deux modes de déplacement (anguis, roue).*
Prouesse(s) *: Vision améliorée.*

Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**		Réflexe	**3**	**1**
Volonté	**3**		Somatique	**3**	**1**
Aisance	**3**		Coordination	**3**	**1**
Intuition	**3**		Perception	**3**	
Bonus à répartir librement de **1+**					
Arme(s) *: aucune*					
Armure(s) *: blindage +3*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OOO + Volonté			**OOOO** + Somatique		

Coût Créa : ***4*** *Coût Crédit* ***Très Élevé***

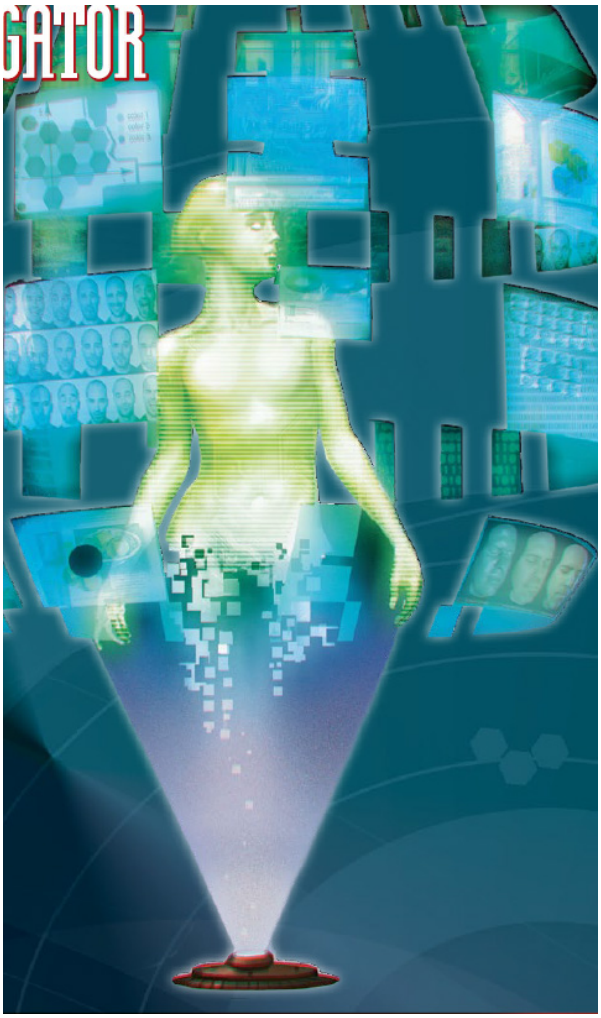
Synthétiques

Les synthétiques sont des coquilles robotisées anthropomorphes (androïdes et gynoïdes). Ils sont généralement employés pour effectuer des basses besognes pour lesquelles les cosses ne sont pas conseillées. Moins chers que de nombreux autres morphes ils sont surtout utilisés par ceux qui ont besoin d'un morphe abordable dans un délai rapide ou comme solution provisoire (entre deux morphoses). En dépit de leur apparence humanoïde, les synthétiques sont facilement reconnaissables comme étant des morphes non-biologiques, à moins d'être pourvus de l'option Masque synthétiques p310.

Morph **Synthétiques**					
Aspect(s) *: Prises jack, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, augmentation mnémonique, stigmatisation sociale (masses métalliques), inquiétante étrangeté.*					
Prouesse(s) *: aucune.*					
Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**3**	**1**	Réflexe	**3**	
Volonté	**3**		Somatique	**3**	**1**
Aisance	**3**		Coordination	**3**	
Intuition	**3**		Perception	**3**	
Bonus à répartir librement de **1+**					
Arme(s) *: aucune*					
Armure(s) *: blindage +2*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OOO + Volonté			**OOO** + Somatique		
Coût Créa : ***3***		*Coût Crédit*	***Élevé***		

Infomorphes

Les infomorphes sont de pures formes numériques – ils ne possèdent pas de corps physique. Il arrive parfois qu'un tiers les transporte avec lui au sein d'un module ghost (p. 306), à la place de sa muse ou en complément. Vous trouverez toutes les règles relatives aux infomorphes p.265.



