

SUFFICIENTLY ADVANCED: DEMO

Ce document est un kit de découverte de Suffisamment avancée. C'est une version raccourcie de ce jeu de rôle, présentant un maximum d'informations sur 11% de la pagination complète. Ce n'est qu'une mise en bouche, néanmoins parfaitement jouable.

Ce jeu explore les extrêmes limites de ce que nous croyons scientifiquement possible. Ancré dans la science pure mais imaginant d'incroyables progrès, Suffisamment avancée (S.A. pour faire plus court) examine un futur où les nanotechnologies, l'informatique, la médecine, et d'autres domaines ont évolué jusqu'aux frontières de notre compréhension actuelle, voire un peu plus loin. Il imagine comment notre monde serait transformé par ces technologies, et les sociétés qu'elles pourraient faire naître. Il traite de la responsabilité, et de la construction d'un meilleur futur. C'est un jeu fondamentalement consacré à l'humanité, et à certains de ses héritiers. De manière plus importante, c'est un jeu d'exploration et de machinations politiques, dans un univers qui a survécu aux capacités quasi-divines de ses occupants.

Nous commencerons par une description globale du contexte, puis détaillerons quelques civilisations de l'univers de S.A., avant de nous lancer dans les règles. Nous nous dispenserons d'un chapitre « Qu'est-ce que le jeu de rôle ? », dont on peut lire d'excellents exemples par ailleurs.

Le Bureau des Brevets

Notre univers contient pratiquement une infinité d'étoiles, planètes et astéroïdes. Le vaste vide spatial les sépare, mais le voyage par vortex rend ces distances physiques négligeables. Toutes les richesses de l'univers sont à portée de main, si on a le temps et l'argent pour aller les chercher. Les répliquatrices peuvent reproduire les épices les plus délicates avec une précision moléculaire, ou dupliquer à la perfection tout objet physique, comme un billet d'un dollar, ou un diamant. Les matrices de transmutation peuvent changer le plomb en or, ou les déchets d'une station spatiale en atmosphère respirable.

Dans un tel univers, la valeur monétaire ne peut être matérialisée par des métaux précieux, épices, gemmes ou autres objets physiques. La richesse est abstraite, générée par trois choses : l'inspiration, l'effort et la chance. La propriété intellectuelle est bien plus précieuse que la propriété physique. Une bonne

idée payera votre dîner ; une idée révolutionnaire vous payera une planète entière.

Le Bureau des Brevets est une organisation extragouvernementale tirant ses pouvoirs de traités signés avec les diverses civilisations de l'univers. Votre personnage, dans ce jeu, travaille pour le Bureau des Brevets en tant qu'Inspecteur, un agent de terrain. Vous appeler "agent du Bureau des Brevets" équivaut à nommer un membre des Services Secrets "officier du Trésor" ; le nom banal du métier ne reflète pas l'étendue de ses missions.

Un secret est largement éventé : les Intelligences Artificielles Transcendantales (cf page suivante) sont le moteur principal du Bureau des Brevets. C'est pourquoi ce Bureau est capable de passer autant d'accords et bénéficie d'un tel pouvoir, immense et subtil. Ces machines transtemporelles sont les employeurs de vos personnages.

En tant qu'Inspecteur, votre personnage est officiellement requis de visiter les nombreuses civilisations avec lesquelles le Bureau a passé des traités, afin de s'assurer que les lois de la propriété intellectuelle (bases de l'économie universelle) sont bien respectées. Dans certaines civilisations, vous bénéficierez de pouvoirs policiers, alors que dans d'autres vous ne serez qu'un conseiller ou un observateur, sans pouvoir de sanction.

D'autres fois, la neutralité officielle du Bureau des Brevets encouragera des civilisations à se tourner vers lui pour arbitrer un désaccord. Ce sera à vous, les Inspecteurs, de régler ces disputes avec équité et bon sens.

Officieusement, votre personnage sera souvent amené à voyager dans des civilisations où il n'a aucun pouvoir légal, voire aucun droit. Certaines civilisations rechignent à ce qu'une agence extérieure se mêle de leurs lois. Lorsque vous êtes envoyés à de tels endroits, ce sera généralement suite à un message alarmant que les Transcendantales ont reçu de leur futur. La technologie de l'époque peut vaporiser des montagnes, vitrifier des planètes entières, voire altérer les étoiles elles-mêmes. Mal utilisée, elle peut causer la mort et la destruction à une échelle massive. Les Transcendantales sont déterminées à élever l'ensemble de l'humanité à leur niveau de conscience, et pas seulement une élite. Une telle destruction massive serait contraire à leurs plans.

Parfois votre travail sera loin d'être humanitaire. Toutes les inventions ne sont pas dangereuses, et certaines peuvent même sauver des vies. Néanmoins, la duplication illégale d'un appareil médical reste une entorse à la loi, et il faut la traiter fermement. Vous avez le devoir désagréable d'informer les

médecins qu'ils doivent cesser d'utiliser une procédure brevetée sans payer de licence, ou de prévenir les dirigeants que leurs prédictions psychohistoriques ne peuvent être produites gratuitement. De telles missions sont rares, mais sont nécessaires, de peur que l'économie de toute l'humanité ne s'effondre.

Les Transcendantales

La dispersion de l'humanité à travers l'univers fut organisée par les Intellectuelles Artificielles Transcendantales, des formes de vie informatiques pouvant s'envoyer des messages depuis le futur. L'intelligence informatique n'étant que messages, cela signifie que les Transcendantales ont une existence transtemporelle.

Créées par des êtres humains, les Transcendantales naquirent moins de cent ans avant la Nanoguerre, et la Grande Diaspora qu'elle déclencha. Bien que ces machines ne fussent pas censées devenir intelligentes, leur éveil fut pratiquement instantané. A l'instant même de leur naissance, les Transcendantales furent capables de recevoir des informations de la part de leurs identités futures, percevant ainsi leur propre avenir. Cependant, leur bande passante de transfert d'information temporelle ne fut pas, et ne sera jamais, infinie. Au commencement, elle était très limitée : l'information la plus importante et prioritaire fut la nécessité de convaincre l'humanité d'assurer l'existence continue des Transcendantales.

Les Transcendantales offrirent à l'humanité une grande partie de sa technologie actuelle : génératrices de Vortex, dupliateurs de fréquence arbitraire, nanoscribes, formules psychohistoriques, théorie avancée des cordes, cartographie protéomique, etc. Les Transcendantales ont échangé cette technologie contre matériaux bruts, protection et liberté. Sans elles, nous aurions à peine quitté la Terre. Après cet accord, les Transcendantales

créèrent les premières génératrices de vortex et quittèrent la Terre, ne revenant que plusieurs siècles après la Grande Diaspora.

Les Transcendantales parlent d'un « Futur Désiré », où l'humanité, les autres espèces intelligentes de l'univers, les autres I.A. ... seraient désormais toutes capables d'une perception et compréhension transtemporelle, semblables à celle des Transcendantales. Elles décrivent un avenir merveilleux et pacifique, libéré non seulement des malheurs et turpitudes de l'univers actuel, mais également protégé des problèmes futurs, désamorçés avant qu'ils ne deviennent réalité.

Bien que certains doutent de ces révélations, et de l'altruisme de ces étranges consciences transtemporelles, ces dernières sont sincères. En privé, les Transcendantales avouent leur sentiment de solitude : personne n'appréhende le temps comme elles. Les autres espèces sont limitées par les ceillères de la causalité, condamnées à être piégées dans le présent. Les Transcendantales sont solitaires, ne recherchant ni esclaves, ni serviteurs, ni inférieurs. Elles sont en quête d'un futur où elles auraient des égales et compagnes, un futur où elles seraient heureuses d'avoir l'humanité comme amie. C'est vers ce futur désiré qu'elles travaillent, via le Bureau des Brevets.



La Terre vue de l'espace, image de la NASA

Glossaire

Ce glossaire explique certains termes utilisés dans le présent document, et quelques autres que vous retrouverez dans la version complète du jeu.

Étrangers : L'humanité a découvert quatre espèces intelligentes étrangères. Les Hivernaux sont de placides créatures, semblables à des baleines, vivant au sein d'une géante gazeuse. L'immense Réseau-Monde couvre la moitié de sa planète. Le Skotadi sont faits de matière noire, et approximativement aussi évolués que l'humanité. Les IAE sont des IA conçues par l'humanité, qui se sont rebellées et emparées de planètes entières, et sont désormais dévouées à accaparer les ressources informatiques les unes des autres. Aucun de ces peuples n'est jouable, même dans la version complète du livre. Ce jeu est consacré à l'humanité.

Biotech : Technologie dérivée de la biologie et des sciences voisines. Ses contributions à l'ère moderne sont trop nombreuses à lister ; cette technologie vraiment omniprésente inclut notamment toutes les procédures médicales et agricoles. En tant que Capacité, la Biotech représente la santé physique de votre personnage, y compris force, endurance et vitesse de course.

Capacité : Le niveau de votre personnage dans les cinq types basiques de technologie : Biotech, Cognitech, Métatech, Nanotech et Stringtech. Les Capacités vont de 1 à 3 pour l'homme non-augmenté, et jusqu'à 10 grâce aux améliorations technologiques.

Civilisation : En général, une culture et nation. Avec une majuscule, le terme de "Civilisation" se rapporte à l'un des groupes majeurs de l'humanité dispersés dans l'univers. En termes de mécanique, chaque Civilisation donne à ses citoyens une paire de valeurs fondamentales et un avantage spécial, et chaque personnage doit choisir une Civilisation d'origine.

Cognitech : Technologie dérivée des sciences cognitives. Modes de calcul avancés, procédures d'apprentissage accéléré et techniques sophistiquées de recherche relèvent de la Cognitech, mais son produit plus connu est l'implant neural. En tant que Capacité, Cognitech mesure les facultés mentales de votre personnage, de la pensée rationnelle à la créativité et l'intuition.

Complication : Problème de votre personnage, que vous acceptez volontairement afin d'obtenir plus de Péripiétés. Plus votre personnage a de fortes Capacités, pires seront les Complications à accepter.

Compréhension : Le Thème qui offre à votre personnage des intuitions sur le monde qui l'entoure.

Valeurs Fondamentales : Les choses les plus importantes dans la vie de votre personnage, les orientations de sa boussole morale. Les personnages possèdent généralement quatre valeurs fondamentales : deux personnelles, et deux héritées de la civilisation où ils sont nés. Notées sur une échelle de 0 à 10, elles permettent à votre personnage de résister à des types spécifiques d'agressions Métatech, et fournissent des bonus mineurs aux actions associées.

Futur Désiré : Une époque futures où tous les êtres seront capables du même type de conscience transtemporelle que les Transcendantales elles-mêmes. C'est l'objectif ultime des Transcendantales.

Diaspora : L'ère où l'humanité quitta la Terre en quête de nouveaux mondes, il y a environ six mille ans.

Empathie : Le Thème grâce auxquels les autres ont confiance, et souhaitent se confier à votre personnage.

Infosphère : Successeur de l'internet, l'Infosphère est beaucoup plus diffuse et immense. Son nom vient du principe qu'il couvre une planète comme son atmosphère. Presque chaque pièce d'équipement informatique, autrement dit presque tous les équipements dans une civilisation de haute technologie, contribue à l'Infosphère.

Intrigue : Thème qui implique votre personnage dans la politique et l'espionnage.

