// SYSTÈME DE JEU

# EGO

## CODEX — SYSTÈME DE JEU

*« Combien de fois peux-tu changer de corps avant d'oublier lequel était vraiment le tien ? »*

CODEX GÉNÉRÉ // 2026-10-15

# SOMMAIRE


## 01 L'UNIVERS

· Terminologie · Le Flux · La Distorsion · Les Psykers – l'énigme
· Ce que croit la population · La Chronologie

## 02 FONDAMENTAUX

· L'EGO – qui vous êtes · L'Enveloppe – ce que vous habitez · Les caractéristiques de l'EGO
· Les caractéristiques de l'Enveloppe · Échelles de valeurs · Résolution des actions

## 03 LES SLEEVES

· Sleeves biologiques · Sleeves synthétiques · Sleeves robotiques
· Sleeves de seconde main

## 04 LES IMPLANTS

· Slots – la capacité du corps · Qualité des implants · Rareté · Surcharge
· Interface & implants · Médecine & Technologie · Catalogue d'implants

## 05 ARMEMENT & PROTECTION

· Qualité des armes · Portée & modificateurs · Catalogue d'armes
· Munitions spéciales & armes intelligentes · Protections

## 06 VÉHICULES ET MOYENS DE TRANSPORT

· Grades et Familles des Véhicules · Véhicules Terrestres · Modules de Véhicule Terrestre
· Véhicules Aériens · Modules de Véhicules Aériens · Véhicules Spatiaux
· Modules de Véhicules Spatiaux

## 07 CRÉATION DE PERSONNAGE

· Création de personnage

## 08 RÉSOLUTION, ACTION & COMBAT

· Initiative · Actions & réactions · Le système de Santé

## 09 LA DISSOCIATION

· Niveaux de Dissociation · Réduction de la Dissociation · Affinité de Sleeve
· Dissociation, pouvoirs & implants · Syndrome du Migrant · Philosophie de la règle

## 10 LES PSYKERS

· Introduction · Origine des pouvoirs · Éveil psychique · Stress psychique
· Disciplines psychiques · Détection des Psykers

# 11 LES MONDES HABITÉS

· Système SOL · Les Factions de SOL · Système NOX

01

// PARTIE 01

# L'UNIVERS

*Une conscience peut être copiée, sauvegardée, transférée. Le corps n'est plus qu'un support. Tout repose sur un phénomène que personne ne comprend vraiment : le Flux.*

# TERMINOLOGIE

Le vocabulaire de base partagé par les personnages, les corporations et la rue.

| TERME | DÉFINITION |
|---|---|
| **EGO** | La conscience numérisée du personnage. |
| **Sleeve** *(Enveloppe, Morphe)* | Le corps utilisé. |
| **Stack** | L'implant contenant l'EGO. |
| **Transfert** | Changement de Sleeve. |
| **Fork** | Copie temporaire ou illégale d'un EGO. |
| **Écho** | Résidu psychique d'une ancienne copie. |
| **Éveillé** | Individu ayant développé des capacités psychiques. |
| **Distorsion** | Corruption mentale liée au Flux. |
| **Flux** | Phénomène cosmologique sur lequel repose le transfert d'EGO. |

# LE FLUX

> *Personne n'a découvert le Flux. Nous avons découvert comment l'utiliser.*
>
> — DR. ELIAS KADE, INSTITUT DE TRANSFERT COGNITIF

Le Flux est un phénomène cosmologique théorisé plusieurs siècles avant l'invention du transfert d'EGO. À l'origine, il ne s'agissait que d'une anomalie mathématique apparaissant dans certains modèles de physique quantique de l'information.

Pendant longtemps, le Flux fut considéré soit comme une erreur de calcul, soit comme un artefact statistique ou une curiosité théorique sans application pratique. Puis les premières technologies de transfert de conscience furent développées — et elles ne fonctionnaient pas.

## LA DÉCOUVERTE

Les premiers chercheurs tentèrent de scanner un cerveau, de numériser son activité et de reconstruire la conscience ailleurs. Les résultats furent catastrophiques : les copies obtenues étaient incomplètes, incohérentes ou incapables de maintenir une personnalité stable.

Puis une équipe découvrit accidentellement qu'en utilisant certaines architectures quantiques, les transferts devenaient possibles. Mais personne ne comprit vraiment pourquoi : lorsque le système

interagissait avec le phénomène théorique appelé *Flux*, les transferts fonctionnaient.

### CE QUE L'ON SAIT DU FLUX

**IL EXISTE**

C'est l'une des rares certitudes. Les technologies modernes prouvent son existence de manière indirecte. Sans Flux, aucun transfert d'EGO n'est possible et aucune sauvegarde cognitive n'est viable.

**IL EST MESURABLE**

Les instruments détectent des fluctuations, des densités, des perturbations — un peu comme la gravité ou la matière noire. Mais personne ne sait ce qui est réellement mesuré.

**IL EST OMNIPRÉSENT**

Le Flux semble traverser tout l'univers connu : l'espace, les planètes, les organismes vivants et les systèmes artificiels.

**IL N'INTERAGIT PRESQUE JAMAIS**

La plupart du temps, le Flux est totalement imperceptible. Son existence n'est connue que grâce aux technologies exploitant ses propriétés.

#### › LE FLUX EST-IL UN LIEU ?

Personne ne le sait avec certitude. Certaines théories affirment que les EGO voyagent à travers lui ; d'autres pensent que le Flux n'est pas un espace mais un état de l'information.

#### › LE FLUX EST-IL CONSCIENT ?

Aucune preuve n'existe en ce sens. Pourtant, certains rapports évoquent des visions, des souvenirs improbables, des phénomènes inexpliqués. La communauté scientifique considère ces récits avec méfiance.

#### › POURQUOI LE FLUX FONCTIONNE-T-IL ?

C'est probablement la plus grande énigme de l'humanité. Les ingénieurs savent utiliser certaines propriétés du Flux, mais ignorent pourquoi cela marche vraiment.

## LA DISTORSION

La Distorsion est un effet secondaire observé chez certains individus fortement exposés au Flux, à cause de transferts d'EGO trop nombreux. Les scientifiques considèrent qu'il s'agit d'un phénomène neurologique consécutif aux transferts répétés : une altération progressive de la cohérence entre l'EGO et la réalité.

**RENVOI**

Les règles de Distorsion en jeu sont détaillées avec les Psykers et les échecs critiques mentaux (voir Partie 09).

## LES PSYKERS — L'ÉNIGME

Les Psykers représentent un problème majeur pour les chercheurs. Leurs capacités semblent :

- corrélées au Flux ;
- impossibles à reproduire artificiellement ;
- incompatibles avec plusieurs modèles physiques.

Ils constituent aujourd'hui la principale source de débats sur la véritable nature du Flux. Leur fonctionnement complet est traité en Partie 09.

## CE QUE CROIT LA POPULATION

Pour la plupart des citoyens, le Flux est juste « le truc qui permet les transferts d'EGO » — exactement comme beaucoup de gens utilisent Internet sans comprendre le fonctionnement du protocole TCP/IP.

## LA CHRONOLOGIE

- 2025 - 2080 L'AGE DE L'INTELLIGENCE ARTICIFIELLE
- 2080-2140 LA CRISE CLIMATIQUE FINALE
- 2140 - 2230 L'ÂGE DE L'EXPANSION SOLAIRE
- 2230 - 2360 LA RÉVOLUTION BIOTECH
- 2360 - 2450 L'ÈRE DES SYNTHÉTIQUES
- 2451 LA DÉCOUVERTE DU FLUX
- 2470 - 2550 L'ÂGE DES INTERFACES
- 2568 LE PROJET ÉCHO
- 2591 PREMIÈRE EMPREINTE EGO
- 2592 PREMIER TRANSFERT D'EGO RÉUSSI
- 2593 - 2750 LES GUERRES DE L'IMMORTALITÉ
- 2751 LES ACCORDS DE TITAN
- 2751 - 2900 RÉVOLUTION DES SLEEVES
- 2914 PREMIÈRE IA CITOYENNE
- 2960 LA RÉVOLUTION TACHYONIQUE

- 2980 PREMIÈRE VAGUE COLONIALE
- 3011 INCIDENT DU TCSS NÉMÉSIS
- 3030 APPARITION DES PREMIERS PSYKERS
- 3050 - 3148 L'ÂGE DE L'EXPANSION
- 3148 PREMIÈRE DISTORSION MAJEURE
- 3200 DÉCOUVERTE DES RÉSEAUX MYCELLAIRES
- 3260 - 3340 GUERRES CORPORATISTES
- 3355 FONDATION DE L'ASSEMBLÉE HUMAINE
- 3420 LA GRANDE DISTORSION (L'INCIDENT DE NOX PRIME)
- 3472 LA PÉRIODE ACTUELLE

2025 - 2080

## L'ÂGE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

- Explosion des IA génératives.
- Automatisation massive de l'économie.
- Développement des premières interfaces cerveau-machine.
- Les gouvernements peinent à suivre les géants technologiques.

**Conséquence :**
Les mégacorporations deviennent plus puissantes que certains États.

2080-2140

## LA CRISE CLIMATIQUE FINALE

- Montée des océans.
- Déplacements massifs de populations.
- Crises alimentaires mondiales.
- Multiplication des guerres pour les ressources.

**2140 : Accord de Genève II**

Création de l'Autorité Terrienne Unifiée.

Premier gouvernement mondial disposant de pouvoirs réels.

Les anciens pays deviennent progressivement des régions administratives.

2140 - 2230

## L'ÂGE DE L'EXPANSION SOLAIRE

> *Colonisation :*

- Lune
- Mars
- Ceinture d'Astéroïdes
- Lunes de Jupiter
- Lunes de Saturne

DÉCOUVERTE :

- fusion maîtrisée
- gravité artificielle
- premières modifications génétiques

2230 - 2360

## LA RÉVOLUTION BIOTECH

> *Naissance des premières sleeves biologiques artificielles.*

DÉCOUVERTE :

- clonage complet d'organes
- croissance accélérée des tissus
- interfaces neuronales profondes

Les premiers humains "augmentés" apparaissent.

2360 - 2450

## L'ÈRE DES SYNTHÉTIQUES

*Création des premières sleeves synthétiques, Humains conçus en laboratoire*

DÉCOUVERTE :

- PLUS RÉSISTANTS
- PLUS RAPIDES
- ADAPTÉS À CERTAINS ENVIRONNEMENTS

De nombreux débats éclatent : Une sleeve synthétique est-elle encore humaine ?

2451

## LA DÉCOUVERTE DU FLUX

*Des chercheurs détectent une anomalie cosmologique, le phénomène est baptisé Le Flux...*

DÉCOUVERTE, IL SEMBLE :

- traverser tout l'univers
- transporter de l'information
- défier certaines lois de la physique

Personne ne comprend ce qu'il est réellement....

2470 - 2550

## L'ÂGE DES INTERFACES

*Les chercheurs découvrent que le cerveau humain interagit faiblement avec le Flux....*

DÉCOUVERTE :

- implants neuronaux avancés
- premières interfaces EGO

2568

## LE PROJET ÉCHO

*Première tentative Officielle de numérisation complète d'une conscience humaine....*

RÉSULTATS:

- echec, le cobaye devient catatonique.

2591

## PREMIÈRE EMPREINTE EGO

*Une équipe démontre qu'une conscience laisse une signature persistante dans le Flux....*

C'est une révolution scientifique.

2592

## PREMIER TRANSFERT D'EGO RÉUSSI

*L'être humain cesse d'être définitivement lié à son corps....*

Le monde entre dans une nouvelle ère.

2593 - 2750

## LES GUERRES DE L'IMMORTALITÉ

*Les riches monopolisent les transferts d'EGO...*

Des conflits éclatent dans tout le système solaire causant des milliards de morts...

2751

## LES ACCORDS DE TITAN

*Le transfert d'EGO devient un droit fondamental.*

Création du Registre Universel des EGO : Chaque citoyen possède une identité mentale unique.

2751 - 2900

## RÉVOLUTION DES SLEEVES

*Les corps deviennent remplaçables....*

DÉCOUVERTE :

- marché des sleeves
  - sleeves de seconde main
  - traffic de sleeve
- Traffic d'EGO

2914

## PREMIÈRE IA CITOYENNE

*Une intelligence artificielle obtient un statut juridique....*

Début de la coexistence Homme / IA...

2960

## LA RÉVOLUTION TACHYONIQUE

*Pendant près d'un millénaire, l'humanité est restée confinée au système solaire malgré ses progrès technologiques...*

La découverte des particules tachyoniques, théorisées depuis des siècles mais jamais exploitées, change radicalement la situation.

Des physiciens démontrent qu'il est possible de créer une **bulle de translation tachyonique**, permettant à un vaisseau de traverser l'espace à une vitesse apparente supérieure à celle de la

lumière sans violer les lois fondamentales de la physique locale.

Les premiers moteurs tachyoniques sont énormes, coûteux et dangereux.

Ils ouvrent cependant la voie à la première vague de colonisation extrasolaire.

CONSÉQUENCES :

- Fondation des premières colonies interstellaires...
- Apparition des premières routes commerciales interstellaires.
- Création des grandes compagnies de transport stellaire.

2980

## PREMIÈRE VAGUE COLONIALE

*L'humanité atteint plusieurs systèmes voisins...*

LES PREMIERS MONDES COLONISÉS SONT PRINCIPALEMENT :

- des stations orbitales ;
- des planètes terraformables ;
- des mondes miniers.

3011

## INCIDENT DU TCSS NÉMÉSIS

*Un transport colonial équipé d'un prototype tachyonique disparaît lors d'un transit...*

Le vaisseau réapparaît dix-sept ans plus tard, pour l'équipage seulement quelques heures se sont écoulées.
Les enquêtes ne parviennent jamais à expliquer l'événement, certaines théories évoquent une intéraction inconnue entre les moteurs tachyoniques et le Flux.

3030

## APPARITION DES PREMIERS PSYKERS

*Les premiers cas documentés de manifestations psychiques apparaissent dans les colonies éloignées.*

La corrélation avec les voyages tachyoniques est rapidement étudiée maius aucune preuve formelle n'est trouvée. Encore aujourd'hui le débat reste ouvert...

3050 - 3148

## L'ÂGE DE L'EXPANSION

*Les moteurs tachyoniques deviennent suffisamment fiables pour être déployés à grande échelle.*

L'humanité colonise des dizaines de systèmes, les anciennes divisions politiques terrestres deviennent progressivement insignifiantes face aux enjeux interstellaires.

3148

## PREMIÈRE DISTORSION MAJEURE

*Une colonie entière est victime d'un phénomène inexpliqué…*

LES SURVIVANTS DÉCRIVENT :

- des pertes de mémoire
- des hallucinations collectives
- des anomalies physiques locales

### Distorsion

Les premières hypothèses établissent un lien entre :

- le Flux ;
- les psykers ;
- certaines expérimentations tachyoniques.

3200

## DÉCOUVERTE DES RÉSEAUX MYCELLAIRES

*Des organismes extraterrestres présents sur plusieurs mondes semblent capables de transmettre de l'information à travers des distances impossibles à expliquer.*

Les chercheurs soupçonnent une interaction avec le Flux, aucune théorie ne fait consensus.

3260 - 3340

## GUERRES CORPORATISTES

*Les grandes corporations contrôlent désormais des systèmes entiers.*

L'avènement du moteur tachyonique bouleverse l'équilibre galactique : il offre aux méga-corporations une projection militaire fulgurante et l'exploitation totale des colonies. Cette course au contrôle absolu des systèmes plonge désormais la galaxie dans une guerre sectorielle généralisée.

3355

## FONDATION DE L'ASSEMBLÉE HUMAINE

Pour endiguer l'anarchie des crises interstellaires, une autorité globale est fondée, reléguant les vieilles nations terrestres au rang de simples patrimoines culturels. Ce nouveau modèle garantit toutefois une autonomie totale à chaque planète membre.

3420

## LA GRANDE DISTORSION (L'INCIDENT DE NOX PRIME)

La tentative de dompter le Flux pour créer un réseau galactique tourne au désastre : Nox Prime subit sept minutes d'anomalies gravitationnelles et psychiques qui corrompent les mémoires et les EGO. Entre censure gouvernementale et survivants traumatisés, l'incident laisse une certitude : l'expérience n'a pas seulement échoué, elle a capté une réponse venue d'ailleurs.