Morph **Infomorphes**					
Aspect(s) *: Augmentation mnémonique, pas de forme physique.*					
Prouesse(s) *: Vitesse numérique de réaction.*					
Caractéristiques					
	Max	**+**		**Max**	**+**
Cognition	**4**		Réflexe	**4**	
Volonté	**4**		Somatique	**4**	
Aisance	**4**		Coordination	**4**	
Intuition	**4**		Perception	**4**	
Bonus à répartir librement de **0**					
Arme(s) *: aucune*					
Armure(s) *: aucune*					
Stress Mental			***Stress Physique***		
OOO + Volonté			**NA**		
Coût Créa : ***0***		*Coût Crédit*	***NA***		

Prouesses Asynchrones Psi

Passes Psi-chi

Les passes Psi-chi correspondent aux capacités qu'ont les asynchrones à accélérer leur traitement cognitif (les processus internes de traitement des informations) et à améliorer leur Perception et leur Cognition.

Contrôle émotionnel (Restauration -1)

Contrôle émotionnel donne à l'asynchrone la capacité d'exercer un contrôle rigoureux sur son état émotionnel. Il peut bloquer les émotions indésirables comme il peut choisir de se laisser aller à d'autres. Ceci présente l'avantage de protéger l'asynchrone de toute manipulation émotionnelle, comme le permettent la passe *Pilotage émotionnel* ou l'*Aisance* et le *Charisme*. Cela offre un bonus de +2 lorsque vous vous défendez. De plus vous êtes autorisé à vous défendre d'un assaut mental direct avec votre Volonté et votre Psi-chi.

Contrôle subconscient (Restauration -1)

Cette passe permet à l'asynchrone de mettre sa conscience en sommeil pour laisser les commandes à son subconscient. Lorsqu'il est dans cet état, l'asynchrone n'a qu'une conscience vague de ce qui est transgressif et tout souvenir de cette période sera flou dans le meilleur des cas. L'avantage est que le subconscient agit plus rapidement : l'asynchrone gagne une action de plus par tour, mais il doit se restreindre aux taches instinctives.

Il reste éveillé et actif, mais il est incapable d'établir une communication complexe ou d'effectuer d'autres actions mentales. Il n'est plus motivé que par l'instinct et les besoins primaires, non par la pensée consciente. Le joueur devrait être autorisé à garder le contrôle de son personnage lors des passages de Contrôles Subconscient, mais le Mj sera libre d'en diriger certaines actions s'il le juge approprié.

Créativité améliorée (Restauration -1)

Un asynchrone possédant Créativité Améliorée fait preuve de plus d'imagination et est plus enclin à concevoir les choses de manière originale. Il bénéficie d'un +2 à tous les tests impliquant une bonne dose de créativité. Ce niveau d'inventivité peut paraitre étrange et surprenant, se manifester de manière curieuse ou flippante, surtout dans les œuvres d'art.

Filtre émotionnel (Restauration -1)

Cette passe permet à l'asynchrone de filtrer les sources de distractions et d'ignorer les modificateurs situationnels négatifs que les distractions infligent, en fonction de ce que le Mj jugera approprié.

Hypermnésie (Restauration -1)

L'hypermnésie offre à l'asynchrone une mémoire autobiographique supérieure, lui permettant de se souvenir de tous les événements, même les plus insignifiants. À partir d'une date au hasard, l'asynchrone hypermnésique peut se souvenir du jour de la semaine qui lui correspond, des événements qui se sont produits, du temps qu'il faisait et de tous les détails sans importance dont la plupart des gens ne pourraient pas se souvenir.

Instinct (Restauration -1)

Instinct renforce la faculté subconsciente de l'asynchrone à jauger une situation et à porter un jugement rapide aussi précis et cohérent que pour une décision réfléchie. Pour les actions longues n'impliquant que l'analyse ou la planification (en général, les actions mentales), l'asynchrone peut réduire le délai requis de 90% (2 crans) sans souffrir de malus. Pour les actions longues impliquant une analyse/planification partielle, il peut réduire le délai requis de 30% (1 cran) sans pénalité.