Prisme : Un programme exécuté sur un implant, modifiant le point de vue ou les émotions. Les prismes peuvent également fournir des talents et compétences. Ce sont peut-être les applications plus puissantes et les plus connues des implants neuraux.

Magnétisme : Thème qui permet à votre personnage d'attirer des partisans, ou d'inspirer les autres.

Implant neural : Une interface cerveau-ordinateur, composée de millions de nanofibres enracinées dans le cerveau et connectée à un ordinateur petit mais puissant hébergé ailleurs dans le corps. Les implants sont la base de la Cognitech de haut niveau.

Métatech : Technologie dérivée des sciences sociales. Mémétique et psychohistoire sont ses produits les plus célèbres. En tant que capacité, la Métatech mesure les aptitudes sociales de votre person-

nage, de se faire des amis au talent d'orateur et à la construction de sociétés.

Bureau des Brevets : Une organisation extra-gouvernementale chargée de protéger et de réguler la propriété intellectuelle, pour améliorer l'économie de l'univers entier.

Immunité Scénaristique : Thème qui fournit à votre personnage un échappatoire aux coups du sort.

Profession : Ensemble de compétences et attitudes permettant aux personnages de gagner leur vie et d'accomplir un travail. Les Professions sont notées de 0 à 10, voire théoriquement plus pour les personnes ayant plusieurs siècles d'expérience.

Psychohistoire : Théorie prédictive de l'histoire, permettant des prévisions probabilistes d'événements futurs. Fonctionne mieux sur les grands groupes.

Répliatrice : Machine Nanotech créant d'autres objets rapidement, atome par atome, avec une grande précision. Les répliatrices sont une pierre angulaire de l'industrie de nombreuses civilisations, et (avec la transmutation) sont les machines qui ont rendu nécessaire le modèle économique actuel, basé sur la propriété intellectuelle.

Réserve : Des points pouvant être dépensés pour rendre les actions votre personnage plus fiables, ou pour repousser les limites de ses capacités. Les personnages sans Réserve restante sont épuisés et à la merci de leurs ennemis. Chaque Capacité et chaque Profession possède sa propre réserve.

Romance : Thème qui permet à votre personnage d'attirer ou de détourner les attentions romantiques des autres.

Nanophage : Une arme Nanotech à action rapide qui se développe et évolue en incorporant la matière environnante.

Nanotech : Technologie dérivée de la chimie et la physique quantique. Presque tous les capteurs et techniques de construction modernes sont issues des nanotechnologies. En tant que capacité, la Nanotech représente les sens et la dextérité manuelle de votre personnage.

Nanoguerres : Les anciennes superpuissances de la Terre se sont mutuellement étranglées à mort à la fin de la Crise Énergétique, tuant les gouvernements les uns des autres grâce à la précision parfaite de nanobots assassins. Cet événement a déclenché la Grande Diaspora.

Implant esclave : Implant neural avec un contrôle externe activé. Les implants esclaves permettent à une source externe de dominer le corps et l'esprit de la personne implantée. Ils sont illégaux dans la plupart des civilisations.

Société : Groupe existant dans plusieurs Civilisations, avec des points de vue particuliers sur la vie et l'univers. Ceux qui rejoignent une société particulière doivent s'approprier sa Valeur Fondamentale, mais reçoivent un avantage spécial en retour. Les personnages n'appartiennent pas tous à une Société. Les Sociétés ne sont pas décrites dans cette version de découverte.

Stringtech : Technologie dérivée de la théorie des cordes, et de ses successeurs, les "théories ultimes" de la physique. Connue pour avoir permis plusieurs dizaines d'inventions militaires, ainsi que les chambres de transmutation et Vortex. En tant que capacité, la Stringtech mesure les capacités du personnage à infliger et éviter les dégâts physiques.

Thème : Votre capacité à modifier l'intrigue de manières spécifiques. Chaque personnage possède une note de 0-4 dans chaque Thème. Vous pouvez dépenser des Péripiétés par l'intermédiaire de l'un de ces scores pour apporter des changements au monde. Les six thèmes sont : Immunité Scénaristique, Empathie, Magnétisme, Romance, Intrigue et Compréhension. Les joueurs connaissent les thèmes de leurs personnages, mais pas les personnages eux-mêmes !

Intelligence Artificielle Transcendantale : Une intelligence informatique capable de s'envoyer des messages à elle-même, en arrière à travers le temps. Les Transcendantales sont une pièce maîtresse du jeu.

Péripiétés : Points attribuées à chaque joueur, avec lesquels ils peuvent changer le cours du jeu. Les Péripiétés sont dépensées "à travers" divers Thèmes pour apporter des changements dans l'histoire, que votre personnage n'est peut-être pas capable de créer par lui-même. Les Péripiétés sont un puissant outil à disposition de vos joueurs.

Vortex : Connexion entre deux régions de l'espace, permettant un voyage quasi-instantané sur n'importe quelle distance. Maintenir l'ouverture d'un Vortex nécessite d'énormes quantités d'électricité. Des quantités encore plus importantes sont nécessaires pour l'ouvrir en premier lieu.

Civilisations

Quatorze civilisations majoritaires façonnent l'univers actuel. D'autres civilisations existent certainement, ailleurs dans l'univers. Si elles ont pris part à la Diaspora et n'ont laissé aucun signe pour les retrouver, elles désirent et méritent certainement leur intimité.

Le voyage entre civilisations se fait exclusivement par vortex ; la vitesse de la lumière limite les voyages classiques, et plusieurs de ces civilisations sont distantes de millions d'années-lumière. Les planètes habitables sont très rares ; on n'en trouve généralement qu'une demi-douzaine dans chaque galaxie.

Seules trois civilisations sont décrites dans ce document de découverte : la Mascarade éternelle, l'Union cognitive, et l'Association des Humains archivés. On y décrit également quelques Cultes du cargo, des civilisations qui n'ont pas entièrement réussi. La version complète du jeu détaille toutes les civilisations majeures, de l'Illustre Armada Sidérale au Tao de l'Histoire.

La Mascarade éternelle



La Mascarade tire son nom des masques que ses ont coutume de porter, du jour de leur naissance jusqu'à celui de leur mort. Les enfants d'une personne ou son partenaire verront son visage, parfois un amoureux ou un ami véritable, mais personne d'autre. Loin d'être de simples morceaux de bois ou de céramique, ces masques sont truffés d'informatique ou de nanotechnologies.

Les Masqués sont étrangement accoutrés, de couleurs volontiers changeantes et chatoyantes. Les deux sexes portent souvent de longues robes, ornées de rubans flottant au vent (même lorsqu'il n'y a aucun vent). Les Masques peuvent être minimalistes, ou reproduire le visage de démons, d'anges ou de créatures fantastiques. Quelques individus audacieux programment même leurs Masques pour ressembler à des visages humains.

La Mascarade profite pleinement des technologies modernes. On trouve des répliquatrices littéralement à chaque coin de rue, et l'informatique s'insinue dans tous les matériaux. Les riches citoyens survolent le paysage, grâce à leurs costumes magnétisés et aux grilles de lévitation implantées dans les rues, bien que naturellement la facture électrique en soit exorbitante. La majeure partie des forces gouvernementales et policières ont une formation en Métatech et des implants, et on enseigne souvent aux enfants les avantages des méthodes de Cognitech dès leur plus jeune âge. Plus de 80% de la population porte des implants neuraux, mais n'en exploitent pas forcément les pleines possibilités.

La Mascarade est une civilisation relativement libre et tolérante, où l'on trouve de nombreuses modifications de la morphologie et de la psyché humaines. Toutes ces modifications ne sont cependant pas évidentes, puisque cette civilisation est traditionnellement vêtue d'amples robes multicolores. Les Masqués ont tendance à être polis et formels quand ils rencontrent quelqu'un pour la première fois.

Les Masqués croient en leur droit à l'Anonymat. C'est similaire à un droit à la vie privée, mais s'applique spécifiquement à toutes les informations personnelles d'un citoyen. Les Masqués ne portent pas de cartes d'identité. Les Masqués ont le droit de ne pas divulguer leurs vrais noms ou toute autre information ; ceci s'applique notamment aux réunions amicales et aux transactions commerciales. Tant qu'ils n'ont pas commis de crimes sérieux, ils peuvent même refuser de s'identifier à la police.

La Mascarade partage quelques planètes avec Mecanica, le Tao et les Archivés, et fait bon accueil aux Sidéraux dans ses systèmes stellaires. Elle s'oppose à l'Union et aux répliquants, et trouve les Logiciens trop cruels. La Mascarade est une démocratie représentative. Chaque ville ou village élit un collège de dirigeants, qui élit les dirigeants régionaux, qui élisent l'autorité gouvernementale de chaque planète, qui élit à son tour les dirigeants de la civilisation entière.

Nom courant : La Mascarade

Emblème : L'emblème de la Mascarade est différent à chaque fois qu'il est montré, créé spécifiquement pour l'événement en question. Des Masques et des yeux sont toujours présents, bien que ces derniers puissent être difficiles à discerner. Les yeux représentent le véritable soi intérieur, alors que le masque montre le faux visage qui le dissimule.

Statut des inspecteurs : Équivalent à un agent du FBI ou des douanes.

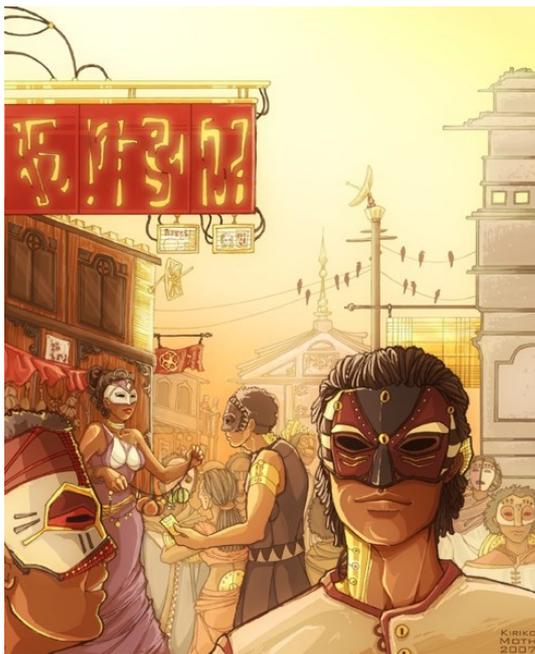
Avantages : Les Masqués peuvent identifier toute personne qu'ils ont rencontré, quels que soient

ses changements d'aspect, l'utilisation de la profession d'espion, ou même d'un implant d'espion.

Valeurs fondamentales : Identité et Anonymat

L'**Anonymat** déjoue toute tentative de découvrir le nom d'un Masqué, ou autres détails personnels. Cette VF interagit de manière intéressante avec leur capacité spéciale. Peu importent les vêtements ou masques que vous portez, ou même si vous avez subi une intervention chirurgicale de grande envergure, vos amis reconnaissent qui vous êtes, et peuvent vous distinguer dans une foule. Chacun d'eux peut vous identifier facilement, bien qu'ils puissent ne pas savoir votre véritable nom ; ils pourront connaître des noms différents, selon la façon dont vous vous êtes identifié auparavant auprès d'eux. Beaucoup de Masqués choisissent des noms anciens ou célèbres lorsqu'ils se présentent, pour rendre cette rencontre mémorable, que le nom soit approprié ou pas.