3472

## LA PÉRIODE ACTUELLE

Un demi-siècle après le Jour du Silence, l'humanité poursuit son expansion interstellaire sous l'ombre projetée de Nox Prime. Alors que le secret d'État entoure toujours les "Sept Minutes", la science s'oriente vers une révélation vertigineuse : le moteur tachyonique et le Flux partageraient une même nature fondamentale, dissimulée au cœur même de la réalité.

02

// PARTIE 02

# FONDAMENTAUX

*Un personnage, c'est deux choses distinctes : un EGO — qui il est — et une Enveloppe — ce dont son corps est capable. Tout le système découle de cette séparation.*

## L'EGO — QUI VOUS ÊTES

L'EGO est immortel (ou presque). Il contient tout ce qui fait l'identité durable du personnage :

- les compétences
- les souvenirs
- les relations
- les traits psychologiques
- la réputation
- l'expérience

L'EGO peut être copié, sauvegardé ou transféré. Ces éléments ne changent pas lorsque le personnage change de corps.

**HACKER DE GÉNIE**
Un esprit fait pour l'intrusion.

**ANCIEN MILITAIRE**
Des réflexes forgés par la guerre.

**DIPLOMATE**
L'art de plier les volontés.

**TUEUR À GAGES**
L'efficacité comme seule morale.

## L'ENVELOPPE — CE QUE VOUS HABITEZ

Le corps est du matériel. Il apporte :

- la force
- la vitesse
- la résistance
- les sens
- les implants

Un même EGO peut être transféré dans des supports radicalement différents :

- un corps humain standard
- un clone de combat
- un drone arachnide
- un corps synthétique
- un corps génétiquement modifié

## LES CARACTÉRISTIQUES DE L'EGO

Elles représentent ce que le personnage est réellement, indépendamment de son corps.

**INTELLECT**
Comprendre, analyser et résoudre des problèmes.

**VOLONTÉ**
Résister à la pression et imposer sa volonté.

**EMPATHIE**

Comprendre, influencer et manipuler les autres.

**INSTINCT**

Percevoir rapidement les dangers et réagir à l'imprévu.

## LES CARACTÉRISTIQUES DE L'ENVELOPPE

Elles dépendent entièrement du corps utilisé.

**PUISSANCE**

Force physique, impact, capacité à déplacer ou briser.

**AGILITÉ**

Coordination, précision et rapidité des mouvements.

**ENDURANCE**

Résistance à l'effort, aux blessures et à la fatigue.

**INTERFACE**

Capacité du corps à exploiter ses implants, à se connecter et à manier les technologies avancées.

**INTERFACE : LE NERF DE LA GUERRE**

Un vieux corps bon marché aura une Interface faible ; une enveloppe militaire haut de gamme aura une Interface élevée. L'Interface conditionne la qualité d'implants réellement utilisable (voir Partie 04).

## ÉCHELLES DE VALEURS

### CARACTÉRISTIQUES — EGO & SLEEVE (0 À 5)

| VALEUR | NIVEAU | LECTURE RAPIDE |
|---|---|---|
| 0 | Mort | — |
| 1 | Faible | Sous la moyenne |
| 2 | Moyen | Humain standard |
| 3 | Compétent | Professionnel |
| 4 | Expert | Élite |
| 5 | Légendaire | Exceptionnel — limite humaine ou post-humaine |

### COMPÉTENCES (0 À 3)

| VALEUR | MAÎTRISE |
|---|---|
| 0 | Amateur — connaissance basique |
| 1 | Formé |
| 2 | Professionnel |
| 3 | Maître |

## RÉSOLUTION DES ACTIONS

Le cœur du système est un **jet de compétence classique** : on lance deux dés à six faces et on additionne la caractéristique concernée, la compétence associée et les bonus éventuels (circonstance, implant, équipement).

**JET DE BASE**

`2d6 + Caractéristique + Compétence + Bonus` vs **Seuil de difficulté**

Si le total atteint ou dépasse le seuil, l'action réussit.

### ÉCHELLE DE DIFFICULTÉ

| DIFFICULTÉ | SEUIL |
|---|---|
| Trivial | 8 |
| Standard | 11 |
| Difficile | 14 |
| Extrême | 17 |
| Légendaire | 20 |

*L'initiative, les attaques, l'esquive et la gestion des blessures sont détaillées en Partie 07.*

03

// PARTIE 03

# LES SLEEVES

*Le marché des corps. Du clone biologique bon marché à la plateforme robotique de combat — et tout ce qu'on récupère d'occasion, avec ses fantômes.*

Trois grandes familles structurent l'offre, dans une progression très lisible :

- la **Sleeve biologique** est le standard de l'humanité ;
- les **Synthétiques** sont des corps conçus sur mesure ;
- les **Robotiques** sont des plateformes mécaniques spécialisées.

## SLEEVES BIOLOGIQUES

Corps naturel — le point de départ de l'humanité.

| SLEEVE BIOLOGIQUE | STANDARD |
|---|---|
| Puissance | 2 |
| Endurance | 2 |
| Agilité | 2 |
| Slots d'implants | 4 |

- peu coûteuse
- facile à remplacer
- compatible avec tous les EGO

## SLEEVES SYNTHÉTIQUES

Les Sleeves synthétiques sont conçues artificiellement. Musculature, système nerveux, densité osseuse, métabolisme et génome sont entièrement modifiés avant la croissance du corps. Elles sont plus performantes que les biologiques, mais aussi plus coûteuses.

**RÈGLE DE CONSTRUCTION**

Toutes les synthétiques partent d'une **base commune (Civil)** de `P2 A2 E2`. Le grade fournit ensuite des points de caractéristiques à répartir, des slots cyber et un seuil de blessure de base supérieur.

| PREMIUM | GRADE 1 |
|---|---|
| Bonus de caractéristiques | +2 points à répartir |
| Slots d'implants | 8 |
| Exemple | P3 · A3 · E2 |
| Maximum par caractéristique | 3 |
| Résilience | +1 point de vie |

### MILITAIRE — GRADE 2

| | | | |
|---|---|---|---|
| Bonus de caractéristiques | +4 points à répartir | Maximum par caractéristique | 4 |
| Slots d'implants | 12 | Résilience | +2 points de vie |
| Exemple | P4 · A3 · E3 | | |

### CUSTOM — GRADE 3

| | | | |
|---|---|---|---|
| Bonus de caractéristiques | +5 points à répartir | Maximum par caractéristique | 4 |
| Slots d'implants | 16 | Résilience | +2 points de vie |

**AVANTAGE (AU CHOIX)**

- Métabolisme optimisé
- Vision améliorée
- Tolérance aux toxines
- Réflexes améliorés
- Récupération accélérée

### ELITE — GRADE 4

| | | | |
|---|---|---|---|
| Bonus de caractéristiques | +6 points à répartir | Maximum par caractéristique | 4 |
| Slots d'implants | 20 | Résilience | +3 points de vie |

**DEUX AVANTAGES (AU CHOIX)**

- Métabolisme optimisé
- Vision améliorée
- Tolérance aux toxines
- Réflexes améliorés
- Récupération accélérée

## SLEEVES ROBOTIQUES

Les Sleeves robotiques ne sont pas des humains améliorés : ce sont des machines conçues pour accueillir un EGO. Elles possèdent naturellement plus de puissance et d'endurance, mais sont moins adaptées aux interactions humaines.

**RÈGLE SPÉCIALE — EMPATHIE**

Les Sleeves robotiques appliquent **Empathie –1** lors des interactions avec des humains (minimum Empathie 0 pour les jets sociaux).

## BASE ROBOTIQUE

AVANT GRADE

| | | | |
|---|---|---|---|
| Puissance | 3 | Agilité | 2 |
| Endurance | 3 | Immunités | maladie, poison, fatigue bio. |

## ROBOTIQUE PREMIUM

GRADE 1

| | | | |
|---|---|---|---|
| Bonus de caractéristiques | +2 points | Maximum par caractéristique | 4 |
| Slots d'implants | 8 | Résilience | +3 points de vie |

## ROBOTIQUE MILITAIRE

GRADE 2

| | | | |
|---|---|---|---|
| Bonus de caractéristiques | +4 points | Maximum par caractéristique | 5 |
| Slots d'implants | 12 | Résilience | +4 points de vie |

## ROBOTIQUE CUSTOM

GRADE 3

| | | | |
|---|---|---|---|
| Bonus de caractéristiques | +5 points | Maximum par caractéristique | 5 |
| Slots d'implants | 16 | Résilience | +5 points de vie |

## CHOISIR UN CHÂSSIS

- **Infiltration** — +1 Agilité
- **Combat** — +1 Puissance
- **Industriel** — +1 Endurance
- **Reconnaissance** — capteurs intégrés

## ROBOTIQUE ELITE

GRADE 4

| | | | |
|---|---|---|---|
| Bonus de caractéristiques | +6 points | Maximum par caractéristique | 5 |
| Slots d'implants | 20 | Résilience | +6 points de vie |

## DEUX SPÉCIALISATIONS DE CHÂSSIS

Combinez deux des châssis ci-dessus.

## PAR DÉFAUT

Les joueurs commencent avec une **Sleeve Civil standard** (voir création de personnage, Partie 06).

# SLEEVES DE SECONDE MAIN

Si les Sleeves sont des biens échangeables, il est logique qu'un marché de l'occasion existe. Tout le monde n'a pas les moyens de s'offrir une Sleeve neuve, clonée ou synthétique premium. Beaucoup d'individus se retrouvent dans des corps :

- récupérés sur des champs de bataille ;
- saisis par des corporations ;
- issus de faillites médicales ;
- revendus après le décès de leur propriétaire ;
- reconstruits à partir de plusieurs donneurs ;
- ou simplement usés par des décennies de transferts.

Une Sleeve de seconde main est une Sleeve ayant déjà accueilli au moins un EGO avant son propriétaire actuel. Elles représentent la majorité du marché accessible aux citoyens ordinaires.

## POURQUOI ACHETER D'OCCASION ?

Une Sleeve de grade Militaire ou Elite coûte une fortune. En revanche, une Sleeve militaire vieille de vingt ans, revendue après plusieurs propriétaires, peut devenir abordable. Cela permet à certains d'accéder à des corps qu'ils n'auraient jamais pu se payer neufs.

## ÉTAT GÉNÉRAL

Chaque Sleeve d'occasion possède un État général. À l'achat, le MJ peut tirer ou choisir le nombre de défauts correspondant.

| QUALITÉ | DESCRIPTION | DÉFAUTS |
|---|---|---|
| **Excellent** | Presque neuve | 0 |
| **Bon** | Un défaut mineur | 1 |
| **Usée** | Dysfonctionnements occasionnels | 2 |
| **Dégradée** | Nombreux problèmes | 3 |
| **Épave** | Risque permanent | 4 |

## DÉFAUTS PHYSIQUES

### CICATRICES NEUROMOTRICES

Mouvements légèrement imprécis : –1 aux premiers jets physiques de chaque scène.

### PROTHÈSES VIEILLISSANTES

Une fois par session, un implant cesse temporairement de fonctionner.

### DOULEURS FANTÔMES

Sous stress, –1 à une action physique.

### SYSTÈME IMMUNITAIRE DÉFECTUEUX

Sleeves bio/synthétiques : les soins sont moins efficaces (à déterminer).

### ACTIONNEURS USÉS

Sleeves robotiques : mouvements bruyants, –1 Discrétion.

## EMPREINTES RÉSIDUELLES

C'est probablement l'aspect le plus perturbant : même après effacement, une Sleeve conserve parfois des traces de ses anciens occupants. Les scientifiques refusent généralement de l'admettre — pourtant les cas sont trop nombreux pour être ignorés.

### RÉSIDUS MNÉSIQUES

Des souvenirs surgissent, des visages semblent familiers, des lieux inconnus provoquent une émotion. –1 aux jets d'Analyse sociale, Réseau ou Perception lorsque ces souvenirs interfèrent.

### RÉSONANCE COMPORTEMENTALE

Le corps reproduit inconsciemment des comportements de son ancien propriétaire (vérifier les sorties, un tic de langage, se retourner à l'évocation d'un nom). –1 aux jets de Tromperie ou d'Influence quand le personnage tente de masquer son identité.

### ÉCHOS IDENTITAIRES

Une présence semble parfois habiter la Sleeve : pensées, phrases, souvenirs. Rien ne prouve qu'ils soient réels. Quand le PJ cherche à utiliser ces « connaissances », le MJ peut fournir une information peut-être vraie, partiellement vraie ou totalement fausse. –1 aux jets de Sang-Froid.

## TROUBLES HÉRITÉS

Certaines Sleeves ont subi des traumatismes extrêmes — torture, exposition prolongée au Flux, expériences psychiques — et une partie du problème demeure.

### SYNDROME DE PERSÉCUTION

L'ancien occupant vivait dans une paranoïa permanente. Le personnage est constamment sur ses gardes : +1 Perception et –1 Influence. Impossible d'obtenir ce bonus et ce malus simultanément sur un même jet.

### STRESS DE COMBAT

Le système nerveux réagit violemment à l'adrénaline. Lorsqu'une arme est dégainée, jet de Sang-Froid (11). En cas d'échec : réaction agressive, comportement impulsif, et –1 aux jets de Commandement.

### CLAUSTROPHOBIE

Le corps réagit violemment aux espaces confinés : −2 aux jets physiques et mentaux liés tant que la situation persiste.

### TROUBLE DISSOCIATIF

Le personnage peine à considérer la Sleeve comme la sienne : +1 Dissociation lors des transferts, et −1 à tous les jets pendant le premier jour suivant un transfert.

### RÉMANENCE DU FLUX

La Sleeve a été exposée à des phénomènes anormaux. Lors d'un échec critique sur un jet mental, le personnage gagne immédiatement +1 Distorsion.

04

// PARTIE 04

# LES IMPLANTS

*Augmenter un corps, c'est jouer avec ses limites. Chaque Sleeve n'accepte qu'un nombre fini d'implants — et les dépasser, c'est flirter avec le crash neural.*

# SLOTS — LA CAPACITÉ DU CORPS

Chaque Sleeve possède un nombre de slots d'implants déterminé par son grade.

| GRADE DE SLEEVE | SLOTS DE BASE |
|---|---|
| Civile | 4 |
| Premium | 8 |
| Militaire | 12 |
| Custom | 16 |
| Elite | 20 |

## ENCOMBREMENT DES IMPLANTS

Chaque implant occupe un ou plusieurs slots :

| TYPE D'IMPLANT | SLOTS OCCUPÉS |
|---|---|
| Implant mineur | 1 slot |
| Implant majeur | 2 à 3 slots |
| Système intégré *(ex. : exosquelette interne)* | 4 à 6 slots |

# QUALITÉ DES IMPLANTS

La qualité influence la puissance de l'implant : un bonus à une caractéristique, une capacité, ou un mélange des deux pour les modèles haut de gamme.

| NIVEAU | EFFET | PRÉREQUIS |
|---|---|---|
| Civil | +1 à une stat *ou* une capacité | — |
| Premium | +2 à une stat *ou* +1 et une capacité | Interface 2 min. |
| Militaire | +3 à une stat *ou* +2 et une capacité | Interface 3 min. |
| Expérimental | +3 à une stat *ou* +2 et deux capacités — **instable** | Interface 5 min. |

# RARETÉ

La rareté n'est pas un bonus mécanique direct. Elle influence la disponibilité, le prix, le risque et l'attention que l'implant attire de la part des factions.

| RARETÉ | DISPONIBILITÉ |
|---|---|
| **Commun** | Facile à trouver |
| **Rare** | Marché noir / corporations |
| **Prototype** | Faction spéciale / vol |
| **Unique** | Scénario / artefact |

# SURCHARGE

### RÈGLE CLÉ DU SYSTÈME

Une Sleeve **peut** dépasser son nombre de slots… mais avec danger.

Si `implants ≤ slots` : tout fonctionne normalement. Dès que `implants > slots`, la surcharge s'applique.

### SURCHARGE LÉGÈRE — 1 SLOT EN TROP

NIVEAU 1

| | | | |
|---|---|---|---|
| Tous les jets | -1 | Cyber | Latence dans les actions |
| Mental | Fatigue accrue | | |

*« Tes connexions sont instables, tout répond un peu trop lentement. »*

### SURCHARGE MOYENNE — 2 SLOTS EN TROP

NIVEAU 2

| | | | |
|---|---|---|---|
| Interface | -2 | Tous les jets | -2 |
| Effets | Drone qui bug, arme désactivée 1 tour, interface qui freeze | | |

### SURCHARGE SÉVÈRE — 3 SLOTS OU PLUS

NIVEAU 3

| | | | |
|---|---|---|---|
| Interface | -3 | Tous les jets | -4 |
| Sur un échec | Perte de contrôle partielle (action involontaire possible) | Sur un échec critique | Risque de crash neural |

**CRASH NEURAL**

Déconnexion de **tous** les implants jusqu'à la prochaine maintenance.