Intuition mathématique (Restauration -1)

Le personnage possède cette caractéristique extraordinaire qu'est l'intuition mathématique. Il peut tout faire, qu'il s'agisse de calculer les probabilités exactes des jeux de hasard ; ou, en observant le paysage alentour et la manière dont souffle le vent, prédire où la feuille d'un arbre tombera exactement. C'est un spécialiste des calculs engageant des systèmes chaotiques complexes. Il peut calculer des réponses que même les ordinateurs les plus rapides ne pourraient pas estimer, y compris des choses comme les schémas de répartition des débris causés par une explosion. Mais cette faculté mathématique étant largement basée sur l'intuition, le personnage n'a aucune idée des équations qu'il résout. Il connait tout simplement la solution au problème.

Cette passe donne au personnage un bonus de +2 à tous les tests de compétences impliquant les maths (en ne tenant compte que des calculs qu'il effectue lui-même, non ceux qu'effectue un ordinateur).

Kinésique supérieur (Restauration -1)

L'asynchrone devient plus réceptif aux signaux émotionnels, aux gestes, aux expressions faciales et au langage du corps lorsqu'il s'agit de déterminer l'état émotionnel d'une personne, de prédire ses intentions ou ses réactions. Il bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses tests de Kinésique. De plus il peut utiliser Psy-chi en lieu et place de Kinésique.

Multitâche (Restauration -1)

L'asynchrone peut gérer de grandes quantités d'informations, sans être en surcharge, et peut accomplir plus d'une tâche mentale à la fois. Il gagne une action supplémentaire à chaque tour d'action, qu'il ne peut utiliser que pour des actions mentales ou relatives à l'Infosphère.

Prédiction dynamique (Restauration -1)

Cette passe stimule les caractéristiques bayésiennes probabilistes du cerveau de l'asynchrone, améliorant ainsi sa faculté à estimer et à prédire les issues possibles des événements alentours en temps réel, et à mettre à jour ces prédictions à mesure que les informations évoluent. De manière pratique, le personnage a une intuition plus développée concernant les issues probables d'une situation. Il bénéficie d'un +1 à

toutes ses compétences impliquant la capacité de prédire les issues possibles d'un événement. Cela stimule également sa prise de décision en situation de combat, lui faisant apparaitre plus clairement la meilleure marche à suivre : il bénéficie d'un bonus de +1 à ses tests d'Initiative, ainsi que la possibilité d'utiliser Psy-chi à la place d'Esquive. En cas d'initiative narrative, il dispose d'un droit de Véto à utiliser par scène d'action, imposant à celui qui fait le choix de changer de cible.

Prescience (Restauration -1)

Cette passe offre à l'asynchrone une prescience instinctive quant à une zone et ses dangers potentiels. Il bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses tests en rapport avec l'investigation, la fouille ou la perception et contre la surprise.

Qualia (Restauration -1)

L'asynchrone peut temporairement améliorer sa compréhension intuitive des choses. En termes de jeu, son Intuition est temporairement augmentée de +1 (pouvant dépasser la limite imposée par les morphes). De plus il peut utiliser Psy-chi à la place d'Interprétation.

Quidditas (Restauration -1)

En utilisant la passe Quidditas, l'asynchrone est capable de comprendre instinctivement le fonctionnement de tout objet, outil ou véhicule qu'il ne connait pas. Simplement en l'examinant et en le manipulant. S'il réussit un test de Cognition [moyen], il parvient à maitriser les fonctions de base de l'objet, de l'outil ou du véhicule peu importe son degré de bizarrerie ou sa nature étrangère voire extraterrestre.

Cette passe ne permet pas de comprendre les principes ou la technologie intervenant dans la conception de l'objet – le personnage sait simplement comment le faire fonctionner. S'il lui est demandé d'effectuer un test pour s'en servir, il bénéficiera d'un bonus de +2, ne s'appliquant que pour les objets inconnus et/ou aux tests par défaut – il ne s'applique pas aux objets que le personnage connaît).