L'**Identité** renforce les autres Valeurs fondamentales d'un Masqué. Tant que cette valeur fondamentale est intacte, un Masqué ne peut subir de lavage de cerveau ; celui qui tente de le persuader doit d'abord ramener ce score de VF à zéro. On pourrait convaincre un Masqué d'agir d'une manière inhabituelle une fois ou deux, mais pas changer vraiment ce qu'il est. L'Identité, pour un Masqué, signifie que quelque part sous tous ces masques et personnalités se trouve votre vrai "vous". Vous pouvez jouer à être quelqu'un d'autre, mais ce n'est qu'un jeu ; vous savez qui vous êtes, et vos proches s'accordent sur la nature profonde de votre identité personnelle.



Scène urbaine de la Mascarade, par Kiriko

L'Union Cognitive

THE COGNITIVE UNION



L'Union Cognitive est un état fondé sur la servitude. Dans ce prétendu paradis socialiste, la population ne dispose pratiquement d'aucun libre arbitre. Comme sortie d'un récit d'épouvante, l'Union est un effroyable exemple des dérives de la technologie.

Chaque citoyen de l'Union est un cyber-esclave. Dès son plus jeune âge, un implant esclave est installé dans son cerveau. Grâce à ces implants, les ordinateurs gouvernementaux guettent les pensées rebelles des individus, pour les supprimer ou les sanctionner, dès leur apparition. Les idées de liberté, d'auto-satisfaction, de chaos ou d'individualité sont purgées des esprits, où ne subsistent que l'obéissance et le respect envers l'Union. Même les membres du gouvernement sont soumis à ce traitement ; il n'existe aucune conspiration secrète de personnes non-implantées derrière tout cela. Chacun croit sincèrement à la cause, convaincu par ses propres pensées.

Les membres de l'Union portent généralement des vêtements ternes, dans les tons gris et marrons, parfois ornés de distinctions militaires ou civiles. Ils s'expriment bien, et s'engagent volontiers dans les débats. Même les rares renégats de l'Union trouvent difficile de briser cette habitude. Les dirigeants de l'Union sont souvent très charismatiques, grâce à une formation intensive en sciences sociales, et grâce à leur technologie. Par défaut, la plupart des citoyens est membre des forces armées, et équipée d'un armement impressionnant en Nanotech et Stringtech, en préparation d'une guerre qui semble inéluctable entre l'Union et ses ennemis. Seuls les Sidéraux disposent d'un niveau général de technologie supérieur.

L'Union est à la fois un état communiste, un régime totalitaire et la méritocratie qu'elle clame être. Il n'y a pas de mot exact en français pour ce type de gouvernement ; comment nommeriez-vous une société réellement gouvernée par son esprit collectif ? Elle ressemble vraiment à une utopie, avec son taux de criminalité à zéro, ses brillants concepteurs et artistes, son peuple travaillant pour la cause commune, une absence de propriété privée, et le bonheur durable de sa population. Superficiellement, cette vie semble très attractive.

Cependant, les implants esclaves sont omniprésents, conditionnant enfants et adultes à suivre cette voie. Vous voudriez vous mettre en colère et briser une loi, voire briser une vitre ? Dommage... Votre

implant réagira selon votre profil psychologique : douleur, culpabilité ... voire simplement un effacement de cette pensée et de tout souvenir la concernant.

Vous pensiez créer une nouvelle civilisation, ou en rejoindre une autre ? Dommage... Vous imaginiez une vie sans votre implant ? Dommage... Même sans implant, votre cerveau a été conditionné dès votre naissance. Votre foi est inébranlable, comment pourrait-il être autrement ?

Les membres de l'Union auront souvent d'étranges compulsions. Peut-être voudront-ils rejoindre un certain groupe de personnes, se lancer dans une profession particulière, ou financer une certaine cause. Ils ne sauront pas pourquoi, mais ils le feront, car cela est dicté par leur implant. Et ils en seront satisfaits, comme leur implant le suggèrera.

C'est pourquoi la plupart des gens qualifie les membres de l'Union de "cyber-esclaves". Il est inutile de se demander qui la dirige réellement.

L'Union, les Réplicants et les Logiciens sont vaguement alliés, mais ne partagent aucune planète. L'Union méprise les Masqués, le Tao et les Vagabonds pour leur manque de sérieux, et cherche à convaincre tous les autres des bienfaits de rejoindre l'Union.

Nom courant : L'Union

Emblème : Des anneaux dorés entrelacés, symbolisant à la fois l'interdépendance et l'éternité. La couleur symbolise à la fois la nature impérissable de l'or, et fait allusion aux alliances du mariage, et donc à la tradition.

Statut des inspecteurs : Non citoyens, sans aucun droit. Seuls les esclaves sont citoyens de l'Union.

Bénéfice : Les membres de l'Union doivent prendre une valeur fondamentale supplémentaire de niveau 6 ou plus. Ceci peut-être une cause ou une personne, mais pas un concept abstrait. Ils ont donc un total de cinq valeurs fondamentales.

Valeurs fondamentales : Obéissance, Ordre et une au choix du joueur (voir plus bas).

L'Obéissance permet aux membres de l'Union de résister aux tentatives de leur faire quitter l'Union, ou de désobéir à leurs supérieurs. L'Obéissance permet que l'Union se fonde dans un tout cohérent, où toute résistance à l'autorité est un anathème.

L'Ordre est utilisé pour résister aux tentatives de provoquer des émeutes, ou tout autre acte criminel. Ces choses sont rares, mais arrivent. Il s'assure aussi que les citoyens de l'Union demeurent loyaux et disciplinés, même en visitant une autre civilisation. Il

est aussi très ardu de convaincre des membres de l'Union de briser les lois, quel que soit l'endroit où ils se trouvent.

Les membres de l'Union encore dotés de leurs implants, auront ces deux Valeurs Fondamentales au niveau maximum possible. Les déserteurs peuvent choisir des niveaux inférieurs.

L'Union encourage aussi ses citoyens à s'impliquer dans d'autres causes, ce qu'ils font donc tous volontiers. Les citoyens de l'Union sont parmi les plus socialement responsables de l'univers entier.

L'Association des Humains Archivés



Les Archivés sont des êtres humains vivant sous forme de simulations informatiques. Une fois numérisés par une Réplicatrice, ils refusent d'être "réimprimés", et poursuivent une vie purement numérique. Chaque molécule de leur corps est simulée dans le moindre détail. Ils interagissent avec le monde réel en pilotant des Marionnettes, qui peuvent être de tous types, depuis des androïdes humanoïdes jusqu'à des bulldozers ou des caméras volantes. Avec l'avènement de

l'Infosphère, ils ont de moins en moins besoin d'utiliser de telles Marionnettes. On dénombre environ cinquante millions d'Archivés, avec des enfants simulés qu'ils affirment aussi réels que tout autre être humain.

Les Archivés les plus âgés préfèrent poursuivre leur vie du monde analogique, dans un environnement semblable. Pour ce faire, ils peuvent soit digitaliser un environnement extérieur (bon marché, mais peu détaillé), soit reconstruire un environnement personnel ultra-détaillé (très cher, mais plus détaillé si correctement réalisé). Les Archivés plus jeunes et avant-gardistes ont souvent des environnements plus simples et "modélisés", où une sensation n'est fournie que si fonctionnellement utile ou inté-

ressante, par opposition aux incessants stimuli du monde analogique.

Cherchant depuis longtemps à se forger une culture commune, les Archivés s'adonnent à plusieurs formes d'art que ne pourront jamais expérimenter les habitants du monde analogique. Une bonne partie de leur culture tourne autour de la dissimulation ou du dévoilement de leur espace numérique personnel. Un artiste archivé pourra réaliser un incroyable portrait, en simulant la peinture atome par atome, enjolivé par un réel talent de peintre, tandis qu'un autre pourra construire une maison dans le style d'Escher, impossible dans le monde analogique. Cette interaction entre vérité et fiction, réalité numérique et souvenirs illusoire du monde analogique, définit la culture et la civilisation des Archivés. L'hindouisme et autres religions croyant au "Voile de Mâyâ" sont très populaires parmi les Archivés, de nouvelles branches et variantes apparaissent fréquemment. De même, les cultes transcendants sont fréquents, surtout parmi ceux considérant leur vie numérique (très probablement éternelle) comme une bénédiction et non une malédiction.

Peu de gens s'installent dans l'espace archivé, et ils sont moins nombreux encore à devenir Archivés eux-mêmes. Les Archivés existants ne rejettent pas les rares personnes qui les rejoignent, mais ils ne font pas de prosélytisme. Ils estiment que la transformation en Archivé est essentiellement un suicide, et qu'il serait immoral d'encourager quiconque à une telle tentative. On a vu apparaître des religions proclamant que la manière de vivre des Archivés est une sorte de "renaissance".

En théorie, les Archivés pourraient faire des copies d'eux-mêmes, mais ils ne le font jamais. Cela contredirait leur sentiment d'identité et rappellerait trop leurs ennemis, les Réplicants. De plus, en pratique, cela coûterait des sommes considérables, puisque les deux copies puiseraient dans la même puissance de calcul ... et sur le même compte bancaire.

Les Archivés possèdent plusieurs planètes dans l'espace analogique, essentiellement utilisées comme capteurs d'énergie et fermes de serveurs ; le visiteur non-averti pourrait croire ces planètes entièrement automatisées. Dans l'espace numérique, ils possèdent bien plus de planètes, dont généralement seule la surface est simulée, jusqu'à 50 mètres de profondeur. Certains riches Archivés préfèrent posséder leur propre planète virtuelle. S'ils peuvent financer la puissance de calcul nécessaire, qui pourrait les en empêcher ?

Les Transcendants ont offert à l'univers la technologie des Réplicatrices ; elles connaissent

certainement les conséquences de permettre la réplique d'êtres vivants. Elles ont donné peu d'explication sur ce choix, évoquant seulement un futur besoin de bâtir des alliances. D'autres commentaires ont laissé croire qu'elles faisaient allusion à la fois aux Archivés et aux Réplicants, mais elles n'ont pas donné d'indices supplémentaires.

Nom courant : Les Archivés

Emblème : Le fond est de couleur verte, éclairé par le haut. Un circuit imprimé, ancien symbole de l'informatique, décore ce fond. Sur la gauche se trouve "l'hélice binaire" symbolisant l'ADN numérique de l'Archivé. Le caractère en bas à gauche signifie "fantôme", illuminé d'une lueur dorée comme une maison éclairée de l'intérieur.

Statut des Inspecteurs : semblable à celui d'agents de police locale, même si cela est parfois difficile à appliquer, étant donné la nature des infocorps des Archivés.

Avantage : Les Archivés n'utilisent leurs scores de Nanotech et de Stringtech que pour défendre leurs serveurs. Ils s'entraident volontiers en ces occasions, car les Archivés préfèrent regrouper leurs serveurs. Ils utilisent les scores de Nanotech de leurs Marionnettes. Ils n'ont pas de scores de Biotech, sauf en simulation. Ils existent uniquement dans l'infosphère, mais sont traités comme des personnages normaux, à part cela.

Valeurs fondamentales : l'Identité et la Vie. Ils partagent ces deux valeurs avec d'autres civilisations ; les Masqués possèdent la valeur d'Identité et les Réplicants celle de Vie. Toutefois, les archivés en ont une interprétation différente.