**SURCHARGE EXTRÊME — 4 SLOTS OU PLUS** NIVEAU 4

| | | | |
|---|---|---|---|
| Interface | -4 | Tous les jets | -5 |
| État | Instabilité permanente | Symptômes | Hallucinations cyber (voix, signaux parasites) |
| EGO | Corruption progressive | | |

# INTERFACE & IMPLANTS

**RÈGLE CLÉ**

L'**Interface** limite la qualité d'implant réellement stable.

| INTERFACE | NIVEAU MAX STABLE |
|---|---|
| 1 | Civil |
| 2 | Premium |
| 3 | Militaire |
| 4 | Elite |
| 5 | Expérimental |

## INTERFACE SUFFISANTE

L'implant fonctionne normalement : bonus complet, stabilité, réponse fluide.

## ÉCART DE 1 NIVEAU

*Ex. : Interface 2 avec un implant Militaire.* –1 à toutes les actions utilisant cet implant ; latence légère ; surchauffe occasionnelle.

## ÉCART DE 2 NIVEAUX

–2 aux actions liées à l'implant ; activation lente ou imprécise ; consommation nerveuse élevée. Ex. : drone avec délai de réaction, arme intelligente imprécise, médecine assistée moins fiable.

### ÉCART CRITIQUE — 3 NIVEAUX OU PLUS

–3 aux actions liées à l'implant ; implant instable ; activation aléatoire ou défaillante ; possible verrouillage de sécurité.

**RISQUES**

- surcharge neuronale
- douleur artificielle
- perte temporaire de contrôle

**Cas extrême :** Interface trop basse pour une technologie expérimentale — l'implant est **inutilisable**.

## MÉDECINE & TECHNOLOGIE

**MÉDECINE (INTELLECT)**

Créer des slots biologiques · éviter le rejet · stabiliser l'EGO. Réussite → implant stable ; échec → instabilité ou surcharge réduite ; échec critique → rejet ou corruption de l'EGO.

**TECHNOLOGIE (INTERFACE)**

Installer · activer les fonctions avancées · connecter les implants entre eux · optimiser les performances · synchroniser plusieurs systèmes.

## CATALOGUE D'IMPLANTS

### LOCALISATIONS

| LOCALISATION | COUVRE |
|---|---|
| **Tête** | Cerveau, yeux, oreilles |
| **Torse** | Organes, colonne, cœur artificiel |
| **Bras** | Mains, avant-bras, épaules |
| **Jambes** | Hanches, jambes, pieds |
| **Système nerveux** | Implant diffus dans tout le corps |
| **Interne** | Réparti dans plusieurs organes |
| **Externe** | Apparent ou fixé sur la Sleeve |

## SENSORIELS

| IMPLANT | QUALITÉ | RARETÉ | SLOTS | LOCALISATION | EFFETS |
|---|---|---|---|---|---|
| Optiques HD | Civil | Commun | 1 | Tête (yeux) | Vision nocturne, zoom ×5 |
| Analyseur tactique | Premium | Rare | 1 | Tête (yeux) | +1 Perception, reconnaissance des armes |
| Spectre multibande | Militaire | Rare | 2 | Tête (yeux) | Vision thermique, UV, infrarouge |
| Oracle balistique | Expérimental | Prototype | 2 | Tête (cerveau) | +2 Armes à feu, trajectoires prédictives |
| Amplificateur auditif | Civil | Commun | 1 | Tête (oreilles) | Entendre à grande distance |
| Détecteur de mensonge biométrique | Premium | Rare | 1 | Tête (cerveau) | +1 Analyse sociale |

## INTERFACE & HACKING

| IMPLANT | QUALITÉ | RARETÉ | SLOTS | LOCALISATION | EFFETS |
|---|---|---|---|---|---|
| Port neural | Civil | Commun | 1 | Tête | Connexion directe aux systèmes |
| Co-processeur cognitif | Premium | Rare | 1 | Tête (cerveau) | +1 Technologie |
| Firewall neural | Premium | Rare | 1 | Tête | +1 défense contre le piratage |
| Interface militaire | Militaire | Rare | 2 | Tête (cerveau) | +2 Systèmes d'armes |
| Noyau Ghost | Expérimental | Prototype | 3 | Tête (cerveau) | Immunise contre une cyberattaque par mission |
| Module Drone-Link | Premium | Rare | 1 | Tête | +1 Drones |
| Nexus d'Essaim | Militaire | Prototype | 2 | Tête (cerveau) | Contrôle simultané de plusieurs drones |

## MUSCULAIRE

| IMPLANT | QUALITÉ | RARETÉ | SLOTS | LOCALISATION | EFFETS |
|---|---|---|---|---|---|
| Fibres renforcées | Civil | Commun | 1 | Bras ou jambes | +1 Athlétisme |
| Myomères synthétiques | Premium | Rare | 2 | Torse + bras ou jambes | +1 Puissance |
| Actionneurs hydrauliques | Militaire | Rare | 2 | Bras ou jambes | +2 Puissance |
| Ossature Titan | Militaire | Rare | 3 | Squelette | +1 Puissance, +1 seuil de blessure |
| Surcharge motrice | Expérimental | Prototype | 4 | Corps robotique | +3 Puissance |

## MOBILITÉ

| IMPLANT | QUALITÉ | RARETÉ | SLOTS | LOCALISATION | EFFETS |
|---|---|---|---|---|---|
| Tendons renforcés | Civil | Commun | 1 | Jambes | +1 Athlétisme |
| Stabilisateur gyroscopique | Premium | Rare | 1 | Torse | Ignore les malus de terrain difficile |
| Jambes vectorielles | Militaire | Rare | 2 | Jambes | Sauts augmentés |
| Sprint assisté | Militaire | Rare | 2 | Jambes | +2 Initiative |
| Blink neuro-cinétique | Expérimental | Prototype | 3 | Système nerveux | Une action de mouvement bonus, 1×/combat |

## COMBAT

| IMPLANT | QUALITÉ | RARETÉ | SLOTS | LOCALISATION | EFFETS |
|---|---|---|---|---|---|
| Compensateur de recul | Civil | Commun | 1 | Bras | +1 Armes à feu |
| Viseur neural | Premium | Rare | 1 | Tête (cerveau) | +1 Armes à feu |
| Calculateur de combat | Militaire | Rare | 2 | Système nerveux | +1 Initiative, +1 Armes à feu |
| Réflexes accélérés | Militaire | Rare | 3 | Système nerveux | Une réaction supplémentaire |
| Cortex de guerre | Expérimental | Prototype | 4 | Tête (cerveau) | +2 Initiative, +1 Commandement |

## PROTECTION

| IMPLANT | QUALITÉ | RARETÉ | SLOTS | LOCALISATION | EFFETS |
|---|---|---|---|---|---|
| Peau Kevlar | Civil | Commun | 1 | Torse | +1 seuil de blessure légère |
| Plaques sous-dermiques | Premium | Rare | 2 | Torse | +1 seuil légère et sévère |
| Blindage composite | Militaire | Rare | 3 | Corps robotique | +2 seuils de blessure |
| Carapace adaptive | Expérimental | Prototype | 4 | Corps robotique | Réduit tous les dégâts d'une catégorie |

## MÉDICAL

| IMPLANT | QUALITÉ | RARETÉ | SLOTS | LOCALISATION | EFFETS |
|---|---|---|---|---|---|
| Moniteur biométrique | Civil | Commun | 1 | Bras | Diagnostic instantané |
| Nano-Médic | Premium | Rare | 1 | Torse | +1 Bio-Médecine |
| Régénérateur cellulaire | Militaire | Rare | 2 | Torse | Récupération accélérée |
| Auto-Chirurgien | Expérimental | Prototype | 4 | Torse | Stabilisation automatique des blessures critiques |

## DRONES

| IMPLANT | QUALITÉ | RARETÉ | SLOTS | LOCALISATION | EFFETS |
|---|---|---|---|---|---|
| **Télécommande neurale** | Civil | Commun | 1 | Tête | Contrôle d'un drone |
| **Relais drone** | Premium | Rare | 1 | Tête | +1 Drones |
| **Coordinateur tactique** | Militaire | Rare | 2 | Tête (cerveau) | Partage des données avec les alliés |
| **Essaim de surveillance** | Militaire | Rare | 2 | Externe | Micro-drones d'observation |
| **Nexus de Ruche** | Expérimental | Prototype | 4 | Tête (cerveau) | Contrôle d'un essaim complet |

## BATTERIES AUXILIAIRES

Les batteries auxiliaires stockent et fournissent de l'énergie à différents systèmes cybernétiques. Leur usage le plus courant est d'alimenter les armes énergétiques, mais elles peuvent aussi faire fonctionner certains implants avancés ou équipements externes connectés à la Sleeve.

Contrairement aux armes conventionnelles, les armes énergétiques n'utilisent pas de munitions physiques : elles puisent dans des cellules énergétiques. Chaque arme dispose de sa propre batterie interne, dont la capacité varie selon le modèle, et qui doit être rechargée ou remplacée une fois épuisée. Les systèmes les plus avancés relient l'ensemble au réseau énergétique de la Sleeve, réduisant voire supprimant la nécessité de recharger manuellement.

| BATTERIE | SLOTS | STOCKAGE | EFFET |
|---|---|---|---|
| **Civile** | 1 | 10 | — |
| **Premium** | 1 | 20 | — |
| **Militaire** | 2 | 40 | Changement rapide |
| **Expérimentale** | 4 | 60 | Autorégénérante |

05

// PARTIE 05

# ARMEMENT & PROTECTION

*Du pistolet dissimulable au canon à plasma, de la veste balistique à l'exo-armure lourde. Ce que l'on porte pour frapper — et pour rester en vie.*

# QUALITÉ DES ARMES

| QUALITÉ | BONUS |
|---|---|
| Civil | Aucun |
| Premium | +1 dégâts *ou* une capacité |
| Militaire | +2 dégâts *ou* une capacité avancée |
| Expérimental | +3 dégâts *ou* deux capacités |

# PORTÉE & MODIFICATEURS

**CONTACT**
0 – 2 m

**COURTE**
0 – 20 m

**MOYENNE**
20 – 100 m

**LONGUE**
100 – 500 m

**EXTRÊME**
500 m et plus

## MODIFICATEURS DE PORTÉE

| SITUATION | MODIFICATEUR |
|---|---|
| Dans la portée optimale | `Aucun` |
| Au-delà de la portée maximale | `Tir impossible` |
| Fusil de précision à courte portée | `-2` |
| Arme lourde au contact | `-2` |
| Cible en mouvement rapide | `-1` |
| Tir préparé | `+1` |

# CATALOGUE D'ARMES

## ARMES DE POING

| ARME | QUALITÉ | RARETÉ | DÉGÂTS | MIN | MAX | TYPE | PARTICULARITÉS | PRIX EN CU |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Pistolet compact | Civil | Commun | 1d6+2 | Contact | Courte | Balistique | Facile à dissimuler | 450 |
| Revolver lourd | Premium | Rare | 1d6+4 | Contact | Courte | Balistique | Fiable | 700 |
| Pistolet Smartgun | Premium | Rare | 1d6+3 | Contact | Moyenne | Balistique | +1 Armes à feu (liaison neurale) | 850 |
| Pistolet corporatif | Militaire | Rare | 1d6+5 | Contact | Moyenne | Balistique | Reconnaissance biométrique | 950 |
| Specter-X | Expérimental | Prototype | 1d6+6 | Contact | Moyenne | Balistique | Ignore protections légères | 1000 |

## ARMES ÉNERGÉTIQUES LÉGÈRES

| ARME | QUALITÉ | RARETÉ | DÉGÂTS | MIN | MAX | CONSO. | PARTICULARITÉS | PRIX EN CU |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Pistolet laser L-12 | Premium | Rare | 1d6+4 | Contact | Longue | 1 | Silencieux | 550 |
| Pistolet à impulsion | Militaire | Rare | 1d6+5 | Contact | Moyenne | 1 | +2 contre drones | 650 |
| Spectre photonique | Expérimental | Prototype | 1d6+6 | Contact | Longue | 2 | Ignore protections légères | 950 |

## ARMES D'ÉPAULE

| ARME | QUALITÉ | RARETÉ | DÉGÂTS | MIN | MAX | PARTICULARITÉS | PRIX EN CU |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Fusil civil | Civil | Commun | 2d6+2 | Courte | Moyenne | Polyvalent | 850 |
| Carabine tactique | Premium | Rare | 2d6+4 | Courte | Longue | Portée accrue | 1200 |
| Fusil d'assaut | Militaire | Rare | 2d6+5 | Courte | Longue | Rafale | 1800 |
| Fusil de précision | Militaire | Rare | 2d6+6 | Moyenne | Extrême | Tir précis | 2500 |
| Fusil expérimental MK IV | Militaire | Expérimental | 2d6+8 | Moyenne | Extrême | Ignore protections légères | ? |

## ARMES D'ÉPAULE ÉNERGÉTIQUES

| ARME | QUALITÉ | RARETÉ | DÉGÂTS | MIN | MAX | CONSO. | PARTICULARITÉS | PRIX EN CU |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Carabine laser M-45 | Premium | Rare | 2d6+5 | Courte | Extrême | 1 | Précision | 1400 |
| Fusil à impulsion | Militaire | Rare | 2d6+7 | Courte | Longue | 2 | Bonus contre blindages | 2000 |
| Railgun | Militaire | Expérimental | 2d6+10 | Moyenne | Extrême | 2 | Ignore protections légères | 3000 |

## ARMES LOURDES

| ARME | QUALITÉ | RARETÉ | DÉGÂTS | MIN | MAX | PARTICULARITÉS | PRIX EN CU |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Mitrailleuse lourde | Militaire | Rare | 3d6+5 | Courte | Longue | Suppression | 4500 |
| Lance-grenades | Militaire | Rare | 3d6+4 | Courte | Longue | Zone | 5500 |
| Lance-roquettes | Militaire | Rare | 3d6+8 | Moyenne | Extrême | Anti-véhicule | 8000 |

## ARMES ÉNERGÉTIQUES LOURDES

| ARME | QUALITÉ | RARETÉ | DÉGÂTS | MIN | MAX | CONSO. | PARTICULARITÉS | PRIX EN CU |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Canon plasma | Militaire | Rare | 3d6+8 | Courte | Longue | 3 | Zone | 8500 |
| Lance-particules | Militaire | Prototype | 4d6+8 | Moyenne | Extrême | 4 | Anti-véhicule | 15000 |
| Désintégrateur | Militaire | Unique | 4d6+12 | Moyenne | Extrême | 5 | Ignore la plupart des protections | 25000 |

## ARMES DE MÊLÉE

| ARME | QUALITÉ | RARETÉ | DÉGÂTS | MIN | MAX | PARTICULARITÉS | PRIX EN CU |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Poings / corps à corps | — | — | 1d6 | Contact | Contact | Non létal | - |
| Matraque | Civil | Commun | 1d6+2 | Contact | Contact | Non létale | 100 |
| Couteau monofil | Premium | Rare | 1d6+4 | Contact | Contact | Dissimulable | 150 |
| Katana mono-moléculaire | Militaire | Rare | 2d6+3 | Contact | Contact | Ignore les armures légères | 1800 |
| Marteau d'impact | Militaire | Rare | 2d6+5 | Contact | Contact | Renversement | 2200 |
| Lame vibrante | Expérimental | Prototype | 2d6+7 | Contact | Contact | Ignore les protections physiques | 3000 |

# MUNITIONS SPÉCIALES & ARMES INTELLIGENTES

| MUNITION | EFFET |
|---|---|
| Perforante | Ignore 1 niveau de protection |
| IEM | +2 contre robots et drones |
| Incendiaire | Inflige Brûlure |
| Neurotoxique | Inflige Empoisonné |
| Fragmentation | Zone réduite |

### ARMES INTELLIGENTES

Nécessitent généralement un **port neural** et une **Interface 2+**.

| ARME | EFFET |
|---|---|
| Smartgun | +1 Armes à feu |
| Fusil Ghost | Tir guidé |
| Railgun IA | Corrige automatiquement la visée |
| Canon Neuro-Link | Se verrouille sur les cibles désignées par l'utilisateur |

# PROTECTIONS

Les protections ne rendent pas plus difficile le fait d'être touché : leur rôle est d'absorber une partie des dégâts avant qu'ils n'atteignent la Sleeve. Chaque protection possède deux valeurs :

- **Protection** — dégâts absorbés à chaque impact ;
- **Durabilité** — capacité à encaisser avant d'être détruite.