Reconnaissance des schémas (Restauration -1)

Le personnage est doué pour repérer les motifs et mettre en corrélation les éléments non-aléatoires au sein d'ensembles confus – les éléments en relation lui sautent aux yeux. Ceci peut se révéler utile pour la traduction des langues (y compris inconnues), pour décrypter des codes ou pour découvrir des indices cachés au milieu de grandes quantités de données, Le personnage doit néanmoins disposer d'un échantillon suffisamment important de l'ensemble ainsi que de suffisamment de temps pour l'étudier : il appartient au Mj de fixer ce qui convient. Cela peut aller de quelques heures d'écoute actives pour une langue transhumaine étrangère à plusieurs jours d'étude pour des inscriptions laissées par une race extraterrestre depuis longtemps disparue, et jusqu'à plusieurs semaines et plus encore pour faire des recherches sur un code particulièrement long ou complexe. Le personnage peut comprendre une langue en la lisant ou en écoutant des personnes parler. Il bénéficie d'un bonus de +2 pour tous tests relatifs aux langues, à l'investigation, la recherche, ou de le décryptage de code (notez que ce bonus ne s'applique pas aux tests effectués à l'aide de logiciels conventionnels). L'asynchrone peut se servir de cette capacité pour apprendre à parler couramment de nouvelles langues avec plus de facilités, réduisant de moitié le temps nécessaire à l'apprentissage.

Résistance à la douleur (Restauration -1)

Cette passe permet à l'asynchrone de bloquer, ignorer ou isoler la douleur. Sur un test de Psy-chi [Honnête] réussi, cela offre une conséquence physique modérée supplémentaire. Si vous obtenez du style, vous gagnez une autre conséquence physique modérée en plus. Cette prouesse ne peut être utilisée qu'une fois par scène.

Stimulation cognitive (Restauration -1)

L'asynchrone améliore temporairement ses performances cognitives. En termes de jeu, sa Cognition est augmenté de +1. Cela l'autorise aussi à remplacer une compétence intellectuelle par Psy-chi.

Stimulation sensorielle (Restauration -1)

L'asynchrone qui utilise cette passe peut augmenter ses perceptions sensorielles naturelles ou améliorées (vue, ouïe, odorat améliorés) en stimulant ses processus cérébraux : il bénéficie d'un bonus de +2 à tous les tests de perception basés sur les sens.

Subjectivité temporelle (Restauration -1)

Un asynchrone possédant cette capacité peut ralentir sa perception du temps, percevant ainsi tout son entourage au ralenti. En termes de jeu, il bénéficie d'un bonus de +2 à ses tests d'Initiative. En cas d'initiative narrative, il dispose de la possibilité d'être le suivant à agir même s'il n'avait pas été choisi. Pour cela, l'asynchrone ne doit pas avoir utilisé toutes ses actions du tour.

Veille (Restauration -1)

Cette passe permet à l'asynchrone de placer son esprit dans une sorte d'état de fugue ou de veille régénératrice, permettant à sa psyché de se reconstituer et de se réparer. Pour cela, il doit se mettre en veille pour un minimum de quatre heures. Pour chaque période de quatre heures pendant laquelle cette passe est maintenue, l'asynchrone réduit une conséquence mentale d'un niveau. Ainsi les conséquences réduites à Triviale sont effacées. Cette passe n'a aucun effet contre les traumas, les démences et les troubles mentaux permanents. Pendant sa veille, l'asynchrone est catatonique : ses perceptions sensorielles sont désactivées et il est complétement coupé du monde extérieur. Seules de sévères perturbations ou un choc physique (comme le fait d'être blessé ou touché par une arme a impulsion) peuvent le sortir de son état.