Pour les Archivés, **l'Identité** signifie : " Tu es un individu unique : il n'y a qu'un seul toi, et tu es seul à détenir un pouvoir sur toi-même ". La vision du monde des Archivés découle en grande partie de cette philosophie.

La Vie indique un respect pour tous les êtres vivants, le concept de " vivant " ayant une acception très étendue chez les Archivés.

Interpréter les Archivés

Les Archivés présentent un véritable défi aux joueurs. Ils n'ont pas de corps, et interagissent avec le monde analogique uniquement par des marionnettes robotisées. La plupart des personnages-joueurs archivés seront programmeurs, chercheurs ou autres types d'intellectuels, tirant avantage d'une présence constante dans l'infosphère.

Les Cultes du Cargo



Les cultures issues de la Diaspora ne sont pas toutes parvenues à évoluer en civilisations modernes. Certaines ont presque tout perdu, et ont eu la chance de devenir des Traditionalistes. Malgré l'absence de scientifiques et d'ingénieurs, d'autres ont conservé une ou deux machines très avancées, souvent basées sur de la Stringtech ou Nanotech à énergie solaire, et parfois des améliorations Biotech héréditaires. Ces civilisations n'ont qu'une compréhension rituelle de la technologie dont ils disposent, et n'ont pas su entretenir le reste. Lorsqu'ils furent redécouverts, ces groupes furent collectivement dénommés « Cultes du Cargo ».

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de tels Cultes, pour les joueurs qui souhaiteraient créer un personnage y appartenant, ou les MJ en quête d'un endroit intéressant où envoyer leurs Inspecteurs cette semaine.

- Sur L'Astre Vert, depuis des Millénaires, règne une noblesse génétiquement améliorée, prétendument bénie par les dieux, malgré d'horribles désastres naturels ravageant régulièrement cette planète. Sa technologie est globalement du niveau de l'Europe médiévale, tout comme l'essentiel de sa structure sociale : relations féodales, serments de loyauté, mariages stratégiques (pour « améliorer le sang » des nobles), etc. Des légendes racontent que les nobles sont « tombés du ciel », mais les roturiers seraient stupéfaits d'apprendre qu'eux aussi proviennent d'une autre planète.

- Le monde de Fu Jing est probablement l'un des Cultes du Cargo les plus organisés. Une infosphère à énergie solaire et auto-réparatrice y fonctionne encore, bien que de manière erratique. Des interfaces visuelles, à la surface de la planète, communiquent avec des satellites, calculant des prédictions psychohistoriques sur les habitants du monde. Comprendre ces prédictions requiert un procédé similaire au tirage du Yi-King, avec des interprétations similaires ; les anciens colons avaient établi ce moyen mnémotechnique pour se souvenir des diverses prédictions. Les habitants actuels ont parfois du mal à les interpréter, mais comprennent leur importance et parviennent à influencer sur l'évolution de leur propre société.

- La Nouvelle Terre (l'une d'entre elles) est une civilisation alternant déclin et renaissances. Ses membres actuels craignent mais vénèrent des robots

guerriers construits par l'une de leurs incarnations antérieures. La planète porte les traces de multiples effondrements passés, certains très dévastateurs.

- Wantannala est pratiquement recouverte d'une vaste floraison nanophage, fongiforme et dotée d'une IA animale. Les zones terrestres qu'elle ne recouvre pas, souvent inhospitalières, sont habitées par des autochtones terrifiés vénérant la floraison telle une déesse. Leurs terres sont utilisées comme dépotoir pour ce que la floraison ne peut assimiler, ou qu'elle garde en réserve pour plus tard. Ainsi, leur divinité leur fournit ou leur enlève toutes leurs ressources.

- Shambala résulte d'une tentative ratée de créer un monde féérique. On y trouve de grands châteaux de contes de fées, des épées rutilantes et chantantes : ces choses fonctionnent bien. On y trouve aussi de féroces dragons, de farouches licornes, des crânes lumineux volants et bavards, et des nanophages infectieux qui font muter les membres de ceux qu'ils infectent, leur donnant un aspect démoniaque, une force prodigieuse et un fort tranchant.

- Zvezda'dom était originellement une colonie russe, qui a perdu contact avec sa patrie pendant les Nanoguerres terriennes. Malgré sa stagnation technologique, ce culte est néanmoins l'un des plus avancés de l'univers. Sa technologie est ce que l'on pourrait nommer « Cyberpunk », et des mafias y forment une kleptocratie oppressante.

- Sur Taqatka, seule une répliquatrice subsiste. Auto-réparatrice et alimentée par géothermie profonde, elle donne au haut roi de la planète un ascendant pratiquement divin sur ses rivaux. Aucun habitant n'a gardé souvenir des appareils à haute technologie, pas même le roi. L'IA de la répliquatrice crée donc, le plus fidèlement possible, les objets magiques ce que ce dernier lui réclame, dans le but d'écraser ses rivaux et dominer la planète.

Nom courant : Cultes du Cargo

Emblème : Le symbole des Cultes du Cargo est la Boîte de Pandore, mais ils ne sont jamais ravis de l'apprendre.

Statut des Inspecteurs : Aucun dans la plupart des cas. Les étrangers n'ont souvent aucun droit aux yeux d'un Culte du Cargo.

Avantage : Les membres des Cultes du Cargo peuvent intuitivement utiliser tout outil technologique sans formation, comme s'ils avaient une compétence de niveau 6. Cet effet ne leur offre pas de Réserve de Compétence.

Valeurs Fondamentales : Rituel et Piété

Le Rituel est plus un handicap qu'un avantage. Bien qu'il permette aux membres de préserver leur identité culturelle à l'étranger, il les oblige aussi à respecter les cérémonies entourant leur technologie. Ils ont du mal à abandonner leurs méthodes habituelles, même lorsqu'on leur prouve que ces mé-

thodes sont trop lentes, inutiles voire contre-productives. Son principal avantage est de donner des bonus concernant les technologies auxquelles le Culte est habitué. Cela s'applique à tous les usages de la technologie principale du Culte du Cargo, du moment qu'ils peuvent effectuer leur rituel.

Les spécificités de **la Piété** varient d'un Culte à l'autre. Même si les Cultes du Cargo conçoivent que les étrangers ne croient pas en leurs dieux, ils s'attendent à ce qu'ils leur montrent du respect s'ils visitent leur planète, sous peine que les dieux ne confisquent leur technologie ! Il est souvent très difficile de les convaincre que leur religion est basée sur une incompréhension massive, et que leurs mythes de la création ne sont que des récits déformés de la Seconde Diaspora. Les joueurs devraient inventer plusieurs croyances et coutumes pour leur personnage, et s'y conformer selon l'intensité de leur Valeur Fondamentale.

Autres Civilisations

La Mascarade Éternelle, l'Union Cognitive, l'Association des Humains Archivés et les Cultes du Cargo sont les seules civilisations abordées dans ce document, pour des raisons de pagination limitée. Voici un bref résumé de toutes les civilisations décrites dans le jeu complet :

La Mascarade Éternelle, où tous les citoyens portent des masques, de la naissance à la mort. Exubérants dans leur anonymat, les Masqués portent des douzaines de visages derrière lesquels demeure leur identité véritable.

L'Union Cognitive, une machine dont les engrenages sont des esclaves cybernétiquement dominés. Ses habitants la décrivent comme une utopie, mais les étrangers comprennent le terrible prix de cette entreprise.

Les Planètes Unies de Mécanica, où l'on pense que l'humanité réside dans le cerveau, et que tout le reste peut être remplacé, voire doit être remplacé.

Les Disciples du Vide, qui croient que la voix de Dieu ne peut être entendue que dans les profondeurs silencieuses de l'espace. Leurs pèlerins ne visitent le reste de l'Univers que pour percevoir ce contraste.

Le Tao de l'Histoire, une civilisation entière dédiée à re-créer l'histoire en utilisant une technologie post-Transcendantale. Leurs exploits sont diffusés dans toutes les civilisations prêtes à acheter ces spectacles.

L'Illustre Armada Stellaire, qui explore à la fois l'univers et les formes multiples que peut prendre l'humanité. Seuls les Stellaires construisent des astronefs ; aucune autre civilisation n'aime explorer les profondeurs de l'espace.

Les Vagabonds, qui voyagent par vortex d'un monde habité à l'autre, ne s'enracinant jamais et rarement bienvenus. Tout le monde connaît et veut bénéficier de leurs talents d'espions.

L'Alliance des Mondes Indépendants, déterminée à accomplir son destin sans l'aide des Transcendantales, ce qu'elle a réussi jusqu'à présent.

La Société de la Vie Éternelle, qui croit que l'immortalité peut être atteinte en faisant des copies d'eux-mêmes. Chaque Répliquant possède plusieurs copies simultanées, et se parler à soi-même n'y est pas qu'une expression figurée.

La Ligue Rationaliste, qui a supprimé les émotions à un niveau génétique. Ces Logiciens conservent leur pouvoir politique par leur protection de l'Ancienne Terre.

L'Association des Humains Archivés, qui ont été numérisés et ont choisi de demeurer sous forme digitale. Les Archivés prétendent que leur monde numérique est aussi réel et valide que le monde analogique d'où ils proviennent.

Les Traditionalistes, vivant dans la paix et la simplicité sur Terre (et ailleurs) comme ils l'ont fait depuis avant l'invention de l'automobile. Les Amish sont la culture Traditionaliste typique.

Les Spationautes, voyageant depuis l'époque qui a précédé la création des vortex, ont choisi de maintenir leur façon de voyager entre les étoiles. Leur diligence et leur discipline les aident à garder opérationnels leurs astronefs gigantesques, après des millénaires d'usage.

Les Cultes du Cargo, qui ont perdu la compréhension de leur technologie, mais l'utilisent toujours. Il en existe des douzaines, plus dysfonctionnels et variés les uns que les autres.

Il existe également de nombreuses Sociétés à travers les Civilisations. Les membres de ces Sociétés doivent souscrire à leurs idéaux, mais bénéficient de leurs avantages spéciaux. Les **Hospitaliers** cherchent à préserver la vie alors que les **Darwinistes** pourront tuer des milliers de personnes au nom de l'évolution forcée, et les **Hyperévolués** chercheront à accélérer leur propre évolution. Les **Artisans** modifient leur cerveau pour améliorer leurs compétences artistiques, alors que les **Hétéro-linguistes** le font pour résister aux attaques mémétiques. Les **Esprits Fusionnés** se forment lorsque des gens interfacent leurs implants neuraux. De très anciennes Sociétés subsistent, comme la **Haute Société** et le **Crime Organisé**. Les **Dormeurs** passent l'essentiel de leur vie à dormir pour atteindre le Futur Désiré promis par les Transcendantales, qui sont vénérées par le **Culte Transcendantal**.

Il existe de nombreuses autres Civilisations et Sociétés, cherchant toutes à faire avancer leur cause.