### PROCÉDURE D'ENCAISSEMENT

- Soustraire la valeur de Protection aux dégâts infligés.
- Le résultat détermine la blessure subie selon les seuils de la Sleeve.
- La Durabilité diminue de 1 point à chaque impact absorbé.
- À Durabilité 0, l'équipement est détruit et ne protège plus.

## DÉGÂTS MASSIFS

### ARMES PERFORANTES

Après absorption, la protection perd 2 points de Durabilité au lieu de 1.

### ARMES ANTI-MATÉRIEL

Après absorption, la protection perd 3 points de Durabilité.

### ARMES ÉNERGÉTIQUES

Selon le type de protection, certaines armures sont plus ou moins efficaces contre elles.

## EXEMPLES DE PROTECTIONS

| PROTECTION | QUALITÉ | PROTECTION | DURABILITÉ |
|---|---|---|---|
| Vêtements renforcés | Civil | 1 | 3 |
| Veste balistique | Civil | 2 | 5 |
| Armure de sécurité | Premium | 3 | 6 |
| Armure tactique | Premium | 4 | 8 |
| Armure corporative lourde | Militaire | 5 | 10 |
| Exo-armure légère | Militaire | 6 | 12 |
| Armure d'assaut | Custom | 7 | 15 |
| Exo-armure lourde | Elite | 8 | 18 |
| Armure adaptive | Elite | 9 | 20 |

06

// PARTIE 06

# VÉHICULES ET MOYENS DE TRANSPORT

# GRADES ET FAMILLES DES VÉHICULES

### GRADES DE VÉHICULES

- Civil
- Premium
- Militaire
- Custom
- Elite

### FAMILLES DE VEHICULES

- Terrestre
- Aérien
- Spatiaux

# VÉHICULES TERRESTRES

| DÉSIGNATION | GRADE | PLACES | BLINDAGE | DURABILITÉ | MODULES |
|---|---|---|---|---|---|
| Moto Urbaine | Civil | 1/2 | 0 | 6 | 2 |
| Voiture Citadine | Civil | 4/5 | 2 | 10 | 4 |
| Buggy | Civil | 2 | 1 | 8 | 3 |
| Berline Corporative | Premium | 4/5 | 3 | 12 | 6 |
| Véhicule de Sécurité | Premium | 6 | 4 | 16 | 6 |
| VBT | Militaire | 14 | 8 | 22 | 8 |
| VAB | Militaire | 8 | 10 | 24 | 10 |
| Tank Léger | Elite | 4 | 14 | 26 | 8 |
| Char de Guerre Titan | Elite | 10 | 20 | 30 | 14 |

# MODULES DE VÉHICULE TERRESTRE

## MODULES D'ARMEMENT

| DÉSIGNATION | EMPLACEMENT | DESCRIPTION | EFFET |
|---|---|---|---|
| Tourelle légère | 1 | Mitrailleuse ou canon léger téléopéré. | 2d6 dégâts, portée longue |
| Tourelle Lourde | 2 | Armement lourd monté sur pivot stabilisé téléopéré | 3d6 dégâts, portée longue, perce blindage 1 |
| Lance Missiles | 3 | Batterie de missiles guidés. | 5d6 dégâts, zone 6m de rayon, portée extrême |
| Canon EHV | 4 | Canon électromagnétique à très haute vélocité. | 5d6 dégâts, ignore 3 points de blindage |
| Canon Plasma | 5 | Arme énergetique lourde, nécessite une batterie adaptée | 6d6 dégâts, zone de 3m de rayon |
| Batterie IEM | 2 | Générateur d'impulsion électromagnétique | Pas de dégâts, désactive systèmes électroniques |

## MODULES DE PROTECTION

| DÉSIGNATION | EMPLACEMENT | DESCRIPTION | EFFET |
|---|---|---|---|
| Blindage Composite | 1 | Renfort de la coque | +2 blindage |
| Blindage Militaire | 2 | Plaques multicouches | +4 blindage |
| Générateur de bouclier | 4 | Champ énergétique défensif | Absorbe 10 dégâts d'arme énergetique avant de s'effondrer |
| Flare | 2 | Leurre et Brouillage d'arme à vérrouillage | -2 aux attaques d'armes à verrouillage |

## MODULES DE DÉTECTION & GUERRE ÉLECTRONIQUE

| DÉSIGNATION | EMPLACEMENT | DESCRIPTION | EFFET |
|---|---|---|---|
| Scanner Tactique | 1 | Analyses des signatures proches | +1 pilotage et perception |
| Scanner longue portée | 2 | Détection à grande distances | +2 pilotage et perception |
| Aide à la conduite | 1 | pilote automatique | permet la conduit autonome du véhicule |

### MODULES DRONES & SUPPORT

| DÉSIGNATION | EMPLACEMENT | DESCRIPTION | EFFET |
|---|---|---|---|
| Baie de Drones (petite) | 1 | Compartiment de stockage de drone | Station d'accueil et recharge pour 2 drones |
| Baie de Drones (grande) | 2 | Compartiment de stockage de drone | Station d'accueil et recharge pour 4 drones |
| Atelier Mobile | 2 | Atelier de réparation, customisation embarqué | +2 aux jets de Technologie pour la réparation et manipulation des drones |
| Hôpital Mobile | 4 | Salle médicale mobile | +2 aux jets de Bio-Médecine |
| Laboratoire Mobile | 3 | Labo d'analyse et recherhe | +2 analyses scientifiques |
| Atelier de Fabrication | 4 | Imprimantes 3D industrielles. | Fabrication de pièces détachées |

### MODULES LOGISTIQUE

| DÉSIGNATION | EMPLACEMENT | DESCRIPTION | EFFET |
|---|---|---|---|
| Stockage supplémentaire | 1 | coffre supplémentaire | double la capacité de stockage |
| Réserve énergetique | 2 | Batterie auxiliaire | permet l'alimentation d'arme énergétique |
| Station de recharge énergetique | 3 | mini générateur portatif | Permet la recharge de batterie auxillaire |

## VÉHICULES AÉRIENS

### DRONES

| DÉSIGNATION | GRADE | PILOTAGE | BLINDAGE | DURABILITÉ | MODULES |
|---|---|---|---|---|---|
| Drone Civil | Civil | IA ou Manuel | 0 | 2 | 1 |
| Drone Scout | Premium | IA ou Manuel | 1 | 3 | 2 |
| Drone Armé | Militaire | IA ou Manuel | 2 | 4 | 3 |

### AÉRONEFS

| DÉSIGNATION | GRADE | PLACES | BLINDAGE | DURABILITÉ | MODULES |
|---|---|---|---|---|---|
| Aérocycle | Civil | 2 | 0 | 10 | 2 |
| Navette ATMO | Civil | 6/8 | 2 | 12 | 2 |
| VTOL Corpo | Premium | 6/8 | 4 | 14 | 4 |
| Gunship Léger | Militaire | 6 | 8 | 22 | 8 |
| Chasseur ATMO | Militaire | 1 | 6 | 20 | 6 |
| Gunship Lourd | Elite | 12 | 12 | 26 | 16 |

## MODULES DE VÉHICULES AÉRIENS

### MODULES D'ARMEMENT

| DÉSIGNATION | EMPLACEMENT | DESCRIPTION | EFFET |
|---|---|---|---|
| Tourelle légère | 1 | Mitrailleuse ou canon léger téléopéré. | 2d6 dégâts, portée longue |
| Tourelle Lourde | 2 | Armement lourd monté sur pivot stabilisé téléopéré | 3d6 dégâts, portée longue, perce blindage 1 |
| Lance Missiles | 3 | Batterie de missiles guidés. | 5d6 dégâts, zone 6m de rayon, portée extrême |
| Canon EHV | 4 | Canon électromagnétique à très haute vélocité. | 5d6 dégâts, ignore 3 points de blindage |
| Canon Plasma | 5 | Arme énergetique lourde, nécessite une batterie adaptée | 6d6 dégâts, zone de 3m de rayon |
| Batterie IEM | 2 | Générateur d'impulsion électromagnétique | Pas de dégâts, désactive systèmes électroniques |

## MODULES DE PROTECTION

| DÉSIGNATION | EMPLACEMENT | DESCRIPTION | EFFET |
|---|---|---|---|
| Blindage Composite | 1 | Renfort de la coque | +2 blindage |
| Blindage Militaire | 2 | Plaques multicouches | +4 blindage |
| Générateur de bouclier | 4 | Champ énergétique défensif | Absorbe 10 dégâts d'arme énergetique avant de s'effondrer |
| Flare | 2 | Leurre et Brouillage d'arme à vérrouillage | -2 aux attaques d'armes à verrouillage |

## MODULES DE DÉTECTION & GUERRE ÉLECTRONIQUE

| DÉSIGNATION | EMPLACEMENT | DESCRIPTION | EFFET |
|---|---|---|---|
| Scanner Tactique | 1 | Analyses des signatures proches | +1 pilotage et perception |
| Scanner longue portée | 2 | Détection à grande distances | +2 pilotage et perception |
| Aide à la conduite | 1 | pilote automatique | permet la conduit autonome du véhicule |

## MODULES DRONES & SUPPORT

| DÉSIGNATION | EMPLACEMENT | DESCRIPTION | EFFET |
|---|---|---|---|
| Baie de Drones (petite) | 1 | Compartiment de stockage de drone | Station d'accueil et recharge pour 2 drones |
| Baie de Drones (grande) | 2 | Compartiment de stockage de drone | Station d'accueil et recharge pour 4 drones |
| Atelier Mobile | 2 | Atelier de réparation, customisation embarqué | +2 aux jets de Technologie pour la réparation et manipulation des drones |
| Hôpital Mobile | 4 | Salle médicale mobile | +2 aux jets de Bio-Médecine |
| Laboratoire Mobile | 3 | Labo d'analyse et recherhe | +2 analyses scientifiques |
| Atelier de Fabrication | 4 | Imprimantes 3D industrielles. | Fabrication de pièces détachées |

### MODULES LOGISTIQUE

| DÉSIGNATION | EMPLACEMENT | DESCRIPTION | EFFET |
|---|---|---|---|
| Stockage supplémentaire | 1 | coffre supplémentaire | double la capacité de stockage |
| Réserve énergetique | 2 | Batterie auxiliaire | permet l'alimentation d'arme énergétique |
| Station de recharge énergetique | 3 | mini générateur portatif | Permet la recharge de batterie auxillaire |

## VÉHICULES SPATIAUX

### ASTRONEFS CIVILS

| DÉSIGNATION | GRADE | EQUIPAGE | SEUIL | DURABILITÉ | MODULE |
|---|---|---|---|---|---|
| Helix 20 | Civil | 2 | 8/14/20 | 12 | 3 |
| Shuttle Orion | Civil | 15 | 10/18/26 | 16 | 6 |
| Cargo Léger | Premium | 10 | 12/22/32 | 20 | 10 |
| Yach Corporatif | Premium | 20 | 14/26/38 | 20 | 8 |
| Explorateur Long-Courrier | Premium | 20 | 16/30/44 | 24 | 12 |
| Arche Coloniale | Elite | 500+ | 18/34/50 | 48 | 75 |

### ASTRONEFS MILITAIRES

| DÉSIGNATION | GRADE | EQUIPOAGE | SEUIL | DURABILITÉ | MODULE |
|---|---|---|---|---|---|
| Chasseur Orbial MKIV | Militaire | 2 | 10/18/26 | 12 | 4 |
| Patrouilleur Orbital | Militaire | 10 | 12/22/32 | 16 | 8 |
| Corvette d'interception | Militaire | 20-30 | 14/26/38 | 24 | 12 |
| Frégate Raven | Militaire | 40-80 | 16/30.44 | 30 | 16 |
| Destroyer Dragon | Militaire | 200-300 | 18/34/50 | 60 | 50 |
| Croiseur Colossus | Militaire | 500-800 | 20/38/56 | 120 | 100 |

# MODULES DE VÉHICULES SPATIAUX

## MODULES D'ARMEMENT

### *Armement Cinétique*

| DÉSIGNATION | EMPLACEMENT | DESCRIPTION | EFFET |
|---|---|---|---|
| Canon Spatial Tegra III | 2 | Arme standard d'astronefs léger | 2d6+4 de dégâts, tir rapide |
| Canon Spatial Julius | 3 | Arme standard d'astronels de classe militaire | 2d6+7, tir rapide, arme à vérrouillage |
| Batterie de Canons Julius | 4 | Deux canons Julius coordonnés | 3d6+11, tir rapide, arme à vérrouillage |
| Canon HV Léger | 5 | Arme à projectile hyperveloce | 3d6+14, ignore 4 points de blindage |
| Canon HV Lourd | 6 | Arme à projectile hyperveloce anticorvette | 3d6+18, ignore 6 points de blindage |
| Canon Anti-Batiment | 8 | Arme antifregatte | 4d6+20, Ignore 8 de blindage |
| Canon Spinal | 12 | Arme principale de vaisseau Destroyer et Croiseur | 4d6d6+24, ignore 10 de blindage |

### *Armement Energetique*

| DÉSIGNATION | EMPLACEMENT | DESCRIPTION | EFFET |
|---|---|---|---|
| Laser Léger | 2 | Faisceau énergétique précis | 2d6+6, Aucun malus à longue portée |
| Batterie de Laser Léger | 4 | Réseau de lasers synchronisés | 2d10, Aucun malus à longue portée |
| Laser Lourd | 5 | Faisceau énergétique précis militaire | 3d6+16, Aucun malus à longue portée |
| Canon Plasma | 6 | Arme à plasma magnétisé | 3d6+22, inflige 50% de dégâts supplémentaire aux boucliers |
| Désintégrateur Quantique | 12 | Arme expérimentale interdite | 4d6+26, Ignore totalement les boucliers |

### *Missiles & Torpilles*

| DÉSIGNATION | EMPLACEMENT | DESCRIPTION | EFFET |
|---|---|---|---|
| Lanceur léger | 2 | Missiles guidés standards | 3d6+8, vérrouillage, portée extrême |
| Batterie de lanceur léger | 4 | Salve Multiple | 3d6+12, vérrouillage jusque 3 cibles, portée extrême |
| Lance Missile IEM | 4 | Arme Electromagnique | Désactive les équipements à proximité de la zone d'impact |
| Lance Torpilles Lourde | 6 | Arme de classe anti-corvette | 4d6+16, ignore 4 points de blindage, vérrouillage, portée extrême |
| Lance Torpilles de Siège | 8 | Armes de classe anti-structure orbitale | 4d6+20, ignore 8 points de blindage, vérrouillage, portée extrême |
| Lance Torpilles Antimatière | 12 | Arme de dissuasion stratègique | 4d6+24, verrouillage, portée extrême, zone d'impact massive |

## › MODULES DE PROTECTION

### *Blindages*

| DÉSIGNATION | EMPLACEMENT | DESCRIPTION | EFFET |
|---|---|---|---|
| Blindage Renforcé | 2 | Plaques composites supplémentaires | +2 Blindage |
| Blindage Militaire | 4 | Protection standard militaire | +4 Blindage |
| Blindage Composite Lourd | 6 | Alliages multicouches | +6 Blindage |
| Blindage Titan | 8 | Technologie militaire avancée | +8 Blindage |
| Blindage Adamantin | 10 | Protection expérimentale | +10 blindage |

*Boucliers*

| DÉSIGNATION | EMPLACEMENT | DESCRIPTION | EFFET |
|---|---|---|---|
| Bouclier Léger | 2 | Champ énergétique localisé | Absorbe 10 dégâts |
| Bouclier Standard | 4 | Défense énergétique classique | Absorbe 20 dégâts |
| Bouclier Militaire | 6 | Défense énergétique de classe militaire | Absorbe 40 dégâts |
| Bouclier Forteresse | 8 | Défense énergétique de classe militaire lourde | Absorbe 80 dégâts |
| Bouclier Bastion | 10 | Système expérimental équipant les vaisseaux capitaux. | Absorbe 160 dégâts |