Conscience spatiale (restauration -1)

L'accélération des processus de traitement de l'information perçue permet une plus grande conscience de l'environnement. Cette passe offre à l'asynchrone une

intuition spatiale, lui permettant de s'orienter facilement dans de nouveaux environnements. D'autre part, il gagne +2 lorsqu'il souhaite *créer un avantage* afin d'imposer un nouvel aspect au décor.

Passes Psi-gamma

Les passes Psi-Gamma permettent d'entrer en contact (lecture et communication) et d'influencer les fonctions des esprits biologiques (les égos occupant un biomorphes, mais également la vie animale). Le Psi-gamma se teste toujours (ou presque) en opposition avec la Volonté et la Discipline de la cible.

Aliénation (Restauration -2)

Aliénation est une passe offensive créant une sensation de déconnexion entre l'ego et son morphe – expérience similaire au sentiment éprouvé lorsqu'on se ré-enveloppe dans un nouveau morphe. L'ego perçoit son corps comme quelque chose d'encombrant, de curieux et d'étranger, un peu comme s'il en était prisonnier. Si l'asynchrone bat la cible lors d'un test opposé, il lui inflige la conséquence mentale importante : "mal dans sa peau".

Bouclier psi (Restauration -1)

Bouclier psi renforce l'esprit de l'asynchrone contre les attaques psi et la manipulation. Si l'asynchrone est touché par une attaque psi, il bénéficie automatiquement d'un +2 pour son test d'opposition.

Brouillage des perceptions (Restauration -1)

Cette passe permet à l'asynchrone de se dissimuler aux yeux de ceux qui utiliseraient Egoception ou Omniception. Il bénéficie d'un bonus de +2 pour son test opposé.

Brouillage mémoriel (Restauration -2)

Brouillage mémoriel permet à l'asynchrone de momentanément perturber la faculté de la cible à créer des souvenirs à long terme. S'il bat la cible au test opposé, la capacité de sauvegarde des souvenirs de la cible est annulée pour la scène. Pendant cette période, elle ne retiendra que les souvenirs à court terme mais oubliera très vite tout ce qui est survenu alors qu'elle était sous l'effet du pouvoir.

Champ statique (Restauration -1)

L'asynchrone génère un champ de brouillage psi autour de lui, faisant obstacle à toute passe à distance réalisée dans son champ d'action. Ces passes se voient appliquer un malus de -2. Champ statique n'a aucun effet sur les passes dont la portée est "personnelle" ou "au toucher".

Charisme (Restauration -1)

L'asynchrone utilise cette passe pour influencer l'esprit subconscient de la cible afin qu'elle perçoive l'asynchrone comme quelqu'un de charmant, de magnétique et de persuasif. Si l'asynchrone bat la cible au test opposé, il bénéficie d'un bonus de +2 pour ses futurs tests sociaux de la scène à l'encontre de cette personne. Une réussite avec style pourrait être l'ajout d'un aspect lié à la fascination ou l'amour pour l'asynchrone.

Court-circuit sensoriel (Restauration -1)

Cette passe sabote et court-circuite l'une des aires corticales sensorielles de la cible (au choix de l'asynchrone), interférant avec une source d'entrée sensorielle spécifique et pouvant même la neutraliser, pour la durée choisie. Si l'asynchrone bat la cible au test opposé, la cible souffre alors d'une conséquence mentale modérée en rapport avec le sens perdu.

Egoception (Restauration -2)

La passe Egoception peut être utilisée pour détecter et localiser les formes de vie biologiques et douées de conscience (c'est-à-dire les egos) à portée de l'asynchrone. Pour ce faire, l'asynchrone réalise un unique test opposé de Perception + Psy-gamma contre toutes les formes de vie situées dans le rayon d'action de la passe. Les petites formes de vie pourraient être plus difficiles à détecter et se voir gratifiées d'un bonus, tandis que les grandes formes de vie devraient au contraire être plus faciles à repérer et donc subir un malus. Ce modificateur reste à l'appréciation du Mj.

En cas de succès, l'asynchrone détecte qu'une forme de vie est proche de lui. D'autre part, pour chaque cran de réussite il peut obtenir des informations supplémentaires sur cette forme de vie tel que : sa direction, sa taille, son type, sa distance, etc.