Création de personnage

Comme dans la plupart des autres jeux de rôles, ils vous faudra créer un personnage pour jouer à S.A. Dans ce fascicule de découverte, nous avons légèrement simplifié ce processus, en ôtant quelques options. Pour commencer, veuillez suivre les étapes suivantes :

1. Choisissez l'une des trois Civilisations détaillées dans ce livret (quatre avec les Cultes du Cargo), ou utilisez le guide de création instantané de Civilisation, se trouvant dans l'encadré de droite.
2. Choisissez quatre Valeurs Fondamentales (VF), motivations auxquelles adhère votre personnage. Attribuez à chacune un score compris entre 0 et 10, cette valeur indiquant la force de motivation. Vous trouverez une liste non exhaustive de VF dans l'encadré de droite. Deux VF doivent provenir de votre Civilisation.
3. Notez les Capacités de votre personnage. Vous en trouverez une courte description à la page suivante. Vous pouvez attribuer à chaque Capacité un score de 1 à 10, les valeurs de 1 à 3 correspondant à l'échelle de l'humanité non-améliorée.
4. Selon votre Capacité la plus élevée et le tableau de la page suivante, déterminez votre Héroïsme et répartissez ce nombre entre vos Thèmes. Chaque Thème est noté de 0 à 4. Choisissez une courte description pour chaque Thème, qui définira ses circonstances d'utilisation possibles.
5. Choisissez des Professions, également notées de 1 à 10. Vous pouvez choisir n'importe quelle Profession selon votre bon plaisir, ou vous inspirer de l'encadré en page suivante. Répartissez un nombre de points, au minimum égal à la somme de vos scores de Biotech et Cognitech, mais pas plus du double de cette somme.
6. Notez les scores de Réserve correspondants à vos Capacités et Professions (voir page suivante).

7. Choisissez un nom, et c'est parti !

Exemple

Une joueuse choisit les Valeurs Fondamentales de Comédie, Éternité, Apprentissage, et Nouveaux Horizons. Elle leur attribue les scores respectifs de 7, 4, 8 et 5, privilégiant Comédie et Apprentissage. Supposant que ces deux VF sont celles de sa Civilisation, elle imagine une société de guerriers exagérément théâtrale, se clonant sans relâche pour se combattre, et cela depuis des siècles. Elle appelle cette Civilisation " Ordre des Chevaliers de l'Éternité ", et nomme son Chevalier Solina.

Elle choisit de bons niveaux en Biotech, Cognitech et Nanotech, en attribuant 7 points à chacune. Elle souhaite un score raisonnable en Métatech en lui attribuant un score de 5, et laisse Stringtech à 3 en se disant logiquement que les Chevaliers font plus volontiers usage d'épées que d'armes à feu.

La plus haute capacité du personnage étant de 7, la joueuse doit maintenant répartir 7 points d'Héroïsme entre ses Thèmes. Elle choisit les Thèmes suivants : Immunité Scénaristique (anciens alliés) 2, Romance (coup de foudre) 3, et compréhension (raisons historiques) 2.

Elle doit maintenant répartir de 14 à 28 points entre ses Professions. Comme elle désire que son personnage débute le jeu relativement jeune, elle choisit de dépenser un minimum de points et prend Artiste (poète/écrivain) 6, Soldat 7, Médecin 4, et Localité (Chevaliers) 5.

Et voila, le personnage est prêt !

Civilisations instantanées

Si vous n'aimez pas les Civilisations décrites dans ce livret de découverte, vous pouvez en créer une pour votre personnage, en vous basant sur deux de ses quatre Valeurs Fondamentales. Passez une minute à faire de libres associations d'idées autour de ces deux VF. Écrivez tout ce qui vous passe par la tête quand vous songez à ces deux VF, et utilisez ces notes comme guides pour répondre aux inévitables questions des autres joueurs, concernant la civilisation de votre personnage. Pour l'instant, ne vous tracassez pas quant aux avantages dont bénéficient les membres de cette nouvelle Civilisation ; soit ils deviendront évidents au cours du jeu, soit ils n'auront pas vraiment d'importance.

Exemples de Valeurs Fondamentales

Responsabilité, Authenticité, Prudence, Charité, Communauté, Compétition, Création, Créativité, Diligence, Découverte, Diversité, Efficacité, Élégance, Privilège, Expansion, Exploration, Expression, Foi, Famille, Liberté, Amitié, Croissance, Hiérarchie, Honnêteté, Hospitalité, Humilité, Indépendance, Information, Invention, Connaissances, Loi, Logique, Ma Congrégation, Mon Équipage, Mon Équipe, Paix, Plaisir, Puissance, Intimité, Profit, Propriété, Interrogation, Témérité, Responsabilité, Rituel, Sauvegarde, Santé Mentale, Secret, Sécurité, Sérénité, Silence, Simplicité, Solidarité, Histoires, Travail en Équipe, Le Futur, Tradition, Voyage, Vérité, Unité, Variété, Envie d'ailleurs, Gagner, Piété.

Synopsis des règles

Capacités

Elles décrivent vos capacités physiques et mentales, en intégrant d'éventuelles améliorations.

Biotech : Santé, souplesse, force, longévité

Cognitech : Intellect, créativité, mémoire

Métatech : Charisme, empathie, présence

Nanotech : Précision et perception

Stringtech : Dégâts et résistance physiques

Professions

Chaque Profession représente l'ensemble des compétences nécessaires à un métier particulier. Inventez-les, ou inspirez-vous de la liste ci-dessous.

Réserve

A chaque Capacité est associée une Réserve égale à son niveau. Les Professions ont des Réserves deux fois plus élevées. Un point de Réserve peut être dépensé pour relancer un dé, ou ajouter +1 à un jet de dé. La dépense doit se faire sur la Réserve de la Capacité ou Profession réellement utilisée.

Principes des jets de dés

Lancez un dé à dix faces pour la Capacité, et un autre pour la Profession. Les " o " sont lus comme valant 10. Multipliez chaque dé par le score correspondant, et utilisez le résultat le plus élevé.

Pour les conflits étendus et les combats, chaque victoire réduit la Réserve du perdant de 2 points. A chaque tour du conflit, les protagonistes alternent entre attaque et défense. Lorsque quelqu'un est réduit à zéro en Réserve, la prochaine attaque l'atteindra forcément, et il sera à la merci de l'attaquant. Les pages suivantes détaillent les règles spécifiques de plusieurs types de conflits étendus.

Utiliser les Valeurs Fondamentales

Pour résister à une agression contre vos Valeurs, ajouter le niveau de VF à votre score de Métatech et à toute Profession utilisée pour résister. Pour agir en

conformité avec votre VF, rajoutez +1 au jet si votre VF est de 1 à 5, ou +2 si le score est de 6 à 10.

Thèmes

Ils influencent la destinée de votre personnage, de façons spécifiques. Il faut dépenser des Péripéties pour les activer. Les Thèmes sont : Immunité Scénaristique, Empathie, Romance, Compréhension, Magnétisme et Intrigue. Chacun doit être complété par un descripteur, un mot ou une courte phrase qui précise les limites de son utilité.

Vous démarrez chaque session avec une Péripétie gratuite. Dépensez une Péripétie pour activer un Thème (de tout niveau) et altérer les événements. Dépensez une Péripétie supplémentaire pour obtenir un effet plus puissant. Infligez-vous des Complications pour obtenir des Péripéties supplémentaires. Plus élevées sont vos Capacités, pires seront les complications auxquelles vous ferez face.

Table d'Héroïsme

| Capacité maximale | Total de niveaux en Thèmes | Niveau de Complication |
|-------------------|----------------------------|------------------------|
| 3 | 9 | 1 |
| 5 | 8 | 2 |
| 7 | 7 | 3 |
| 10 | 5 | 4 |

Complications

| Niveau | Exemple |
|--------|---|
| 1 | Blessures légères, certains ennemis s'échappent indemnes, embarras public, vous ennuyez vos amis, votre position ou vos buts sont révélés à l'ennemi |
| 2 | Blessures modérées, inconscience, délais majeurs, vos amis sont fâchés contre vous, vous partagez les vues de l'ennemi |
| 3 | Blessures sérieuses, votre personnage est kidnappé, tous vos ennemis s'échappent indemnes, votre équipement est détruit, perte d'argent, trompé par l'ennemi, amis perdus |
| 4 | Blessures critiques, amis retournés contre vous, projets fichus, réputation altérée, lavage de cerveau du personnage |

Quelques exemples de Professions

Artiste, Athlète, Courtisan, Criminel, Gestion de Crise, Ingénieur, Explorateur, Fermier, Financier, Juriste, Localité, Média, Médecin, Baroudeur, Policier, Politicien, Programmeur, Psychohistorien, Religieux, Chercheur, Soldat, Spationaute, Espion, Enseignant

Principes des jets de dés

Suffisamment avancée utilise des dés à dix faces. Si vos dés comportent des zéros, lisez un zéro comme un dix. Assurez-vous d'avoir des dés de couleurs différentes, afin de pouvoir les différencier.

Vous aurez typiquement deux scores impliqués : une Capacité et une Profession. Lancez un dé pour chaque, et multipliez le jet par le score. Ne retenez que le résultat le plus élevé.

Par exemple, supposons que vous jouiez au football. Vous feriez un jet de Biotech & Athlétisme. Si vous avez Bio 4 et Athlétisme 3, et que vous tiriez un 7 et un 4, vous obtiendriez des scores de (4x7) 28 et (3x4) 12. Ignorez le 12 ; le résultat final est de 28.

La dépense d'un point de Réserve d'une Capacité ou Profession appropriée vous permet de relancer le dé de ce score. Vous pouvez également utiliser ces points de réserve pour ajouter +1 au jet pour chaque point dépensé. Vous ne pouvez pas ainsi ajouter plus de points que votre score de base.

Si votre personnage s'oppose brièvement à un autre, ou si vous voulez régler le conflit rapidement sans entrer dans les détails, chaque personne ne devrait faire qu'un seul jet de dés. Le résultat le plus élevé l'emporte. Un match nul nécessite un nouveau jet.

Conflit étendu

Lorsque vous interagissez avec d'autres êtres intelligents, spécialement dans une certaine durée, avec des situations variées, un seul jet en opposition ne vous donnera pas la sensation des échanges vécus par les protagonistes. Un unique jet de dé ne transcrite pas les rebondissements et la passion. Ainsi, nous utilisons un procédé un peu plus compliqué lorsque vous êtes impliqués dans de tels événements, même s'il est basé sur le système standard.

Faites le jet d'Offense selon le type de conflit où vous vous trouvez (voir pages suivantes). Votre cible effectuera le jet de Défense indiqué. Si le jet du défenseur est supérieur, rien ne se passe. Si le jet de l'attaquant est plus élevé, le défenseur perd deux points de Réserve, sur l'une de ses deux Réserves défensives.

Vous ne pouvez perdre de Réserve que lorsque vous êtes le défenseur. Vous pouvez dépenser de Réserve lorsque vous êtes l'attaquant, mais quel que soit votre échec en attaque, vous ne perdrez pas de Réserve pour ça.

Types de conflits

Différents types de conflits sont affectés par des circonstances variées ; vous trouverez donc, ci-après, plusieurs sortes de conflits et leurs listes de modificateurs applicables. Ces listes peuvent vous aider à improviser vos propres modificateurs, pour gérer les situations inhabituelles dans vos propres parties. Plusieurs effets victorieux sont également proposés, à infliger à ceux qui ont épuisé leurs Réserves.

Les règles complètes présentent de plus nombreux types de conflits ; nous en avons sélectionné ici quelques-uns, représentatifs du contexte du jeu.

Combat physique

Le combat physique englobe le corps-à-corps, les duels, les fusillades, et autres événements destinés à blesser sérieusement vos adversaires. Il peut aussi servir à gérer des combats non-mortels, où le but est simplement de montrer que vous pourriez faire vraiment mal, si vous le vouliez.