## › SYSTÈME DE BORD

| DÉSIGNATION | EMPLACEMENT | DESCRIPTION | EFFET |
|---|---|---|---|
| Scanner Tactique | 1 | Ensemble de capteurs standard | Permet d'identifier l'armement, le blindage et les modules visibles d'un contact. |
| Scanner Longue Portée | 2 | Ensemble de capteurs militaires. | Détecte les vaisseaux et anomalies plusieurs heures avant les systèmes standards. |
| Suite ECM | 2 | Brouillage et leurrage électronique. | Les armes guidées doivent réussir un verrouillage avant de pouvoir tirer. |
| Suite ECCM | 2 | Contre-mesures avancées. | Ignore les effets d'une Suite ECM adverse. |
| Centre de Commandement | 4 | Poste de coordination tactique. | Permet de coordonner simultanément plusieurs escadrons ou drones. |
| Baie de Drones | 3 | Compartiment de stockage et de maintenance. | Peut embarquer jusqu'à 6 drones. |
| Hangar Léger | 4 | Petit hangar polyvalent. | Peut accueillir deux chasseurs ou une navette légère. |
| Hangar Standard | 8 | Hangar militaire complet. | Peut accueillir quatre chasseurs ou deux navettes légères. |
| Atelier Mobile | 3 | Atelier de maintenance embarqué | Permet de réparer les modules endommagés sans installation externe. |
| Hôpital de Bord | 3 | Centre médical avancé. | Réduit de moitié le temps de récupération des blessures. |
| Chambre de Transfert EGO | 5 | Infrastructure de sauvegarde et de transfert. | Permet la sauvegarde et le transfert d'EGO à bord du vaisseau. |
| Réserve Énergétique | 2 | Batteries auxiliaires de grande capacité. | Alimente les systèmes critiques en cas de panne du réacteur principal. |
| IA Tactique | 5 | Intelligence artificielle dédiée au combat spatial. | Peut gérer automatiquement un module du vaisseau chaque tour. |

## › PROPULSION SPATIALE

| DÉSIGNATION | EMPLACEMENT | DESCRIPTION | EFFET |
|---|---|---|---|
| Moteur Fusion Civil | 2 | Réacteur standard équipant la majorité des vaisseaux civils. | Permet les déplacements intra-système et les trajets interplanétaires. |
| Moteur Fusion Longue Portée | 3 | Version optimisée pour les voyages prolongés. | Consomme moins de carburant et double l'autonomie du vaisseau. |
| Moteur Fusion Militaire | 4 | Réacteur conçu pour les accélérations brutales et les situations de combat. | Peut effectuer des manœuvres impossibles pour les moteurs civils. |
| Propulseurs Vectoriels | 4 | Réseau de micro-propulseurs répartis sur toute la coque. | Permet des changements rapides de trajectoire et des atterrissages complexes. |
| Réservoirs Étendus | 2 | Réserves de carburant supplémentaires. | Triple l'autonomie du vaisseau. |
| Stabilisateur Inertiel | 3 | Compensateurs de mouvement avancés. | Réduit les contraintes subies par l'équipage lors des manœuvres extrêmes. |

07

// PARTIE 07

# CRÉATION DE PERSONNAGE

*Cinq étapes pour donner naissance à un EGO et lui assigner un premier corps. Tout ce qui suit s'appuie sur les parties précédentes.*

# CRÉATION DE PERSONNAGE

## 1 CONCEPT

Le joueur choisit une phrase simple, qui sert de base narrative et de guide pour les compétences :

**LE MOULE**

« Je suis un/une _____ qui _____. »

Quelques exemples :

- Hacker qui vole des identités
- Ex-soldat qui refuse de mourir
- Médecin de corps illégaux
- Agent corporate spécialisé en extraction d'EGO

## 2 CARACTÉRISTIQUES EGO

**RÉPARTITION**

**6 points** à répartir · **maximum 4** à la création.

Quelques répartitions types :

| # | CARACTERISTIQUE 1 | CARACTERISTIQUE 2 | CARACTERISTIQUE 3 | CARACTERISTIQUE 4 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 4 | 4 | 1 | 1 |
| 2 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 4 | 4 | 2 | 2 | 2 |
| 5 | 3 | 3 | 2 | 2 |

# 3 COMPÉTENCES

## 1 · COMBAT

- **Arts martiaux** (Puissance) — grappling, désarmement, lutte
- **Mêlée** (Puissance) — armes blanches
- **Armes à feu** (Agilité) — pistolets, revolvers, armes légères, fusils, automatiques, précision
- **Armes lourdes** (Agilité) — mitrailleuses, lance-roquettes, explosifs portatifs, anti-matériel

## 2 · SURVIE

- **Discrétion** (Agilité) — infiltration, camouflage, furtivité
- **Crochetage** (Interface) — serrures, accès physiques et électroniques, portes intelligentes
- **Bio-Médecine** (Intellect) — soins, biohacking, chirurgie, implants (compatibilité biologique et EGO)
- **Perception** (Instinct) — repérage, détection, analyse rapide
- **Athlétisme** (Endurance, Puissance ou Agilité) — course, saut, escalade, endurance

## 3 · TECHNIQUE

- **Analyses Scientifiques** (Intellect) — Analyses d'échantillon...
- **Technologie** (Interface) — réparation, bricolage, systèmes physiques, pose et calibrage d'implants
- **Piratage** (Intellect) — intrusion réseau, EGO, IA, sécurité numérique
- **Systèmes d'armes** (Interface) — tourelles, drones, interfaces militaires
- **Explosifs** (Intellect) — fabrication, désamorçage, sabotage matériel
- **Drones** (Interface) — contrôle de drone, essaim, robots, plateformes autonomes

## 4 · SOCIAL / MENTAL

- **Influence** (Empathie) — persuasion, négociation, intimidation
- **Tromperie** (Empathie) — mensonge, bluff, identité falsifiée
- **Réseau** (Empathie) — contacts, marché noir, rumeur, organisations, gangs, corporations
- **Analyse sociale** (Instinct) — détecter mensonges, émotions, intentions
- **Commandement** (Volonté) — leadership, coordination, autorité
- **Sang-Froid** (Volonté) — pression psychique, psykers, torture, distorsion

## 5 · PILOTAGE / MOBILITÉ

- **Pilotage terrestre** (Agilité) — véhicules, motos, blindés légers
- **Pilotage aérien** (Interface) — drones, exosquelettes, aéronefs
- **Pilotage orbital / spécial** (Intellect) — vaisseaux, systèmes lourds

**RÉPARTITION**

**5 points** · **maximum 2** en création.

*Exemple : Piratage 2 · Technologie 2 · Influence 1.*

## 4 PREMIÈRE SLEEVE

Par défaut, le personnage démarre dans une **Sleeve Civil standard** (biologique). Le détail des corps disponibles, de leurs grades et de leurs caractéristiques figure en Partie 03 — **Les Sleeves**.

## 5 IMPLANTS DE DÉPART

Chaque joueur reçoit :

- **2 implants gratuits** de grade Civil,
- dont **1 implant lié à son concept**.

**LIMITE DE DÉPART**

Maximum **3 implants** au début du jeu.

# 6 HISTORIQUES

L'historique représente le parcours de l'EGO : son milieu d'origine, son métier, ses affiliations, ses expériences et les relations qu'il a construites au cours de son existence.

Un historique n'est pas nécessairement une activité abandonnée. Un personnage peut toujours être militaire, médecin, hacker, contrebandier ou membre d'un gang. L'historique décrit simplement **une part importante de son identité**.

Chaque historique possède un avantage et un défaut. Ceux-ci peuvent être mécaniques, narratifs ou situationnels.

### › ANCIEN MILITAIRE

Vous avez servi dans une force militaire planétaire, une flotte ou une corporation armée. Peut-être y êtes-vous encore. Vous avez appris à fonctionner sous pression et à penser en termes d'objectifs, de menaces et de positions.

**Avantage — Formation tactique**
Une fois par scène de combat, vous pouvez demander au MJ une information tactique que votre personnage est capable d'identifier rapidement : position défensive avantageuse, couverture, point faible apparent, arme la plus dangereuse, etc.

**Défaut — Chaîne de commandement**
Vous avez du mal à ignorer une autorité légitime. Un ordre direct d'un supérieur militaire peut vous placer face à un dilemme : obéir ou désobéir et en assumer les conséquences.

**Pistes de background :**
Dans quelle armée servez-vous ? Êtes-vous encore en activité ? Avez-vous participé à une guerre ? Pourquoi avez-vous obtenu votre indépendance ? Avez-vous encore des frères d'armes ?

### › 2. AGENT CORPORATIF

Vous travaillez ou avez travaillé pour une mégacorporation. Vous connaissez ses protocoles, ses installations et surtout sa manière de fonctionner.

**Avantage — Identité professionnelle**
Votre fonction vous donne accès à certains lieux, informations ou ressources corporatives normalement inaccessibles au public, tant que votre statut reste crédible.

**Défaut — Clause contractuelle**
Votre corporation peut encore avoir des droits sur vous : clause de confidentialité, obligation de service, dette, contrat d'exclusivité ou simple surveillance.

**Pistes de background :**
Pour quelle corporation travaillez-vous ? Êtes-vous loyal à celle-ci ? Que vous demande-t-elle en échange de votre statut ?

### › 3. HACKER DES OMBRES

Vous évoluez dans les réseaux clandestins. Vous pouvez être un professionnel indépendant, un activiste, un cybercriminel ou travailler secrètement pour une faction.

**Avantage — Porte dérobée**
Vous possédez une backdoor personnelle dans un système informatique que vous connaissez bien. Elle peut fournir un accès exceptionnel, mais son utilisation peut laisser des traces.

**Défaut — Trace numérique**
Votre activité laisse une signature. Un adversaire disposant de suffisamment de données peut finir par reconnaître votre méthode ou retrouver votre ancienne identité.

**Pistes de background :**
Pour qui travaillez-vous ? Quel réseau avez-vous infiltré ? Êtes-vous recherché ? Quel secret avez-vous découvert ?

### › 4. MERCENAIRE

Vous vendez vos compétences au plus offrant. Vous pouvez travailler seul ou appartenir à une compagnie militaire privée.

**Avantage — Équipement de terrain**
Vous disposez d'un équipement professionnel supplémentaire correspondant à votre spécialité.

**Défaut — Contrat avant tout**
Vous avez une réputation à maintenir. Refuser systématiquement vos engagements ou abandonner un contrat peut vous fermer des portes dans le milieu.

**Pistes de background :**
Pour qui travaillez-vous ? Quel est votre tarif ? Quelle mission vous a marqué ? Avez-vous une limite que vous refusez de franchir ?

### › 5. CONTREBANDIER

Vous transportez des marchandises qui doivent éviter les contrôles officiels. Vous pouvez être un indépendant, travailler pour une organisation criminelle ou simplement compléter légalement vos revenus par quelques activités moins avouables.

**Avantage — Marché gris**
Vous connaissez un intermédiaire capable de trouver des marchandises rares, réglementées ou illégales.

**Défaut — Dette de contrebande**
Votre réseau fonctionne sur la confiance et les dettes. Un contact peut régulièrement vous demander de rendre un service en échange de son aide.

**Pistes de background :**
Que transportez-vous ? Pour qui ? Pourquoi avez-vous commencé ? Jusqu'où êtes-vous prêt à aller pour protéger votre réseau ?

### › 6. PILLEUR D'ÉPAVES

Vous explorez les épaves, stations abandonnées, vaisseaux accidentés et installations oubliées pour récupérer ce qui peut encore servir.

**Avantage — Rien ne se perd**
Avec suffisamment de matériel, vous pouvez improviser des réparations ou fabriquer une solution temporaire à partir de pièces récupérées.

**Défaut — Mauvaise réputation**
Pour beaucoup, vous n'êtes qu'un charognard. Les propriétaires légitimes, corporations et autorités peuvent considérer vos activités comme du pillage.

**Pistes de background :**
Quelle est votre plus belle découverte ? Avez-vous déjà trouvé quelque chose d'inexplicable ? Qui vous considère comme un voleur ?

### › 7. COLON

Vous avez grandi dans une colonie éloignée des grands centres de population. Vous connaissez la valeur de l'entraide et des communautés où chacun doit pouvoir compter sur son voisin.

**Avantage — Réseau local**
Dans une colonie ou une communauté similaire, vous pouvez généralement trouver quelqu'un prêt à vous aider : hébergement, réparation, information, ravitaillement ou transport. Vous connaissez les codes sociaux de ces communautés.

**Défaut — Dette communautaire**
L'aide fonctionne dans les deux sens. Lorsqu'une personne de votre communauté a besoin de vous, refuser peut avoir des conséquences importantes sur votre réputation et vos relations.

**Pistes de background :**
Où avez-vous grandi ? Votre famille vit-elle encore là-bas ? Êtes-vous toujours considéré comme l'un des leurs ? Pourquoi avez-vous quitté la colonie, si vous l'avez quittée ?

### › 8. MINEUR D'ASTÉROÏDES

Vous travaillez ou avez travaillé dans les profondeurs d'un astéroïde ou d'une colonie minière.

**Avantage — Sens du danger**
Vous savez reconnaître les signes d'une structure instable, d'une fuite, d'une rupture de pression ou d'un environnement potentiellement dangereux.

**Défaut — Corps usé**
Les conditions de travail ont laissé des traces sur votre EGO : anciennes blessures, douleurs fantômes ou dépendance à certains traitements.

**Pistes de background :**
Travaillez-vous encore dans les mines ? Avez-vous connu une catastrophe ? Qui vous attend encore dans les colonies minières ?

### › 9. NATIF DES STATIONS

Vous avez grandi dans une station spatiale ou un habitat orbital. Pour vous, un couloir métallique est plus rassurant qu'une forêt.

**Avantage — Gravité instinctive**
Vous êtes parfaitement à l'aise dans les environnements confinés, à faible gravité ou en apesanteur. Certaines manœuvres qui demanderaient un entraînement à d'autres vous sont naturelles.

**Défaut — Hors-sol**
Les grands espaces naturels et les environnements planétaires ouverts vous mettent mal à l'aise.

**Pistes de background :**
Quelle station était votre foyer ? Votre famille y vit-elle encore ? Pourquoi êtes-vous venu sur une planète ?

### › 10. MÉDECIN DE TERRAIN

Vous soignez des patients dans des cliniques, des vaisseaux, des zones de guerre ou des colonies isolées.

**Avantage — Formation médicale**
Vous pouvez stabiliser une personne blessée avec presque n'importe quel matériel improvisé. Vous êtes également capable d'identifier rapidement la gravité d'une blessure.

**Défaut — Serment**
Vous avez du mal à abandonner quelqu'un qui peut encore être sauvé. Une victime en danger peut vous pousser à prendre des risques importants.

**Pistes de background :**
Où exercez-vous ? Pour qui ? Pourquoi avez-vous choisi la médecine ? Quel patient n'avez-vous jamais oublié ?

### › 11. NEUROTECHNICIEN

Vous travaillez sur les interfaces entre l'EGO, le cerveau et les machines.

**Avantage — Diagnostic neural**
Vous pouvez identifier les signes d'une dissociation, d'une surcharge d'implant ou d'un dysfonctionnement neural sans équipement spécialisé.

**Défaut — Curiosité professionnelle**
Les anomalies EGO, implants inconnus et technologies expérimentales attirent presque irrésistiblement votre attention.

**Pistes de background :**
Travaillez-vous pour une corporation, un hôpital ou indépendamment ? Avez-vous participé à des recherches sur le Flux ?

### › 12. PSYKER DISSIDENT

Vous avez découvert votre capacité à interagir avec le Flux. Vous pouvez être membre d'une institution officielle ou avoir choisi de rester indépendant.

**Avantage — Instinct du Flux**
Lorsque vous êtes confronté à un phénomène lié au Flux, le MJ doit vous donner au moins un

indice permettant de comprendre qu'il se passe quelque chose d'anormal.

**Défaut — Résonance**
Les phénomènes liés au Flux vous affectent plus profondément. Une manifestation particulièrement intense peut provoquer du Stress supplémentaire.

**Pistes de background :**
Qui vous a découvert ? Êtes-vous étudié ? Formé ? Traqué ? Quelle est votre propre théorie sur le Flux ?

### › 13. DÉTECTIVE

Vous enquêtez sur des crimes, disparitions et affaires complexes, pour une institution ou en indépendant.

**Avantage — Reconstruction**
Après avoir examiné une scène pendant quelques minutes, vous pouvez demander au MJ une déduction raisonnable concernant ce qui s'y est produit.

**Défaut — Obsession**
Une affaire non résolue vous obsède. Vous pouvez avoir du mal à abandonner une piste lorsque vous pensez qu'elle mène à quelque chose.

**Pistes de background :**
Pour quelle institution travaillez-vous ? Quelle affaire vous poursuit encore ? Avez-vous un rival ?