Empathie (Restauration -1)

Empathie permet à l'asynchrone de ressentir les émotions basiques de sa cible. S'il réussit son test opposé, il perçoit intuitivement l'état émotionnel de la cible pendant tout le temps où la passe est maintenue. Il appartient au Mj de décider si cette connaissance peut le faire bénéficier d'un bonus (jusqu'à +2) pour toutes manœuvres impliquant les émotions de la cible.

Implantation de compétence (Restauration -2)

Cette passe permet à l'asynchrone de transmettre une partie de son expertise et de l'implanter dans l'esprit d'une cible. Pour une scène, la cible profite de cette compétence au même niveau que celle que possède l'asynchrone. Implantation de compétence se fait avec un test opposé contre les cibles non consentantes. On reporte certains cas où la cible fait usage de la compétence en employant le même style et les mêmes modes opératoires que l'asynchrone.

Implantation mémorielle (Restauration -2)

L'asynchrone qui utilise cette passe peut implanter des souvenirs d'une durée maximum d'une heure dans l'esprit de la cible. Il sera évident que ces souvenirs ne lui appartiennent pas et il n'y a donc aucun risque que la cible puisse les confondre avec les siens. L'objectif n'est pas de fausser la mémoire de la cible mais d'y implanter des souvenirs de l'asynchrone auquel elle aura accès comme s'ils lui appartenaient. Cela peut être utile pour "archiver" des données importantes dans un allié. Le procédé fournit littéralement une perspective

alternative et permet de réaliser une "copie de données" que la cible peut passer en revue. L'individu qui reçoit ces souvenirs gagne un aspect relatif à la mémoire transmise. Implantation mémorielle se fait avec un test opposé contre les cibles non consentantes. L'implantation de souvenirs traumatisants peut infliger du stress mental au réceptacle à l'appréciation du Mj.

Inception subliminale (Restauration -1)

Permet à l'asynchrone d'influencer le fil de pensée d'une autre personne en implantant dans son esprit une suggestion post-hypnotique. Si l'asynchrone réussit son test opposé, le réceptacle traitera cette suggestion comme si elle était son idée propre. Les suggestions implantées doivent être courtes et simples : pour vous donner une idée, le Mj peut n'accepter que des suggestions se déclinant en de courtes phrases (exemple : "ouvre le sas" ou "donne-moi ton arme"). La cible peut bénéficier d'un bonus pour résister aux suggestions menaçant directement sa vie ("saute du pont") ou entrant en violation direct avec ses motivations ou sa philosophie personnelle, mais ceci est laissé à l'appréciation du Mj. Les suggestions ne doivent pas nécessairement être exécutées immédiatement, il est également possible d'y intégrer une brève condition de déclanchement ("si l'alarme se déclenche, ignore-la").

Lien télépathique (Restauration -2)

Lien télépathique permet une communication mentale réciproque avec la cible. Cette passe peut être utilisée sur plus d'une cible à la fois, auquel cas l'asynchrone fera office de "serveur" télépathique afin que chacun des personnages qui lui sont connectés puisse communiquer mentalement les uns avec les autres (mais via l'asynchrone qui peut ainsi entendre toutes les conversations). La langue est un facteur essentiel pour les communications télépathiques, mais cette barrière peut être surmontée par la transmission de sons, d'images, d'émotions ou d'autres sensations. Face à une cible non consentante, Lien télépathique demande un test opposé.

Mime (Restauration -1)

Dans un univers où changer de corps et de visage est chose courante, les gens apprennent à reconnaître plus facilement les manières et les bizarreries de personnalité. L'asynchrone doit utiliser cette passe sur une cible et tenter un test de résolution. S'il réussit, il hérite d'une "empreinte" de l'esprit cible dont il peut tirer profit quand il cherche à imiter cet ego. L'asynchrone bénéficie d'un bonus de +2 à ses tests d'Imposture quand il cherche à reproduire les manières et les attitudes sociales de la cible.