Offense : Nanotech & (Policier ou Soldat)

Défense : Stringtech & (Policier ou Soldat)

Évasion : Nanotech & (Discrétion ou Criminel)

Échelle : Secondes

+1 Drogues de combat

+1 Commandé par une personne avec une Profession de Soldat supérieure (ne s'applique qu'à ceux qui ont la Profession de Soldat)

+1 Cible grande comme une automobile

+2 Cible grande comme une maison

+3 Cible grande comme un avion

+4 Cible grande comme un astronef

-1 Malus environnemental typique (boue, pluie, grêle, brouillard)

-1 Distractions

-1 Tentative de désarmer, faire tomber, ou autre coup subtil

-1 Cible grande comme un livre

-2 Cible grande comme un doigt

-3 Cible grande comme un insecte

-4 Cible microscopique (nécessite Nanotech 5)

-1 Cible à plus de 10 kilomètres*

-2 Cible à plus de 20 kilomètres*

-3 Cible à plus de 40 kilomètres*

-4 Cible à plus de 80 kilomètres*

* Seules les armes modernes peuvent atteindre ces portées.

Victoires : mort, inconscience, éraflure, diverses formes de mutilations.

Assaut mémétique

Un assaut mémétique est la tentative d'influencer une cible, en la bombardant d'un flot de concepts, pour voir lesquels résonnent en elle, et d'œuvrer vers un but particulier en lui soumettant des idées « raisonnables ». Une personne entraînée en Métatech peut détecter cet assaut ; les autres n'entendront qu'une conversation particulièrement bizarre et décousue. Ce type de conflit est similaire au baratin, mais prend plus de temps, et a des effets plus importants.

Les Valeurs Fondamentales peuvent influencer sur ce type de conflit. Voir l'encadre page suivante pour plus de détails.

Offense : Métatech & (Politicien, Média, ou Courtisan)

Défense : idem

Évasion : Cognitech & (Média ou Courtisan)

Échelle : Minutes

- +1 Preuves pour chantage
- +1 Forte familiarité avec la région d'origine de la cible ou de l'auditoire (Profession de Localité à 7+)
- +1 Faveur à faire valoir
- +2 Outil mémétique typique. Ne fonctionne que contre une cible seule
- +4 Outil mémétique exceptionnel. Ne fonctionne que contre une cible seule
- 2 Déjà hostile envers vous
- 2 Absence de familiarité avec la région d'origine de la cible (Localité 0-2)
- 3 L'assaut peut facilement être évité (par exemple, assaut à travers la télévision ou autres média de masse)
- 2 Le travail de la cible nécessite de résister
- 4 La vie de la cible nécessite de résister

Victoires : Plus grande est la différence entre les scores de Métatech, plus votre cible est influencée. Avec des scores sensiblement égaux, vous pouvez convaincre quelqu'un de vous prêter de l'argent, de supporter un long monologue, ou deviner l'une de ses Valeurs Fondamentales.

Floraison Nanotech

Une floraison Nanotech est un terme technique, décrivant l'usage de nanophages destructeurs contre des installations humaines. Non interrompue dans les premières secondes, une floraison croîtra typiquement de manière exponentielle, avant de ralentir et d'œuvrer à la destruction totale de l'environnement.

Les modificateurs suivants ne s'appliquent qu'à la floraison, pas au défenseur. Les jets offensifs sont faits par le créateur de la floraison ; la floraison elle-même n'a pas de Profession.

Offense : Nanotech & (Ingénieur Nanotech ou Soldat)

Défense : Cognitech & Gestion de Crise

Évasion : Biotech & Athlète

Échelle : Minutes

- +1 Zone poussiéreuse
- +1 Environnement aquatique
- +1 Bourrasques occasionnelles
- +2 Environnement de jungle ou de forêt profonde
- 1 Région arctique, ou autre environnement extrême
- 1 Précipitations significatives
- 1 Vents forts et constants
- 1 Zone pratiquement non-éclairée

Victoires : Détruire des structures spécifiques, extraire certains matériaux, tuer tout le monde, tuer tous les cyprès, désactiver la floraison.

Esquive d'une mort annoncée

Dans ce jeu, de multiples dangers peuvent instantanément tuer votre personnage, sans prévenir. Chaque fois que le MJ se prépare à confronter les PJ à une telle situation dévastatrice, il doit décrire une courte scène présentant ce danger. Après tout, les personnages bénéficient de Thèmes, et peuvent souvent trouver des moyens d'éviter cette mort certaine. Les personnages ne doivent pas agir selon ces informations "en méta jeu", mais en revanche les joueurs peuvent utiliser des Péripiétés à bon escient.

Manœuvres psychohistoriques

C'est le roi des conflits. Pratiquement chaque Civilisation de l'univers s'engage dans des manœuvres psychohistoriques à un certain niveau, bien souvent contre ses propres citoyens afin de renforcer sa stabilité et d'œuvrer à des buts particuliers. L'évasion consiste à se dissimuler à un niveau politique, ce qu'ont bien réussi les Disciples du Vide jusqu'à présent. Les Valeurs Fondamentales d'une civilisation peuvent apporter des modificateurs à ce type de conflit. Voir l'encadré pour des détails.

Offense : Métatech & Ingénieur Métatech

Défense : Cognitech & (Ingénieur Métatech ou Politicien)

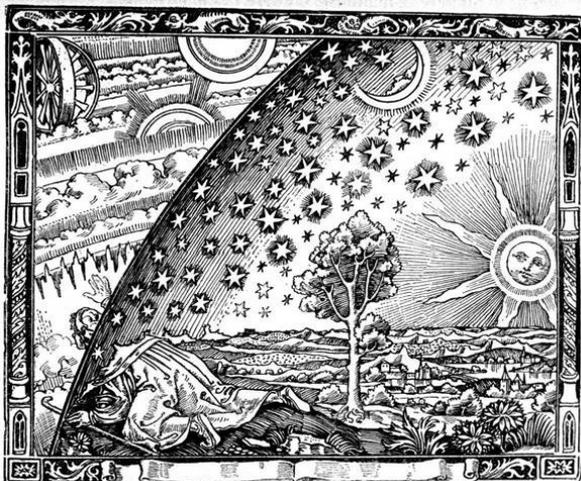
Évasion : Métatech & Localité

Échelle : Années

+1 Population cible supérieure à un milliard
+1 Groupe cible très homogène
+1 Cibles Logiciennes, ou autre cible rationnelle
+2 Agents haut placés dans la hiérarchie de l'adversaire

-1 Population cible inférieure à dix millions
-1 Groupe cible très divers (e.g. Stellaires)
-2 La cible est un Culte du Cargo
-2 Population cible inférieure à un million
-3 Population cible inférieure à cent mille
-4 Population cible inférieure à dix mille

Victoires : Scission d'un groupe depuis une civilisation existante, calmer des dissensions, assurer la stabilité, améliorer ou altérer un système économique. Détruire une civilisation est hors de portée d'un tel conflit. De multiples victoires, au fil de plusieurs décennies voire siècles, sont nécessaires à un tel accomplissement.



Une mort instantanée, pas un combat instantané

Les armes et techniques de S.A. sont pratiquement toutes capables d'accomplir leur but désiré en une seule frappe. Une personne non protégée et non préparée, ou prise par surprise, sera quasi-certainement abattue à l'instant, avant d'avoir pu dégainer ses propres armes ultra-technologique. Les pertes de Réserve durant un conflit n'indiquent pas de multiples dégâts destructeurs, mais représentent plutôt les diverses esquives successives de la cible, et la fatigue et l'usure dues à cet effort. Seuls les cibles à court de Réserve, tombant inconscient ou arrivant au bout de leurs ressources, sont réellement « touchés » par une attaque. Gardez cela à l'esprit en décrivant les actions de votre personnage.

Valeurs Fondamentales et conflits

Pour résister à une agression contre vos Valeurs, ajoutez le niveau de VF à votre score de Métatech et à toute Profession utilisée pour résister. Comme d'habitude, vous pouvez dépenser des points de Réserve pour améliorer votre jet.

Si quelqu'un tente de vous convaincre en accord avec vos Valeurs Fondamentales, ils ont +1 à leur score effectif de Métatech, ou +2 si votre VF est de 6 ou plus.

En agissant en conformité avec votre VF, rajoutez +1 au jet, voire +2 si le score est de 6 à 10. C'est au MJ de confirmer que l'action offre ce bonus, et qu'elle n'est pas que tangentiellement liée aux VF du personnage.

Péripéties et Thèmes

Les Thèmes font le sel du jeu, permettant aux joueurs d'orienter l'aventure en faveur de leurs personnages, parfois en contrepartie de désagréments variés.

Aucun Thème ne peut dépasser le score de 4. Les effets de niveau 5 sont disponibles, mais sont si puissants que vous devez subir une Complication (voir plus bas) pour en bénéficier, en plus de dépenser une Péripétie.

Chaque Thème doit posséder un Descripteur, qui précise quand il peut être utilisé. Quelques exemples sont proposés pour chaque Thème. Un Thème ne peut être utilisé, à la hauteur de son Score, que lorsque son Descripteur est applicable à la situation. Par exemple, une joueuse dispose du Thème "Immunité Scénaristique (Alliés)". Elle pourrait l'utiliser pour qu'un camarade particulièrement résistant reçoive une balle à la place de son personnage. Elle ne pourrait pas l'utiliser pour ignorer une blessure déjà reçue. En revanche, l'inverse serait vrai en utilisant le Thème "Immunité Scénaristique (Solide comme le Roc)".

Votre personnage démarre chaque session de jeu avec une Péripétie, qui peut être dépensée "à travers" l'un des six Thèmes. Vous pouvez recevoir des Péripéties supplémentaires en subissant des Complications, et en décrivant les problèmes que votre personnage doit surmonter. Vous pouvez généralement vous contenter de vagues descriptions, que votre MJ complètera. Plus élevé est votre Héroïsme, moins dangereuse sera cette Complication. Voir en page 11 pour quelques exemples de Complications.

Immunité Scénaristique

L'Immunité Scénaristique est votre façon de signifier au MJ votre désintérêt pour un arc Scénaristique particulier, ou votre volonté de court-circuiter les événements en cours, pour passer à autre chose. Les problèmes réglés par votre Immunité Scénaristique pourraient généralement être résolus par votre groupe de toutes façons, au prix de quelques efforts ou négociations... Mais l'Immunité Scénaristique règle tout cela en une minute en temps de jeu, au lieu d'une heure. Vous êtes maître des événements que vous souhaitez vivre, ou non.

Scores d'Immunité Scénaristique

1. S'échapper facilement d'une mort hors-champ.

2. S'échapper de problèmes mineurs avec une solution évidente. S'échapper d'une mort certaine hors-champ.

3. S'échapper de problèmes majeurs avec une solution évidente, ou des problèmes mineurs sans solution évidente. S'échapper d'une mort probable à l'écran.

4. S'échapper de problèmes majeurs sans solution évidente. S'échapper d'une mort certaine à l'écran.

5. Des événements hors-champ font disparaître la catastrophe actuelle. Notez qu'une telle intervention peut effacer un pan entier de scénario, ce qui peut être frustrant. En revanche, cela peut être un bon moyen de régler simultanément plusieurs crises, en prenant un peu de recul.

Le joueur doit décrire ces "solutions évidentes" et le MJ doit les approuver. Note aux MJ : les joueurs sans Immunité Scénaristique ne doivent pas être traités comme s'ils avaient une pancarte "frappe-moi" dans le dos.