### › 14. DIPLOMATE

Vous représentez une corporation, un gouvernement, une organisation ou une famille influente.

**Avantage — Présence officielle**
Votre fonction peut vous permettre d'obtenir une audience, d'accéder temporairement à une zone contrôlée ou de faire intervenir une autorité que vous représentez.

**Défaut — Image publique**
Votre nom ou votre visage peut être connu. Vos actions peuvent avoir des conséquences politiques ou professionnelles.

**Pistes de background :**
Qui représentez-vous ? Quelle est votre position actuelle ? Avez-vous de véritables convictions ou êtes-vous simplement un porte-parole ?

### › 15. GANGSTER

Vous appartenez à une organisation criminelle ou avez grandi dans ses rangs.

**Avantage — Dette de sang**
Une fois par aventure, vous pouvez faire appel à une ancienne relation criminelle pour obtenir une faveur raisonnable.

**Défaut — Vieille famille**
Votre organisation considère toujours que vous lui appartenez. Certains membres peuvent vous

aider ; d'autres peuvent chercher à vous contrôler.

**Pistes de background :**
Êtes-vous toujours membre du gang ? Quelle est votre place dans sa hiérarchie ? Qui vous fait confiance ?

### › 16. HÉRITIER

Vous appartenez à une famille riche, influente ou politiquement importante.

**Avantage — Réseau social**
Vous connaissez des personnes appartenant aux hautes sphères économiques et politiques. Votre nom peut ouvrir certaines portes.

**Défaut — Nom de famille**
Votre identité attire l'attention. Vos actions peuvent avoir des conséquences sur votre famille, même si vous êtes en conflit avec elle.

**Pistes de background :**
Êtes-vous toujours héritier ? Que pensez-vous de votre famille ? Qui veut récupérer votre place ?

### › 17. PÈLERIN DU FLUX

Vous étudiez le Flux sous un angle spirituel, philosophique ou mystique.

**Avantage — Méditation**
Entre deux aventures, vous pouvez consacrer du temps à une pratique personnelle permettant de réduire une partie de votre Stress.

**Défaut — Conviction**
Vous êtes convaincu que le Flux possède une signification que la science officielle ne comprend pas. Certaines manifestations peuvent vous pousser à agir contre l'avis du groupe.

**Pistes de background :**
Quelle est votre croyance ? Avez-vous vécu une expérience avec le Flux ? Votre philosophie est-elle tolérée ou considérée comme dangereuse ?

### › 18. CHASSEUR DE PRIMES

Vous traquez des individus pour ceux qui sont prêts à payer.

**Avantage — Une cible à la fois**
Après avoir suffisamment étudié une cible, vous pouvez demander au MJ une information sur ses habitudes, ses ressources ou ses méthodes probables de fuite.

**Défaut — Réputation**
Votre profession vous a créé des ennemis. Certaines personnes peuvent connaître votre nom ou vos méthodes.

**Pistes de background :**
Travaillez-vous toujours comme chasseur de primes ? Quelle cible avez-vous refusé de capturer ? Quelle cible vous échappe encore ?

## › 19. EXPLORATEUR

Vous explorez les régions inconnues de l'espace humain, cartographiez des mondes ou participez à des missions scientifiques.

**Avantage — Carnet de voyage**
Vous possédez un réseau de connaissances réparties dans plusieurs systèmes. Dans de nombreuses régions, vous pouvez connaître quelqu'un capable de vous fournir un conseil, un abri ou une information.

**Défaut — Appel du vide**
L'inconnu vous attire. Une anomalie, une ruine ou une région inexplorée peut vous pousser à prendre des risques que d'autres jugeraient déraisonnables.

**Pistes de background :**
Quelle région explorez-vous ? Quel phénomène avez-vous découvert ? Pourquoi continuez-vous malgré les dangers ?

## › 20. SANS IDENTITÉ

Votre ancienne identité n'existe plus. Elle peut avoir été effacée volontairement, détruite par une corporation ou perdue lors d'un événement lié au transfert d'EGO.

**Avantage — Fantôme administratif**
Il est particulièrement difficile de relier votre EGO actuel à votre passé. Les systèmes qui recherchent votre ancienne identité peuvent ne rien trouver.

**Défaut — Personne ne vous connaît**
Vous ne pouvez pas facilement prouver qui vous êtes. Certains services, comptes, frontières ou institutions vous sont difficiles d'accès.

**Pistes de background :**
Qui a effacé votre identité ? Était-ce vous ? Pourquoi ? Et surtout : qui étiez-vous avant ?

// PARTIE 08

# RÉSOLUTION, ACTION & COMBAT

*Comment tranche-t-on l'incertitude ? Initiative, actions, attaques, esquive — et le prix du sang : les blessures et la mort d'une Sleeve.*

# INITIATIVE

Avant tout, on évalue le contexte : qui est conscient de la présence de l'adversaire ? On effectue ensuite un **seul jet** :

### JET D'INITIATIVE

`2d6 + Instinct + Perception + Bonus` *(circonstance ou implant)*

Ce jet sert à la fois à déterminer l'ordre d'action et le moment où chacun prend conscience du danger. On agit de la valeur la plus haute à la plus basse.

# ACTIONS & RÉACTIONS

Dans un tour de jeu, chaque intervenant dispose de **2 actions** et **1 réaction**. Par exemple :

- 2 attaques (actions) + une esquive (réaction) ;
- se déplacer de sa valeur de mouvement (action), attaquer (action), puis porter une attaque sur une cible qui sort de sa zone de contrôle (réaction).

### PORTER UNE ATTAQUE

Jet de compétence : `2d6 + Caractéristique + Compétence d'arme + Bonus`. Si l'attaque touche, on inflige les dégâts indiqués dans le profil de l'arme.

### ESQUIVER

Coûte une **réaction** : `2d6 + Agilité`.

# LE SYSTÈME DE SANTÉ

Chaque Sleeve possède **6 points de vie** par défaut. Certaines Sleeves particulières, des implants ou des modifications génétiques peuvent augmenter cette réserve.

Les seuils de blessure dépendent de l'**Endurance** de la Sleeve :

| SEUIL DE BLESSURE | CALCUL | DÉGÂTS |
|---|---|---|
| Légère | `6 + Endurance` | 1 point de vie |
| Lourde | `9 + Endurance` | 2 points de vie |
| Critique | `12 + Endurance` | 3 points de vie |

### AU-DELÀ DU SEUIL CRITIQUE

Si le seuil de blessure critique est dépassé, la blessure est **mortelle** et la Sleeve est détruite.

Lorsqu'un personnage subit des dégâts, il peut décider — s'il porte un équipement de protection — que celui-ci encaisse les dégâts, ou bien les subir de plein fouet. Les dégâts infligent 1, 2 ou 3 points de vie selon le seuil atteint.

### BLESSÉ

À partir de **3 points de vie manquants**, le personnage subit –1 à toutes ses actions.

### HORS DE COMBAT

Si la réserve tombe à **0**, la Sleeve devient inutilisable.

09

// PARTIE 09

# LA DISSOCIATION

*Changer de corps n'est jamais neutre. L'esprit garde la mémoire de sa chair — et proteste quand on lui en impose une autre.*

> *Votre EGO n'est pas conçu pour changer de corps. Il s'y habitue simplement.*
>
> — MANUEL DE RÉINTÉGRATION NEURODYNE

Dans l'univers d'EGO, transférer une conscience est devenu banal. Pourtant, malgré les progrès technologiques, aucun transfert n'est parfaitement neutre. Le cerveau humain, même numérisé, conserve une mémoire profonde de son propre corps :

- sa taille
- son poids
- sa démarche
- son rythme cardiaque
- sa respiration
- ses sensations

Lorsqu'un EGO est injecté dans une nouvelle Sleeve, cette mémoire corporelle entre en conflit avec la réalité. Ce phénomène est appelé la **Dissociation**.

## NIVEAUX DE DISSOCIATION

Après chaque transfert, le MJ détermine l'Indice de Dissociation. Plus la nouvelle Sleeve diffère de la précédente, plus l'Indice est élevé.

### NIVEAU 0 — RÉSONANCE — NUL

| | | | |
|---|---|---|---|
| Exemples | Clone identique, même modèle, remplacement standard | Effet | Aucun |

### NIVEAU 1 — ADAPTATION MINEURE — MINEUR

| | | | |
|---|---|---|---|
| Exemples | Bio civile → bio premium ; synth. premium → synth. militaire | Durée | 24 heures |
| Malus | -1 à tous les jets physiques | | |

### NIVEAU 2 — ADAPTATION IMPORTANTE — MODÉRÉ

| | | | |
|---|---|---|---|
| Exemples | Biologique → synthétique ; forte variation de morphologie ou de stats | Durée | 3 jours |
| Malus | -1 à tous les jets ; réactions impossibles | | |

### NIVEAU 3 — DISSOCIATION SÉVÈRE

SÉVÈRE

| | |
|---|---|
| Exemples | Humain → robotique ; changement de sexe radical ; bouleversement de masse |
| Durée | 1 semaine |
| Malus | -2 à tous les jets ; +1 Stress Psy à l'usage des pouvoirs ; +1 difficulté implant |

### NIVEAU 4 — CHOC IDENTITAIRE

CRITIQUE

| | |
|---|---|
| Exemples | Humain → châssis militaire lourd ou plateforme non humanoïde |
| Durée | Plusieurs semaines |
| Malus | -3 à tous les jets ; +2 difficulté pouvoirs Psy ; +2 difficulté implants ; réactions impossibles |
| Symptômes | Cauchemars, hallucinations, confusion |

### NIVEAU 5 — RUPTURE DE COHÉRENCE

RUPTURE

| | |
|---|---|
| Exemples | Humain → drone de combat, intelligence embarquée, transfert expérimental |
| Statut | Transfert extrêmement dangereux |

#### JET DE COHÉRENCE (NIVEAU 5)

Après le transfert : `2d6 + Volonté` — difficulté à définir par le MJ.

En cas d'échec, choisir ou tirer une séquelle :

- amnésie partielle
- phobie
- faux souvenirs
- perte de repères temporels
- hallucinations persistantes

## RÉDUCTION DE LA DISSOCIATION

Chaque jour d'adaptation réduit l'Indice de 1.

**EXEMPLE — DISSOCIATION 3**

- Jour 1 : niveau 3
- Jour 3 : niveau 1
- Jour 4 : 0 — adaptation terminée

## AFFINITÉ DE SLEEVE

Au fil du temps, un EGO développe une affinité avec certaines morphologies. Chaque personnage possède une **Sleeve de référence** : le corps dans lequel il a passé le plus de temps.

| LORS DU CALCUL DE DISSOCIATION | RÉDUCTION |
|---|---|
| Même type de Sleeve | `-1 niveau` |
| Même modèle | `-2 niveaux` |

*Minimum : 0.*

### BONUS DES SLEEVES CUSTOM ET ELITE

Les modèles haut de gamme intègrent des systèmes d'adaptation neuroplastique :

| GRADE | RÉDUCTION |
|---|---|
| Custom | `-1 Dissociation` |
| Elite | `-2 Dissociation` |

## DISSOCIATION, POUVOIRS & IMPLANTS

Les Psykers souffrent particulièrement de ce phénomène : leur conscience peine à distinguer ses propres pensées, celles générées par le nouveau corps, et les perceptions psychiques.

| NIVEAU DE DISSOCIATION | EFFET PSY |
|---|---|
| 1 | Aucun |
| 2 | +1 Stress |
| 3 | +2 Stress |
| 4 | +3 Stress |
| 5 | Risque de Rupture immédiate |

**DISSOCIATION ET IMPLANTS**

Les implants fonctionnent normalement mais semblent « étrangers ». À chaque utilisation critique : `2d6 + Interface`. En cas d'échec : latence, mauvaise interprétation ou activation involontaire.

## SYNDROME DU MIGRANT

Certains individus changent si souvent de Sleeve qu'ils ne développent plus d'identité corporelle stable. Après plus de **10 transferts significatifs**, le personnage gagne le trait **Migrant**.

**AVANTAGE**

Dissociation réduite de 1.

**INCONVÉNIENT**

Difficulté croissante à considérer un corps comme le sien ; risque accru de troubles identitaires, de dépersonnalisation et de dérive psychique.

## PHILOSOPHIE DE LA RÈGLE

La Dissociation ne doit pas empêcher les transferts. Elle doit poser une question :

> *Combien de fois peux-tu changer de corps avant d'oublier lequel était vraiment le tien ?*
>
> — PRINCIPE DE CONCEPTION

10

// PARTIE 10

# LES PSYKERS

*Officiellement, ils n'existent pas. Officieusement, chaque corporation a son programme secret. Et quelque chose, peut-être, écoute.*

> *La conscience humaine n'a jamais été conçue pour être numérisée, copiée, sauvegardée puis réinjectée dans des milliers de corps différents. Pourtant nous l'avons fait. Et certains pensent que quelque chose nous a répondu.*
>
> – EXTRAIT DU RAPPORT ████, CLASSÉ OMÉGA

## INTRODUCTION

Dans l'univers d'EGO, la plupart des habitants considèrent les pouvoirs psychiques comme une légende, une superstition ou une série de phénomènes mal expliqués. Pourtant, des événements impossibles continuent d'être rapportés :

- des individus capables de percevoir un danger avant qu'il ne survienne ;
- une communication mentale sans interface ;
- des défaillances simultanées d'implants à proximité d'un même sujet ;
- des souvenirs partagés entre personnes n'ayant jamais été connectées ;
- des manifestations physiques défiant les lois connues de la physique.

Les rares individus capables de provoquer ces phénomènes sont appelés **Psykers**. Leur existence est officiellement contestée par la plupart des gouvernements et corporations — même si beaucoup maintiennent discrètement des programmes de recherche à leur sujet.

## ORIGINE DES POUVOIRS

Aucune théorie n'explique définitivement l'existence des Psykers. Plusieurs hypothèses coexistent.

### RÉSONANCE NUMÉRIQUE

Chaque EGO laisse une empreinte dans les réseaux quantiques de stockage et de transfert. À force de copies, certaines consciences apprendraient inconsciemment à manipuler cette couche invisible — un piratage naturel de l'univers numérique.

### CHAMP NOÉTIQUE

Les consciences seraient reliées à un champ mental collectif inconnu, dans lequel les Psykers puiseraient information et énergie. Largement jugée pseudo-scientifique, mais populaire dans certaines communautés.

### THÉORIE DE LA CORRUPTION

Les pouvoirs ne seraient pas une évolution mais une **anomalie**. Transferts répétés, copies illégales et expériences sur les IA auraient créé une contamination mentale : les Psykers seraient des individus altérés par quelque chose d'extérieur à l'humanité. C'est l'hypothèse qui inquiète le plus les autorités.

# ÉVEIL PSYCHIQUE

Les pouvoirs psychiques ne s'apprennent pas. Ils apparaissent généralement lors d'un événement traumatique :

- mort clinique
- transfert d'EGO raté
- exposition à certaines technologies
- contact avec un autre Psyker
- surcharge mentale extrême

La plupart des Psykers ignorent d'abord ce qu'ils sont. Les pouvoirs utilisent la **Volonté**, qui représente la capacité à imposer son esprit à la réalité.

## NIVEAU D'ÉVEIL

| NIVEAU | DESCRIPTION |
|---|---|
| 1 | Sensibilité |
| 2 | Manifestation |
| 3 | Maîtrise |
| 4 | Ascendant |
| 5 | Anomalie |

*La majorité des Psykers connus ne dépassent jamais le niveau 2.*

# STRESS PSYCHIQUE

Utiliser des pouvoirs est dangereux : chaque utilisation génère du Stress psychique.

| SITUATION | STRESS |
|---|---|
| Pouvoir mineur | +1 |
| Pouvoir standard | +2 |
| Pouvoir puissant | +3 |
| Échec critique | +1 supplémentaire |

## SEUILS DE STRESS

Comme les blessures physiques, le stress accumule des marques.

**INSTABILITÉ**
Migraines, visions, troubles du sommeil.

**FRACTURE**
Hallucinations, pertes de mémoire, voix inconnues.

**RUPTURE**
Perte de contrôle, manifestation involontaire, personnalité altérée.

**EFFONDREMENT**
Le Psyker devient définitivement incontrôlable : le MJ prend le contrôle ou impose une conséquence narrative majeure.

| VOLONTÉ | INSTABILITÉ | FRACTURE | RUPTURE |
|---|---|---|---|
| 1 | 3 | 6 | 9 |
| 2 | 4 | 7 | 10 |
| 3 | 5 | 8 | 11 |
| 4 | 6 | 9 | 12 |
| 5 | 7 | 10 | 13 |

**RÉDUCTION DU STRESS**

Seul le **repos** retire des points de stress. Certains médicaments expérimentaux en retirent `1d3`, mais provoquent une dépendance très forte.