Omniception (Restauration -1)

Un asynchrone ayant Omniception est hypersensible aux autres formes de vie biologiques en train de l'observer. Pour quelques minutes, il fait un test d'Intuition + Psi-gamma en opposition avec toutes les formes de vie à portée ayant fixé leur attention sur lui : si l'asynchrone réussit, il sait qu'il est observé, mais ignore par qui ou quoi. Il bénéficier néanmoins d'un bonus de +2 à tous ses tests de Perception pour détecter le (ou les) observateur(s). Cette passe ne permet pas de détecter les êtres en observation partielle ou momentanée, ni les êtres seulement conscients de la présence de l'asynchrone: elle ne permet de détecter que les êtres l'observant activement (même s'ils se cachent). Cela peut être utile pour s'apercevoir que l'on est suivi ou pour repérer des partenaires potentiel(le)s au milieu d'un bar.

Pénétration (Restauration -1)

Pénétration fonctionne en complément de toute passe offensive faisant appel aux compétences Psi. Elle permet à l'asynchrone de pénétrer le bouclier psi d'un adversaire en concentrant son attaque psi. Cette prouesse offre un bonus de +2 contre le bouclier psi.

Pilotage émotionnel (Restauration -1)

Cette passe permet à l'asynchrone de stimuler les aires corticales relatives aux émotions dans le cerveau de sa cible. Il peut provoquer, amplifier ou atténuer les émotions choisies, manipulant ainsi la cible. Si l'asynchrone réussit son test opposé, la cible agira en accord avec l'émotion induite durant la scène et pourra, dans certaines circonstances, se voir imposer un aspect négatif (-2) fixés par le Mj. L'asynchrone peut, par exemple, bénéficier d'un bonus de +2 à ses tests de Charisme contre une cible chez laquelle il aura provoqué la peur.

Poignard psychique (Restauration -2)

Poignard psychique est une passe offensive utilisée quand l'asynchrone cherche à infliger des dommages physiques au cerveau ou au système nerveux de sa cible. Psi-gamma est alors utilisé au même titre qu'une compétence de combat et inflige au choix des dommages physique ou mentaux. Lorsqu'une cible est touchée, alors les dommages sont accrus de +1.

Scan approfondi (Restauration -2)

Scan approfondi est une version invasive de Survol des Pensée, conçue pour extraire des informations de l'individu ciblé. Si l'asynchrone réussit son test opposé, il envahit télépathiquement l'esprit de sa cible et peut le sonder à la recherche d'informations. Il récupère un élément d'information par cran obtenu. Chacun de ces éléments demande un round complet d'extraction : la passe doit être soutenue pendant tout le processus ce qui compte comme une action. La cible a conscience de la sonde mentale à laquelle elle est soumise mais ignore quelles informations l'asynchrone récupère.

Spam (Restauration -1)

Cette passe permet à l'asynchrone de surcharger et de noyer l'une des aires corticales sensorielles de la cible (au choix de l'asynchrone), l'inondant de données sensorielles gênantes et distrayantes afin de la perturber. Si l'asynchrone bat la cible lors de l'opposition celle-ci reçoit l'aspect collant "sens surchargé".

Survol des pensées (Restauration -2)

Survol des pensées est une forme de lecture de pensée, peu invasive, qui permet d'analyser les pensées

de surface de la cible en quête de certains "mots-clés" comme un mot, une expression, un son, ou une image spécifique qu'a choisi l'asynchrone. Plutôt que de fouiller l'ego de la cible comme le fait un scan approfondi, survol des pensées vérifie simplement si la cible a une personne, un endroit, un événement ou une chose spécifique en tête, ces éléments pouvant être exploités par un investigateur astucieux qui saura alors en tirer ses propres conclusions sans avoir à directement envahir l'esprit de la cible. Cette passe peut être soutenue, ce qui permet à l'asynchrone de poursuivre son analyse des pensées de la cible sur une période prolongée. Pour cela, l'asynchrone doit effectuer un test opposé et l'emporter. Chaque cran qu'il obtient en plus lui permet d'ajouter un sujet de recherche.