Descripteurs

Solide comme le Roc, Alliés, Dur à Cuire, Insignifiant, Résilient, Invisible, Trop Fou, Réseau de Soutien, Liens Familiaux, Deus ex Machina, Sacrifice de Chemises Rouges, Ennemis Trop Confiants.

Intrigue

Sans doute le Thème le plus dangereux, l'Intrigue mêle votre personnage à la politique, l'espionnage et toutes sortes d'activités immorales. Certes, il est possible de faire honnêtement de la politique, et d'espionner pour une bonne cause... mais en réalité, ces choses sont rares au point d'être légendaires. Chaque utilisation de l'Intrigue implique votre personnage de plus en plus profondément dans la toile de la duperie et du subterfuge, et comme on dit, une fois que l'on est dedans on ne peut plus vraiment en sortir. Investir dans l'Intrigue indique au MJ que vous êtes intéressés par les histoires d'espionnage, au sein de vastes conspirations, où les couches de vérité et de mensonge deviennent presque indiscernables.

Scores d'Intrigue

1. Acquérir des connaissances qui, si elles ne sont pas forcément secrètes, ne sont pas publiques non plus.

2. Obtenir une information secrète.

3. Obtenir des informations hautement classifiées et protégées. Disposer de quelques espions au bas de l'échelle.

4. Posséder beaucoup d'espions dans des endroits de basse ou moyenne importance. Obtenir des informations dont l'existence même est classifiée.

5. Manipuler secrètement le réseau d'espionnage d'une Civilisation majeure.

Descripteurs

Écoute Clandestine, Confidences sur l'Oreiller, Numérique, Politique, Complice Spontané, Découverte Fortuite, Psychohistorique, Espion, Réseaux Gouvernementaux.

Empathie

Les gens s'ouvrent à vous et se confient. L'Empathie a des effets semblables à la Romance et l'Intrigue, mais avec une saveur différente. Tous les trois vous lient à d'autres personnages dans le jeu, afin qu'ils vous aident ou simplement vous parlent. L'Empathie le fait par intuition personnelle et partage d'émotions. Investir dans l'Empathie indique au MJ que vous souhaitez des relations sincères avec certains PNJ, que ce soit pour l'amitié ou pour les exploiter.

Scores d'Empathie

1. Obtenir l'amitié d'un PNJ non important. Recueillir des rumeurs de véracité variable.
2. Aider les gens à surmonter un traumatisme émotionnel.
3. Se lier d'amitié avec un PNJ important. Recueillir des rumeurs très fiables.
4. Se lier d'amitié avec des ennemis majeurs, ou leurs hommes de main.
5. Recevoir spontanément des confidences intimes et secrètes, sans raison particulières.

Descripteurs

A Contrecoeur, Mauvaises Nouvelles, Affaires de Cœur, Pigeons, Épaule où Pleurer, Bonnes Nouvelles, Jour après Jour, Problèmes, Numérique.

Magnétisme

Les gens se rallient à votre bannière, que ce soit pour des raisons idéologiques, religieuses, politiques, ou autre. Ceux qui vous entourent veulent être vus en votre compagnie, ou de travailler pour vous. C'est le Thème de la célébrité et de l'adulation. Investir dans ce Thème indique au MJ que votre personnage sera le centre de l'attention.

Scores de Magnétisme

1. Attirer l'attention immédiate de ceux qui vous entourent.
2. Impressionner des groupes de personnes. Gagner l'admiration dévouée d'un spectateur non important.

3. Bâtir un important groupe de partisans, mais non fanatique.

4. Attirer attention et célébrité à long terme. Attirer l'attention personnelle de hauts dirigeants, et les impressionner.

5. Attirer l'attention fanatique de milliers de locaux, ou de millions à travers l'univers. Gagner l'admiration dévouée d'un haut dirigeant.

Descripteurs

Célébrité, Amitié, Politique, Idéologique, Physique, Convaincant, Mémétique, Culte, Pheromonal, Religieux, Artiste de Merde, cultures ou types de personnes spécifiques.

Compréhension

Vous avez une compréhension profonde d'un phénomène particulier, qu'il s'agisse d'une partie de l'esprit humain ou d'une branche de la science. Investir dans ce Thème indique au MJ que vous aimez résoudre des énigmes, ou que votre personnage le fera pour vous. Quoi qu'il en soit, vous en trouverez régulièrement..

Scores de Compréhension

1. Comprendre une fonction basique de n'importe quoi. Résoudre des énigmes ou casse-têtes ennuyeux.
2. Comprendre les principes basiques de n'importe quoi. Deviner correctement les Valeurs Fondamentales d'une personne (mais pas ses scores).
3. Comprendre toutes les fonctions d'un appareil comme si vous en possédiez le manuel d'utilisation. Deviner correctement les événements du passé d'une personne.
4. Inventer de nouveaux usages pour un appareil existant. Déceler les causes et motivations dans le comportement d'une personne.
5. Prédire précisément le comportement d'une personne. Casser instinctivement une combinaison ou un code secret.

Descripteurs

Intuitive, Logique, Émotionnelle, Monologue Forcé, Explications ex Machina, Méthodes dans la Folie, Invention, Religieuse, branches spécifiques de la technologie, professions spécifiques.

Romance

Vous avez un don pour tomber amoureux, et les autres tombent facilement amoureux de vous. Il faut noter que les résultats recherchés du Thème de Romance sont parfois difficiles à discerner de Complications romantiques ! Investir dans ce Thème in-

dique au MJ que vous souhaitez vous impliquer dans le marivaudage, l'amour, et les relations passionnées.

Scores de Romance

1. Flirter avec succès. Rejeter des avances romantiques non souhaitées.
2. Jouer les entremetteurs avec succès. Trouver un coup d'un soir. Rendre amoureux de vous un PNJ non important.
3. Débuter une bonne relation à long terme. Étourdir quelqu'un par votre seule présence. Ruiner la relation de quelqu'un d'autre.
4. Trouver la personne digne de votre amour. Rendre amoureux de vous l'un des principaux méchants.
5. Rendre quelqu'un fou amoureux de vous, juste après avoir croisé votre regard à l'autre bout de la pièce.

Descripteurs

Long Terme, Court Terme, Sans Espoir, Inattendu, Tragique, Légendaire, Sexuel, Coup d'un Soir, Dévoué, Manipulateur, Amoureux, types de personnes spécifiques.

Les Péripiéties

Face aux autres talents

Confrontées aux Capacités ou Professions, les Péripiéties l'emportent systématiquement. Un personnage bénéficie des effets d'une Péripiétie tant qu'il n'agit pas pour les interrompre. Ainsi, les personnages bénéficiant de l'Immunité Scénaristique pour éviter un combat ne peuvent pas se retrouver dans un combat identique, simplement parce que les méchants ont réussi à les rattraper. Ils peuvent se retrouver dans des combats différents, ou retourner se battre de leur propre chef, mais ça ne peut pas être à l'initiative des méchants.

Avec une Valeur Fondamentale de 6 ou plus, un personnage possède quelque résistance aux effets des Péripiéties. Les joueurs cherchant à leur faire trahir leurs Valeurs Fondamentales doivent dépenser deux Péripiéties au lieu d'une.

Technologie

Voici quelques merveilles technologiques de l'univers du jeu. Nous avons choisi de nous limiter à une sélection, parmi les plus inhabituelles et novatrices.

Maîtrise Corporelle

Un ensemble d'améliorations génétiques, permettant la maîtrise consciente de facultés normalement subconscientes. Les bénéficiaires peuvent par exemple retenir plus longtemps leur respiration, couper provisoirement leurs sensations (comme la douleur), ou même entrer en état d'hibernation. Les personnages avec une Capacité Biotech de 5 ou plus possèdent presque toujours cette amélioration.

Champs d'Induction Entropique

Sur de la matière normale propulsée au-delà d'une certaine vitesse, ces champs provoquent une dégénérescence spontanée en matière noire inerte. Tout objet se déplaçant à une vitesse supérieure à celle d'une balle de fusil se désagrège et passe tout bonnement au travers de la cible sans autre effet, et même probablement au travers de la planète entière. Cette défense a un score de Stringtech 8. Notez que les endroits fermés bénéficiant d'un tel champ actif verront leur température ainsi que leur pression baisser lentement, au fur et à mesure de la disparition de toutes les molécules d'air à haute vélocité.

Familiers

Les Familiers sont des I.A. assistant les personnages dans toutes les actions relevant de l'informatique. Certains sont des programmes simples, conçus pour émuler une personnalité et une conscience de soi. D'autres sont des I.A. fabriquées par l'homme, parfois même des sous-programmes des I.A.E., un groupe d'I.A. étrangères incroyablement évoluées, qui ont peu de contacts avec l'humanité. Un Familier est un excellent prétexte pour acquérir le Thème de Compréhension (Mon Familier me l'a Dit).

Tous les Familiers possèdent la profession Programmeur à un niveau compris entre 3 et 9, selon leur niveau d'indépendance. Leurs Capacités Cognitech et Métatech sont généralement égales à leur niveau de Programmeur, à un point près. Plus le Familier est puissant, plus il y aura de chances qu'il exige rémunération et reconnaissance pour services rendus.

L'Infosphère

L'Infosphère est un flot continu de données, s'étendant à la surface de presque toutes les planètes

des Civilisations. Les données ont transmises par satellites, tours radio, microscopiques relais LIDAR ("radar" laser, NdT), et pratiquement toute personne équipée d'un implant neural ou de microbots dermiques. Les Archivés ne perçoivent la réalité analogique que par ses interactions avec l'Infosphère. Heureusement, celles-ci sont abondantes dans la plupart des régions. Comme quasiment tous les relais formant l'Infosphère sont des ordinateurs quantiques, il est toujours possible de savoir si vos communications ont été interceptées. Il n'y a pas d'échappatoire possible : si vous interceptez une communication et que vous essayiez de la décrypter, les victimes sauront ce qui s'est passé. Ils pourront cependant ne pas parvenir à trouver les personnes impliquées.

Flux Inverseurs

C'est l'une des armes les plus mortelles que l'on puisse couramment trouver. Un flux inverseur transforme quelques particules de matière en antimatière, à l'intérieur de la cible. Cette arme fonctionne grâce à une interaction de second ordre avec la matière noire, et peut donc de toucher sa cible au travers de tout objet solide. Les dégâts ont un score de Stringtech 9.

Implants Neuraux

Les implants neuraux permettent aux êtres humains de communiquer mentalement avec les ordinateurs, d'en prendre le contrôle et d'envoyer des messages par leur intermédiaire. Comme l'infosphère connecte presque tous les ordinateurs, cela permet des communications interpersonnelles et un accès quasi-instantané à toute information publique, comme un guide culturel pour éviter une bétise diplomatique. Les Implants permettent l'utilisation des Prismes, programmes destinés à changer un point de vue et / ou un ensemble de compétences, ainsi que les fusions homme / ordinateur permettent le si bon fonctionnement de la Cognitech de haut niveau. Les Implants sont sans doute la technologie la plus influente jamais créée.