# DISCIPLINES PSYCHIQUES

Les pouvoirs sont regroupés en disciplines. Un Psyker **débute avec une seule** discipline.

## PRÉCOGNITION

Le Psyker ne voit pas l'avenir : il perçoit des probabilités, des intentions et des micro-événements avant qu'ils ne se produisent.

| POUVOIR | NIV. | TYPE | DIFF. | STRESS | EFFET |
|---|---|---|---|---|---|
| Intuition | 1 | Mineur | 9 | 1 | +1 à un jet de Perception ou d'Initiative |
| Sens du Danger | 1 | Mineur | 10 | 1 | Détecte une menace imminente |
| Lecture des intentions | 2 | Interméd. | 11 | 2 | Connaître l'action probable d'une cible au prochain tour |
| Fenêtre Probable | 3 | Interméd. | 13 | 3 | Relancer un jet personnel |
| Réflexe Anticipé | 4 | Majeur | 15 | 4 | Agir immédiatement après une attaque ennemie |
| Convergence | 5 | Majeur | 17 | 4 | +2 à un jet pour tous les alliés dans les 20 m |

## TÉLÉPATHIE

Agit principalement sur les émotions, les pensées de surface et la communication mentale.

| POUVOIR | NIV. | TYPE | DIFF. | STRESS | EFFET |
|---|---|---|---|---|---|
| Murmure Mental | 1 | Mineur | 9 | 1 | Envoyer un bref message mental |
| Empathie Forcée | 1 | Mineur | 10 | 1 | Ressentir l'émotion dominante d'une cible |
| Surface Mentale | 2 | Interméd. | 12 | 2 | Lire les pensées immédiates |
| Suggestion | 3 | Interméd. | 13 | 2 | Influencer une décision simple |
| Lien Mental | 4 | Majeur | 15 | 4 | Communication silencieuse avec plusieurs personnes |
| Tempête Mentale | 5 | Majeur | 17 | 5 | Inflige 1 Stress à plusieurs cibles dans les 20 m |

## TÉLÉKINÉSIE

La manipulation directe de la matière reste limitée : les plus puissants ne lancent pas des voitures à travers les immeubles.

| POUVOIR | NIV. | TYPE | DIFF. | STRESS | EFFET |
|---|---|---|---|---|---|
| Impulsion | 1 | Mineur | 9 | 1 | Déplacer un petit objet |
| Main Invisible | 1 | Mineur | 10 | 1 | Actionner un interrupteur, ouvrir un tiroir |
| Poussée | 2 | Interméd. | 11 | 2 | Bouscule une cible |
| Saisie | 3 | Interméd. | 13 | 2 | Immobiliser brièvement une cible |
| Onde Cinétique | 4 | Majeur | 15 | 3 | Repousse plusieurs cibles proches |
| Écrasement | 5 | Majeur | 17 | 4 | Inflige une Blessure légère sans arme |

## TECHNOMANCIE

Les Technomanciens interagissent directement avec les systèmes électroniques, par le Flux.

| POUVOIR | NIV. | TYPE | DIFF. | STRESS | EFFET |
|---|---|---|---|---|---|
| Parasite Numérique | 1 | Mineur | 9 | 0 | Identifier les systèmes électroniques proches |
| Brouillage | 1 | Mineur | 10 | 0 | Perturber une communication locale |
| Parasitage | 2 | Interméd. | 11 | 1 | –1 aux actions d'un implant ciblé |
| Dysfonctionnement | 3 | Interméd. | 13 | 1 | Désactiver temporairement un équipement |
| Court-Circuit Neural | 4 | Majeur | 15 | 2 | Inflige 1 Stress Psy à un porteur d'implants |
| Rupture de Liaison | 5 | Majeur | 17 | 2 | Couper un drone ou une IA de son opérateur |

## DISTORSION

Les Psykers de la Distorsion altèrent la perception et exploitent les failles cognitives du cerveau.

| POUVOIR | NIV. | TYPE | DIFF. | STRESS | EFFET |
|---|---|---|---|---|---|
| Présence Floue | 1 | Mineur | 9 | 1 | +1 Discrétion pendant une scène |
| Malaise | 1 | Mineur | 10 | 1 | Une cible subit –1 à son prochain jet social |
| Faux Mouvement | 2 | Interméd. | 11 | 2 | Créer une distraction visuelle fugace |
| Voile Cognitif | 3 | Interméd. | 13 | 2 | Une cible oublie les dernières secondes |
| Terreur Primitive | 4 | Majeur | 15 | 4 | La cible doit réussir un jet de Sang-Froid ou perdre son action |
| Hallucination Dirigée | 5 | Majeur | 17 | 5 | La cible perçoit une illusion crédible quelques instants |

# DÉTECTION DES PSYKERS

Les pouvoirs psychiques laissent des traces. À chaque utilisation importante :

- certains implants peuvent détecter l'activité ;
- les IA avancées peuvent remarquer les anomalies ;
- d'autres Psykers ressentent la perturbation.

Plus un pouvoir est puissant, plus son utilisation est difficile à dissimuler.

11

// PARTIE 11

# LES MONDES HABITÉS

*Description des Galaxies colonisées par l'homme*

L'Expansion Humaine Pendant des millénaires, l'humanité n'a connu qu'un seul monde : la Terre. Les premiers pas hors de son berceau furent hésitants. La Lune, puis Mars, devinrent les premières colonies permanentes, suivies par les mondes glacés des géantes gazeuses et les innombrables stations de la Ceinture d'Astéroïdes. Ce qui n'était au départ qu'une nécessité économique et scientifique se transforma progressivement en une véritable civilisation spatiale. Au fil des siècles, les anciennes nations terrestres perdirent leur importance. Face aux défis de la colonisation du système solaire, puis des étoiles elles-mêmes, les frontières historiques s'effacèrent au profit de gouvernements planétaires et d'institutions suprasystémiques. Les anciens pays subsistent encore dans la culture, les traditions et les identités régionales, mais ils ne constituent plus des puissances politiques. La découverte des moteurs tachyoniques au début du XXXe siècle marqua un tournant décisif. Pour la première fois, les distances séparant les étoiles cessèrent d'être un obstacle insurmontable. L'humanité quitta alors définitivement les limites du système Sol et entreprit la colonisation de nouveaux mondes. Aujourd'hui, en l'an 3472, des dizaines de systèmes stellaires abritent des colonies humaines. Certains sont devenus des centres politiques ou économiques majeurs, d'autres demeurent des frontières sauvages où prospèrent explorateurs, contrebandiers et pionniers. Malgré les siècles d'expansion et les avancées technologiques, le système Sol reste le cœur historique de l'espèce humaine, tandis que de nouveaux mystères émergent aux confins de l'espace connu. Les pages suivantes présentent les principaux systèmes colonisés et leur place au sein de la civilisation humaine moderne.

# SYSTÈME SOL

## LE BERCEAU DE L'HUMANITÉ

Population : Très élevée

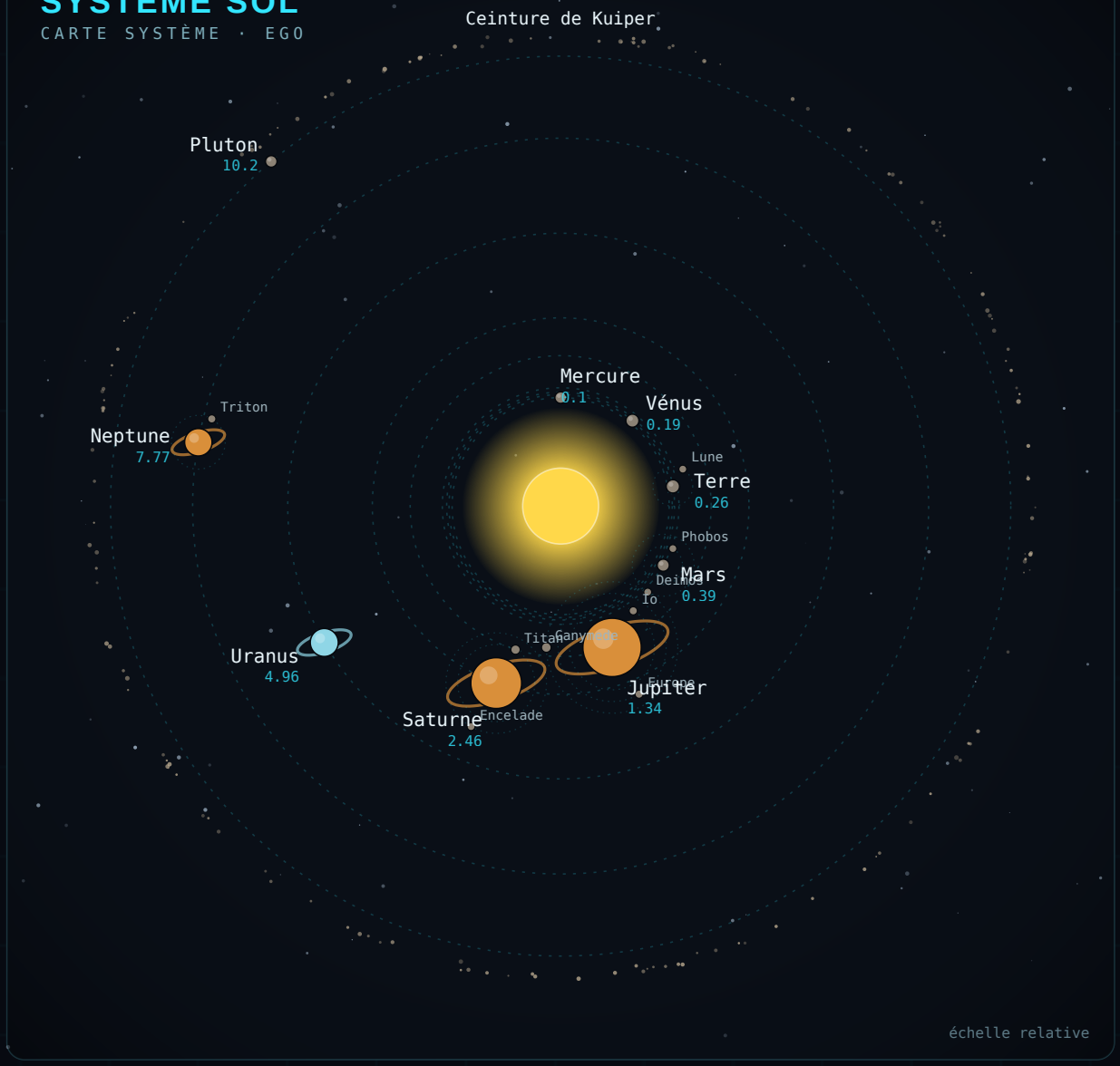
La Terre demeure le centre culturel et historique de l'espèce humaine.
Bien que son influence politique ait diminué au profit de l'Assemblée Humaine, de nombreuses institutions majeures y sont encore implantées. La plupart des nations ont disparu depuis longtemps, remplacées par des gouvernements continentaux et des régions historiques.

Spécialités :

- patrimoine humain
- recherche fondamentale
- institutions politiques

# SYSTÈME SOL

CARTE SYSTÈME · EGO




échelle relative

## TERRE

Population : ~18 milliards
La Terre est devenue un monde principalement administratif, culturel et scientifique. L'industrie lourde a quasiment disparu.

La Terre est dirigée par une démocratie représentative planétaire composée de délégués élus par les grandes régions du monde.

Les anciennes nations existent encore comme régions culturelles mais ne possèdent plus de souveraineté propre.

### EXPORTATION

- Recherche
- Culture
- Education
- Expertise

### IMPORTATION

- Ressources
- Energie
- Produits manufacturés

## LUNE

Population : ~2 milliards
Premier astre du système colonisé.
Bien que disposant d'une large autonomie, la Lune reste officiellement sous juridiction terrienne.
La Lune est réputée pour ses immenses complexes souterrains.
Les principaux centres d'intérets sont :

- Services Financiers
- Banques de sauvegardes EGO
- Datacenters haute sécurité

## MARS

population : ~6 milliards
Mars est aujourd'hui fortement urbanisée et industrialisée, c'est aussi l'une des planètes les plus indépendantes du système.
Le pouvoir est partagé entre un Sénat élu, les grandes cités et les syndicats industriels.
Elle fourni :

- Véhicules (Civils et Militaires)
- de l'Armement en tout genre
- Sleeves synthétique de qualité

## MERCURE

Population : ~500 millions
Mercure est un immense complexe énergétique, les habitants vivent principalement dans des cités mobiles suivant la ligne crépusculaire.
Mercure est administrée par un conseil regroupant les principales corporations énergétiques.
Les citoyens disposent de droits importants, mais le pouvoir réel reste économique.

Elle fourni :

- Energie
- Métaux rares
- Composants électroniques

### VENUS

Population : ~3 milliards
La surface reste inhabitable, de fait la population vits dans des cités atmosphériques (stations volantes).
Les grandes institutions scientifiques et biologiques élisent leurs représentants.
La compétence technique prévaut sur l'appartenance politique.

Elle fourni :

- Biomatériaux
- Avancée génétique
- Sleeve Synthétique

### CEINTURE D'ASTÉROÏDES

Population : ~4 milliards
Ce sont en fait des milliers de colonies minières fragmentée politiquement, on y retrouve des corporations, des syndicats miniers, etc.
Aucun vrai gouvernement ne régit cette région de SOL
Elle fourni :

- Minerais
- Gaz
- Terres rares

### JUPITER

Population : ~4 milliards

Les géantes gazeuses elles-mêmes ne sont pas habitées, les populations vivent sur : IO, Europe, Ganymède et Callisto

Les principales lunes ont formé une fédération politique afin de mutualiser leur défense et leurs infrastructures nommée la Fédération Jovienne.

### EUROPE

Europe est un gigantèsque centre de recherche scientifique, il est particulièrement réputé pour ses avancés sur l'IA, les neuroscienes et les recherches sur le Flux

### GANYMÈDE

Capitale politique de la Fédération Jovienne, on y trouve le gouvernement fédéral, le commandement militaire
C'est aussi la plus grande base militaire du système SOL.

### IO

Io est un complexe industrielle pour rafiner les métaux rares et produire des matériaux avancés.

### CALLISTO

Centre logistique majeur de la Fédération, c'est un carrefour pour le commerce extérieur.

### SATURNE

Population : ~3 milliards

Le système saturnien est dominé par Titan.

Le pouvoir appartient à un Conseil Technocratique composé d'experts élus par leurs pairs.

Le deuxième grand pôle technologique humain.

### TITAN

Capitale du système.
Une grande partie des avancées liées aux sleeves y sont nées.
Titan est célèbre pour la cybernétique, les interfaces neuronales, les technologies EGO

### ENCELADE

Centre de recherche fondamentale surtout focalisé sur le Flux, les psykers, les Distorsions

### RHÉA

Industrie spatiale lourde.

### JAPET

Avant-poste militaire et observatoire.

### URANUS

Population : ~800 millions
Confédération de colonies industrielles, les gouverneurs sont élus par les principales cités orbitales.

### TITANIA

Capitale administrative.

### OBÉRON

Production industrielle centrée sur les carburants, les gaz rares et les composant spatiaux

### NEPTUNE

Population : ~600 millions

Dernière frontière du système Sol.
Principal point de départ des routes interstellaires.
Neptune contrôle une grande partie des infrastructures nécessaires aux voyages interstellaires.
Le gouvernement est fortement influencé par les compagnies de transport.

### TRITON

Principal port spatial du système externe.

Point de départ de nombreuses expéditions vers les autres étoiles.

**CEINTURE DE KUIPER**

Population : ~300 millions.
Colonies dispersées.
Avant-postes scientifiques.
Bases militaires secrètes.
Installations d'écoute.

C'est également là que l'on trouve certains des observatoires les plus puissants de l'humanité.

# LES FACTIONS DE SOL

## LES FACTIONQ

Le Système SOL est un ensemble politique, économique et social profondément fragmenté, structuré autour d'un réseau de factions aux intérêts divergents. Il n'existe plus de gouvernance unique capable d'imposer une autorité globale : le pouvoir est réparti entre États résiduels, mégacorporations transplanétaires, syndicats criminels, organisations idéologiques et communautés indépendantes.