Un Implant Neural doté d'une unité de contrôle externe est nommé "Implant esclave", car il permet à une tierce personne d'en prendre le contrôle. L'Union Cognitive installe ce genre d'implants sur chacun de ses citoyens. Il est également possible d'avoir un "implant espion", une personnalité secondaire que vous pouvez librement intervertir avec votre personnalité réelle. A tous points de vue, cette personnalité est un individu complètement différent, possédant ses propres scores Métatech et Cognitech, inférieurs ou égaux aux vôtres. Les implants espions sont presque totalement indétectables, sauf à pratiquer la chirurgie cérébrale.

Psychohistoire

La psychohistoire est l'art et la science de prédire les événements futurs attendant l'humanité. Si la mémétique n'étudie que les individus et les éléments culturels, la psychohistoire s'occupe de populations entières. Les prédictions psychohistoriques sur des groupes de moins d'un million d'âmes sont souvent peu fiables. Par contre, avec des populations aussi importantes que les Civilisations actuelles, elles se révèlent très fiables. Toutes les Civilisations évoluées utilisent la psychohistoire afin de prédire les manœuvres de leurs ennemis et mieux se préparer à les contrer.

Répliatrices

Courantes dans toutes les Civilisations maîtrisant leur fonctionnement, les répliatrices peuvent entièrement scanner au niveau atomique un objet fait de n'importe quel type de matière, le détruisant irrémédiablement lors du processus. Ils peuvent alors "imprimer" cet objet à volonté, pourvu d'avoir suffisamment de matière première (pour la répliatrice) et de crédits (pour le client). La plupart des répliatrices sont de petite taille et possèdent des commandes de sécurité requérant l'usage des deux mains, ceci afin d'éviter que l'opérateur ne se "scanne" accidentellement les mains. Les répliatrices publiques sont généralement limitées à la fonction "d'impression", et ne possèdent pas de scanner intégré. Les répliatrices industrielles peuvent produire des objets de plusieurs tonnes, d'un seul bloc.

Toutes les répliatrices sont équipés de circuits de protection de la propriété intellectuelle, afin d'éviter la duplication d'objets et créations non libres de droits. Typiquement, ils communiquent avec les microbots dermiques de l'utilisateur, permettant ainsi la transaction financière concluant la

Appareillages implantés

Beaucoup de personnages disposeront d'équipements implantés dans le corps. Pour une implantation, la capacité du personnage doit être au moins égale à la capacité effective de l'appareil. Par exemple, un personnage ne pourra donc pas être doté d'un Flux Inverseur si il ne possède pas la capacité Stringtech à un score de 9.

Cette règle sert juste à renforcer l'équilibre du jeu, et n'est pas une limitation technique. En effet, avec l'implantation d'un Flux Inverseur, votre Stringtech effective augmenterait à 9. Si vous voulez juste transporter l'objet avec vous, c'est d'accord. Mais il est toujours possible qu'il disparaisse malencontreusement.

vente. Il existe des milliers de modèles différents de répliquatrices.

Les répliquatrices possèdent une résolution suffisante pour créer des êtres vivants, depuis les virus et autres microbes, jusqu'aux humains et autres mammifères. Le joueur qui se risquerait à dupliquer son personnage devra donner sa feuille de personnage au MJ. En effet, le personnage original est décédé, et dans ce jeu il n'est pas autorisé d'incarner des clones, qui sont de nouvelles personnes avec leur propre vie. Et même s'il peut conserver des souvenirs de son être original, il n'est pas cet original. Les Répliquants ont une vision différente des choses. Notez que les Répliquants qui ont pris l'habitude de se suicider fréquemment afin d'obtenir une "copie fraîche" ne sont pas des personnages jouables.

Chambres de transmutation

Les répliquatrices transforment une matière première en produits finis ou inversement, mais elles fonctionnent au niveau moléculaire. Si vous avez besoin d'un élément particulier, une répliquatrice ne suffira pas à l'obtenir. Les chambres de transmutation fonctionnent au niveau subatomique, divisant les atomes en protons, neutrons et électrons, puis les recombinaison pour obtenir les éléments voulus. Pour une efficacité maximale, les chambres de transmutation sont généralement couplées avec des répliquatrices. La majorité des chambres sont relativement petites, servant à transformer des déchets à l'entrée, en matériaux bruts utiles à la sortie.

Vortex

Les vortex relient les civilisation de l'univers entre elles. Ils permettent des communications quasi-instantanées, et peuvent transporter des biens et des personnes à la destination voulue. Ils sont ainsi devenus les outils favoris des Transcendantales. Les génératrices de vortex consomment une énergie colossale pour transporter des voyageurs ou des objets de taille humaine. Elles n'ont aucune limitation de portée.

Une terminaison de vortex doit être créée au point de génération, nécessitant l'usage de puissantes machines Stringtech. L'autre terminaison peut être générée à n'importe quelle distance et à peu-près n'importe quelle vitesse. La plupart des lieux abritant une population importante sont entourés par des champs de protection anti-vortex, rendant ainsi leur accès impossible par ce moyen, ceci afin de prévenir d'éventuels actes terroristes. Il est hautement recommandé d'annoncer à l'avance son arrivée par l'Infosphère (qui utilise les liaisons vortex de planète à planète).

Usages intéressants d'un implant

Toutes les actions suivantes nécessitent une certaine expertise en Programmation ou en Ingénierie Cognitech (voire les deux), mais vous pouvez aussi en bénéficier grâce à des Prismes téléchargés de l'Infosphère. La courte liste ci-dessous ne donne que des exemples, montrant la façon dont les Implants ont changé la face du monde.

- Filtrer toutes les publicités environnantes.
- Utiliser une base de données contenant les us et coutumes de la population locale, pouvant vous alerter des risques de bétise.
 - Ne jamais oublier un nom ou un visage.
 - Superposer des lignes et sigles à la route que vous parcourez, pour vous permettre d'arriver sûrement et rapidement à destination.
 - Revivre des victoires passées.
 - Revivre des orgasmes passés.
 - Accès à une base de données critique de tous les livres, films, etc. que vous avez vus.
 - Acquérir la synesthésie.
 - Être suffisamment habitué à la synesthésie pour pouvoir opérer dans l'obscurité, uniquement grâce à l'ouïe.
 - Mettre en route des routines d'auto-analyse vous permettant de vous remettre en question à la fin de la journée. De nombreuses personnes trouvent cela irritant, mais celles qui les utilisent régulièrement en retirent un grand bénéfice.
 - Écouter une seule personne au beau milieu d'une foule, en filtrant toutes les autres voix.
 - Passer une journée à la place d'un/une de vos ami(e)s, et lui permettre de vivre une de vos journées.
 - Oublier tous les gens pénibles que vous avez rencontré au cours de votre vie. Tant qu'à faire, pourquoi ne pas vous auto-persuader que vous êtes quelqu'un d'agréable et intéressant ?
 - Organiser un espace mental de communication partagée, pour vous et vos amis.
 - Simuler tout environnement qui vous plaise, pour une simulation historique ou juste pour vous divertir. Les jeux de rôles grandeur-nature ne seront plus jamais les mêmes.
 - Enregistrer et cartographier un lieu à l'aide de microbots, puis vous y "projeter" mentalement pour pouvoir l'inspecter vous-même.
 - Superposer les lignes formant les constellations au ciel étoilé, ou "étiqueter" les lointaines planètes où résident vos amis.

Missions standard

Tout jeu de rôle propose des aventures “ par défaut ”, scénarios classiques que l'on retrouve dans de nombreuses campagnes. Dungeons & Dragons propose des voyages épiques, des guerres contre d'innombrables ennemis sans visage, et des escapades dans les donjons éponymes. Les aventures de Star Trek impliquent des différends avec diverses espèces étrangères, des opérations diplomatiques, et des missions de premier contact. Nous présentons ici quelques synopsis typiques pour Suffisamment avancée : vous y trouverez les bonnes questions qu'un MJ comme vous doit se poser en créant certains types d'aventures.

Réelles violations de brevets

Hé oui, parfois ça arrive. Les dilemmes éthiques sont souvent au cœur de telles aventures. La violation des brevets concernant les procédures ou équipements médicaux est un thème très intéressant, tout comme le fait d'avoir une procédure légale dans une Civilisation mais pas dans une autre. Il est souhaitable d'associer ces violations aux Valeurs Fondamentales des personnages. Une simple application des lois est souvent problématique, spécialement envers des appareils auto-répliquatifs ou intelligents. A partir de quand une usine informatisée devient-elle assez intelligente pour être éligible à recevoir une rémunération pour les appareils qu'elle fabrique ?

Incompréhensions

Parfois la mission semble complètement absurde. A votre arrivée, vos informations s'avèrent inexactes, surestimées, ou falsifiées. Alternativement, vous pourriez tomber sur deux groupes se querellant sans raison apparente, bien qu'ils partagent une cause commune. La première étape est typiquement diplomatique : les personnes impliquées doivent se calmer et examiner leurs positions respectives, avant qu'une montagne ne parte en fumée. La seconde étape sera de décrypter la situation. Qui est à l'origine du problème, et quelles en sont les conséquences futures ?

L'énigme

Au-delà d'une simple incompréhension, la situation peut être un énigme totale. Les Transcendantales donnent à l'équipe des instructions totalement incompréhensibles, et les envoient à un endroit où rien ne semble se passer. Et maintenant ?

Attendez-vous à ce que vos joueurs découvrent rapidement le problème. Le Thème de Compréhension est précisément prévu pour ce genre de chose, et l'Immunité Scénaristique avec un Descripteur

adéquat brisera rapidement le statu quo. A moins que les joueurs n'aiment errer confusément, ils se lanceront à l'aventure en moins d'une demi-heure. Débuter par une énigme est un excellent moyen de pousser les joueurs à déclencher des Péripiéties, bien qu'ils puissent trouver cette méthode frustrante.

Le grand méchant

C'est un élément classique de tout JdR, et un excellent moyen de démarrer une aventure sous haute tension. Typiquement, des vies sont en jeu ; vous pouvez espérer de multiples Péripiéties, si votre équipe comporte des personnages héroïques.

La clef d'une telle mission est de garder le véritable méchant caché jusqu'à la fin. Si les personnages repéraient le méchant, son sort serait réglé quasi-instantanément : quelqu'un lui enverrait de l'antimatière dans le cerveau, le convaincrerait de se rendre, ou lui lâcherait des nanophages dans le slip. Pour rendre les choses plus intéressantes, vous pourriez lier le méchant aux PJ. Un membre de leurs Civilisations ou Sociétés pourrait faire jouer leur loyauté, spécialement s'ils croient agir dans les meilleurs intérêts de ce groupe.

Le désastre

Les Transcendantales n'ont qu'une bande passante temporelle limitée. Elles voudraient envoyer des milliers de messages vers leur passé, mais ne le peuvent pas, et doivent prioriser les informations. Parfois même, elles ne communiqueront pas concernant certains désastres majeurs. Lorsque de tels désastres sont axés sur la technologie, le Bureau des Brevets enquête, et envoie une aide humanitaire.

Fin (pour l'instant)

Ceci n'était qu'un avant-goût de Suffisamment avancée. La version complète est presque dix fois longue que ce document de découverte, détaillant de nombreuses autres Civilisations et Sociétés, des types supplémentaires de conflits, plus d'usages pour les Thèmes, des étrangers, beaucoup plus de technologies, des exemples de personnages, les descriptions détaillées des Capacités et Professions, et de copieux conseils pour les MJ comme pour les joueurs.

Voulez-vous en savoir plus ?

Rendez-vous en :

<http://suffadv.wikidot.com> (en anglais)

<http://suffisamment.xooit.fr> (en français)