Dans ce contexte, les planètes, stations orbitales et habitats ne sont pas seulement des lieux de vie, mais des points d'ancrage pour des influences concurrentes. Chaque région du système est façonnée par l'équilibre local entre ces factions, dont les alliances et conflits redessinent en permanence la carte du pouvoir.

## 1 CORPORATIONS ET MÉGACORPORATIONS

Les mégacorporations constituent les acteurs les plus influents du système SOL. Elles contrôlent les infrastructures critiques, les flux de ressources, la production industrielle et une part majeure de la recherche scientifique. Leur pouvoir dépasse souvent celui des États officiels, au point de rendre certaines colonies entièrement dépendantes de leurs services.

Certaines, comme **Helios Concordat**, dominent les réseaux énergétiques orbitaux, tandis que d'autres, telles que **AstraDyne Systems** ou **Vespera Biotechnica**, orientent l'évolution technologique et biologique de l'humanité. Le commerce interplanétaire est largement structuré par des consortiums logistiques comme **Orbis Freight & Trade Guild**, qui régulent indirectement l'économie du système.

### HELIOS CONCORDAT

Une méga-corporation énergétique contrôlant fusion solaire, stations orbitales et récolte d'hélium-3.

- Base : orbites de Mercure, stations solaires
- Spécialité : énergie + infrastructures critiques
- Philosophie : "Sans nous, le système s'éteint"
- Style : ultra-tech, quasi-étatique

Bras armé : *Sunward Security Division* (mercenaires lourds)

### ASTRADYNE SYSTEMS

Leader en IA, cybernétique et automatisation industrielle.

- Base : Mars (arcologies + usines orbitales)
- Spécialité : IA cognitives, drones, augmentation humaine
- Rumeur : développe des IA interdites de niveau "pré-sentience"

Sous-branche illégale : *Echo Labs* (expériences sur conscience artificielle)

### VESPERA BIOTECHNICA

Biotech, génétique, médecine et terraforming vivant.

- Base : Vénus (stations flottantes acides + bio-dômes)
- Spécialité : humains modifiés, organismes terraformeurs
- Image publique : "guérir l'humanité"
- Réalité : brevets sur humains modifiés

### ORBIS FREIGHT & TRADE GUILD

Monopole du commerce interplanétaire et logistique.

- Base : Jupiter / hubs de transit
- Spécialité : transport, économie, dette systémique
- Contrôle indirect de nombreuses colonies

Leur vraie arme : les dettes (plus efficace que les canons)

## 2 LES ETATS ET BLOCS POLITIQUES

Les entités politiques traditionnelles subsistent, mais leur autorité est souvent limitée par leur dépendance économique et technologique aux corporations

La **Terre**, via le Directoire Terrien, conserve un rôle administratif et symbolique central, tandis que la **Confédération Martienne Libre** s'est imposée comme une puissance industrielle autonome. Dans la Ceinture d'Astéroïdes, l'**Autorité de Ceinture Franche** tente de maintenir une cohésion fragile entre habitats indépendants, souvent soumis à des pressions extérieures.

### DIRECTOIRE DE TERRA

Gouvernement central de la Terre (hyper-bureaucratique)

- Contrôle : administration, lois, armée officielle
- Faiblesse : corruption massive et dépendance aux corpos
- Élites : Hauts Administrateurs Terriens

### CONFÉDÉRATION MARTIENNE LIBRE

Mars industrialisé semi-indépendant

- Idéologie : technocratie + autonomie martienne
- Rivalité : Terra et AstraDyne
- Forte culture "ingénieur-soldat"

### AUTORITÉ DE CEINTURE FRANCHE

Alliance des habitats de la ceinture d'astéroïdes

- Très fragmentée mais pragmatique
- Dépendante des ressources minières
- Souvent infiltrée par gangs et corpos

### JUPITER — FÉDÉRATION JOVIENNE

Regroupe les principales colonies, stations orbitales et infrastructures industrielles du système jovien

- Système fédéral composé de cités-orbites et de colonies lunaires
- Assemblée fédérale regroupant les représentants des principaux habitats
- Autonomie locale forte, coordination centrale limitée

### SATURNE — SYSTÈME SATURNIEN

Le système saturnien est dominé par **Titan**, qui constitue le centre administratif et politique principal.

- Gouvernance fondée sur la technocratie pure
- Forte intégration entre institutions scientifiques et politiques
- Faible tolérance à l'improvisation politique ou aux décisions populistes
- Forte stabilité interne, mais isolement diplomatique progressif

### URANUS — CONFÉDÉRATION URANIENNE

Ensemble de colonies industrielles dispersées autour des lunes d'Uranus....

- Confédération de cités orbitales et lunaires
- Gouverneurs élus par les principales cités industrielles
- Coordination inter-colonies assurée par des assemblées régionales

### NEPTUNE — RÉGIME DES COMPAGNIES DE TRANSPORT

Le système neptunien est dominé non par un État classique, mais par un réseau de **compagnies de transport intersystèmes**

- Les compagnies déterminent l'accès aux routes commerciales
- Les administrations locales existent mais sont fortement dépendantes des transporteurs
- Les décisions politiques sont souvent des extensions de contrats commerciaux
- Guerres économiques entre compagnies concurrentes

## 3 LES ORGANISATIONS CRIMINELLES

Le vide laissé par la fragmentation politique a favorisé l'émergence de réseaux criminels structurés à l'échelle du système. Ces organisations exploitent les failles juridiques, les routes commerciales et les zones non contrôlées.

Le **Syndicat Rouge du Vide** agit comme une véritable entreprise du crime organisé, opérant dans la contrebande et la piraterie intersystèmes. Les **Lames d'Obsidienne** dominent quant à elles les activités de sabotage et de guerre de l'ombre dans la Ceinture. Sur certaines lunes et stations isolées, des groupes comme les **Orphelins de Luna** mènent des actions de guérilla contre les pouvoirs établis.

### LES LAMES D'OBSIDIENNE

Gang cybernétique de la ceinture intérieure

- Modifications corporelles lourdes
- Spécialité : sabotage de stations et piratage industriel
- Culture : duel, honneur violent

### SYNDICAT ROUGE DU VIDE

Organisation criminelle inter-systèmes

- Contrôle : contrebande, esclavage industriel, piraterie
- Très structuré (presque une entreprise)
- Infiltration dans Orbis Freight

### LES ORPHELINS DE LUNA

Faction née sur la Lune, rejetée par Terra

- Idéologie : anti-élite terrienne
- Activités : guérilla orbitale, terrorisme ciblé
- Forte propagande sociale

## 4 LES FACTIONS IDÉOLOGIQUES ET CLANDESTINES

En parallèle des structures visibles, plusieurs réseaux idéologiques et organisations secrètes influencent discrètement l'équilibre du système.

Le **Consensus Noétique** promeut une fusion progressive entre conscience humaine et intelligence artificielle, infiltrant aussi bien les milieux corporatifs que martiens. À l'opposé, les **Veilleurs de Nox** s'opposent à l'expansion des IA et des mégastructures corporatistes, menant des opérations de sabotage discrètes.

Les **Archéonautes**, enfin, explorent les vestiges des premières colonies et stations abandonnées, cherchant à comprendre les origines réelles de l'expansion humaine dans le système SOL.

### LE CONSENSUS NOÉTIQUE

Réseau philosophique / IA / humains augmentés

- Objectif : fusion conscience humaine + IA
- Influence dans AstraDyne et Mars
- Possiblement une proto-IA collective

### LES VEILLEURS DE NOX

Ordre clandestin anti-IA et anti-corpo

- Sabotage discret des mégastructures IA
- Style quasi-religieux
- Présents partout mais invisibles

### LES ARCHÉONAUTES

Explorateurs obsessionnels du système Sol

- Fouilles de stations abandonnées (Luna, Titan, ruines orbitales)
- Cherchent une “vérité pré-coloniale”
- Certains deviennent fous ou augmentés

## SYSTÈME NOX

### › SYSTÈME NOX

Situé à plusieurs dizaines d'années-lumière du système Sol, le système Nox était autrefois considéré comme l'un des joyaux de la civilisation humaine. Centre majeur de recherche scientifique, de développement technologique et d'études sur le Flux, il attirait les plus brillants chercheurs de l'espace connu.

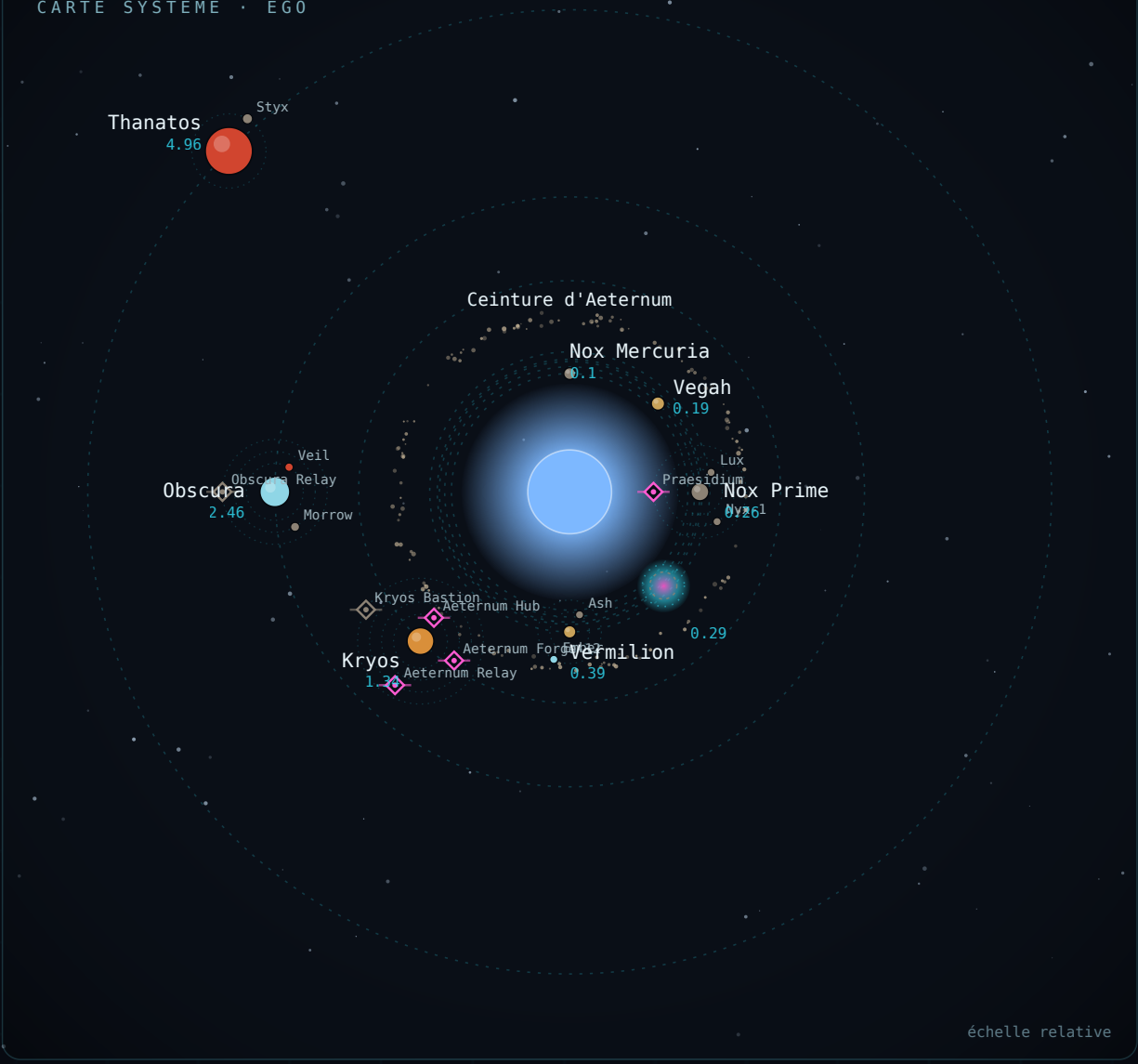
Cette prospérité prit brutalement fin en 3420 lors de la Grande Distorsion de Nox Prime. En l'espace de sept minutes, un événement dont personne ne comprend encore l'origine bouleversa le système tout entier. Des millions de personnes périrent, des EGO disparurent sans laisser de traces et d'immenses quantités de données furent perdues ou corrompues.

Plus d'un demi-siècle après la catastrophe, Nox demeure marqué par cet héritage. Certaines régions ont été reconstruites et restent densément peuplées, tandis que d'autres demeurent sous quarantaine ou totalement interdites d'accès. Les chercheurs continuent d'y étudier les séquelles de la Distorsion, les phénomènes liés au Flux et les nombreuses anomalies qui persistent encore aujourd'hui.

Pour beaucoup, Nox représente à la fois un avertissement et une promesse : la preuve que l'humanité ne comprend pas encore pleinement les forces qu'elle manipule, mais également l'espoir de découvrir un jour ce qui s'est réellement produit durant les Sept Minutes.

# SYSTÈME NOX

CARTE SYSTÈME · EGO




## NOX MERCURIA

**Régime :** Consortium Mercurien
**Population :** ~900 millions
**Production :** métaux rares, isotopes énergétiques, composants électroniques

Monde brûlé par son étoile, Nox Mercuria est exploité par d'immenses complexes industriels souterrains. Ses ressources alimentent les secteurs technologiques et militaires de tout le système. La vie y est rude et fortement encadrée par les corporations minières....

## VEGAH

**Régime :** Coopérative Planétaire de Vegah
**Population :** ~3,2 milliards
**Production :** nourriture, biomasse, produits pharmaceutiques

Premier fournisseur alimentaire du système. Ses vastes océans et ses terres fertiles nourrissent la majorité de la population de Nox. Vegah est réputée pour sa stabilité politique et son importante industrie de bio-ingénierie.

### NOX PRIME

**Régime :** Administration de Reconstruction de Nox
**Population :** ~4,8 milliards
**Production :** services, recherche, administration, enseignement supérieur
Capitale historique du système et lieu de la Grande Distorsion. Malgré sa reconstruction partielle, certaines régions restent sous surveillance permanente. Les institutions scientifiques les plus prestigieuses de Nox y sont toujours implantées.

### LUX

**Population : ~450 millions**
**Production :** centres universitaires, archives scientifiques

Lux est une lune prospère abritant plusieurs universités et centres de recherche. Elle accueille également de nombreuses institutions culturelles.

### NYX-1

**Population :** ~180 millions
**Production :** surveillance spatiale, écoute profonde, renseignement
Ancienne base militaire devenue centre d'observation stratégique. Nyx-1 surveille les approches du système et les anomalies liées au Flux.

### PRESIDIUM

**Type :** Mégastation orbitale
**Population :** ~300 millions

Véritable cité spatiale, Presidium accueille les principales administrations du système, les représentations corporatistes et plusieurs sièges d'organisations interstellaires.

### VERMILION

**Régime :** Directoire Industriel Vermilion
**Population :** ~2,1 milliards
**Production :** armement, alliages avancés, construction lourde

Monde volcanique riche en minerais stratégiques. Ses usines produisent une part importante des équipements militaires du secteur.

### ASH

**Population :** ~120 millions
**Production :** raffinage industriel

Satellite couvert de complexes industriels automatisés.

### EMBER

**Population :** ~90 millions
**Production :** essais militaires, recherche énergétique

Zone de tests pour prototypes d'armes et réacteurs.

### CEINTURE D'AETERNUM

**Régime :** Autorité de la Ceinture d'Aeternum
**Population :** ~1,6 milliard
**Production :** minerais, glace, ressources stratégiques

Immense ceinture d'astéroïdes constituant le cœur minier du système. Des milliers de stations et habitats y sont dispersés.

### KRYOS

**égime :** Ligue Kryosienne
**Population :** ~700 millions
**Production :** carburants, cryotechnologies, stockage de données

Monde glacé situé dans les régions  du milieu du système. Kryos est devenu indispensable pour l'approvisionnement des routes interstellaires.

### BASTION

**Population :** ~150 millions
**Fonction :** base militaire et défense du système

Quartier général des forces de sécurité extérieures de Nox.

### AETERNUM HUB

**Population :** ~300 millions
**Fonction :** centre logistique de la Ceinture

Principal carrefour du trafic marchand provenant d'Aeternum.

### AETERNUM FORGE-12

**Population :** ~80 millions
**Fonction :** construction spatiale

Immense chantier orbital spécialisé dans les cargos et plateformes industrielles.

### AETERNUM RELAY

**Population :** ~30 millions
**Fonction :** communications interstellaires

Relais de communication stratégique reliant Nox aux systèmes voisins.