

ECLIPSE PHASE

FICHER PNJ 1



S.Ziterman

Twitter : [@samuelziterman](https://twitter.com/samuelziterman)

<http://eclipsephase.com>



PNJ

| | |
|---------------------------------------|----------|
| La Pythie (IAG) | 1 |
| Babz (Dealer) | 1 |
| Charles Martin (Médecin) | 2 |
| César (Pilote) | 2 |
| Herman De Jong (Technicien) | 3 |
| Le Corbeau (Conspirationniste) | 3 |
| Nisdox (Agent Double) | 4 |
| Madoka Otoha (Ingénieur) | 4 |
| Mâ Zhen (Receleur) | 5 |
| Ngoc Mua (Génohacker) | 5 |

PNJ

| | |
|------------------------------------|-----------|
| Octave (Muse autonome) | 6 |
| Puk (Star LX) | 6 |
| Rig (Sculpteur Biologique) | 7 |
| Sarah Gray (Revendicaterre) | 7 |
| Savek (Scientifique) | 8 |
| Slap (Activiste Anarchiste) | 8 |
| KDICK (Hacker) | 9 |
| Hugo Robillard (Mercenaire) | 9 |
| Oscar (Journaliste) | 10 |
| Romuald Dupuis (CEO) | 10 |

La Pythie (IAG)

«J'en suis certaine, Extropia restera indépendante.»

La Pythie propose un service de prédiction, elle sous-traite les services d'Extrade. Indépendante, elle parvient à mener sa barque. Elle a aussi une réputation de mystique. Ses prédictions ne se limitent pas à l'économie. Ancienne IAG qui opérait chez Extrade sur Extropia, elle s'est spécialisée dans les paris prédictifs, mais elle n'est pas contre améliorer son train de vie en proposant des services ésotériques.

Motivations:

+Mercuriel +Développement personnel
+Droits des IAG

Rep : @-rep 50

| COG | INT | REF | AST | SOM | VOL | RP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 20 | 20 | 10 | 15 | 10 | 15 | 4 |
| INIT | LUC | ST | SA | END | SB | SM |
| 6 | 30 | 6 | 60 | 35 | 7 | 53 |

Morphe : Cosse de plaisir

Compétences : Subterfuge 45, , Matériel : robotique 60, Infosec 40, Interface 70, Kinésique 50, Persuasion 55, Programmation 60, Recherche 60, Connaissance : Administration 70, Connaissance : Économie 70

Implants : Prise Jack, Bio-Modes Standards, Pureté Métabolique, Pile Corticale, Cyber-Cerveau, Phéromones améliorés, Implants réseau de base, Augmentation Mnémonique, Lien Marionette, Intersexué

Équipements : Vêtements renforcés, Oracles, Serviteur, Neem (5 doses), Serveur, Acompte Anonyme, Communicateur IQ portable

| | |
|-----------------|----------------|
| MELEE | 1d6 |
| DISTANCE | 2d10 + Douleur |
| ARMURE | 4/2 |

Babz (Dealer)

«Mon gars, j'ai tout ce qu'il te faut.»

Babz est un dealer actif. Il jouit d'une sacrée réputation au sein de son organisation, peut-être en partie à cause, ou grâce, à ses méthodes radicales. Mais aussi du fait de son ego. C'est un cochon surévolué. Même si l'espèce a été portée récemment à l'élevation, ils sont réputés pour être intelligents, polyvalents et ils s'intègrent parfaitement dans la société transhumaniste. Évidemment, Babz réunit toutes ces qualités. Pour les transactions, il accepte aussi bien les crédits, que la réputation, il n'est jamais contre un gros don en la matière.

Motivations:

+Triade +Manipulation +Marché noir

Rep : G-rep 60

| COG | INT | REF | AST | SOM | VOL | RP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 10 | 15 | 20 | 10 | 20 | 15 | 3 |
| INIT | LUC | ST | SA | END | SB | SM |
| 7 | 30 | 6 | 60 | 35 | 7 | 53 |

Morphe : Néo-Cochon

Compétences : Subterfuge 60, , Esquive 50, Chute Libre 30, Armes 50, Infiltration 35, Interface 40, Kinésique 60, Persuasion 40, Provocation 50, Connaissance : Opérations des Triades, Connaissance : Marché des drogues

Implants : Bio-Modes Standards, Implants réseau de base, Pile Corticale, griffes retractables, Augmentation musculaire (+10 Som test), Armure biotissée légère

Équipements : Menottes Intelligentes, Joker (5 doses), Pistolet à Aiguilles, Singe Intelligent

| | |
|-----------------|-------------------|
| MELEE | 3d6 |
| DISTANCE | 2d10 + 6 CC/TR/TA |
| ARMURE | 2/4 |

Charles Martin (Médecin)

«Les gens n'ont pas conscience de la valeur de leur corps.»

Charles Martin était un médecin urgentiste employé par Fa Jing. Lors d'une opération de minage, il a été victime d'une terrible explosion, voulant sauver des vies il n'a pas hésité à braver le danger. Sauf que l'hypercorp l'a licencié pour faute grave et ne lui a pas dédommagé la perte de son morphe. Depuis, il a trouvé un nouveau corps payé par le Cartel de Nuit et il est contraint de rembourser sa dette.

Motivations:

+Liberté morphologique -Fa Jing -Philanthropie

Rep : R-rep 40

| COG | INT | REF | SAV | SOM | WIL | TP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 20 | 15 | 10 | 15 | 10 | 20 | 5 |
| INIT | LUC | TT | IR | DUR | WT | DR |
| 5 | 40 | 8 | 80 | 35 | 7 | 53 |

Morphe : Mentat

Compétences : Esquive 50, Chute Libre 50, Armes 45, Matériel : aérospatial 35, Médecine : Paramédicale 65, Médecine : Biotechnologie 70, Persuasion 55, Pilotage : spatial 40, Survie 40
Connaissance : Biologie Génétique 70, Connaissance : Physiologie : 65

Implants : Bio-Modes Standards, Implants réseau de base, Pile Corticale, Augmentation Mnémonique

Équipements : Comfiourt (5 doses), Cuve de soins, Outils médicaux, Nano-bandages (x2),

| | |
|-----------------|--------|
| MELEE | 1d6 |
| DISTANCE | Aucune |
| ARMURE | Aucune |

César (Pilote)

«Elle paie bien ta course ?»

César a grandi au sein d'une famille d'isolés, des mineurs d'astéroïdes pionniers et indépendants. Depuis il a lancé sa propre entreprise de convoyage rapide, il officie souvent pour ComEx . Mais dès qu'il peut, il prend des contrats indépendants, surtout du côté d'Extropia. Il n'est pas contre arrondir les fins de mois avec quelques passages de contrebande.

Motivations:

+Richesse +Exploration +Extropien

Rep : @-rep 60

| COG | INT | REF | SAV | SOM | WIL | TP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 3 |
| INIT | LUC | TT | IR | DUR | WT | DR |
| 6 | 30 | 6 | 60 | 35 | 7 | 53 |

Morphe : Bondisseur

Compétences : Athlétisme 40, Subterfuge 55, , Esquive 50, Chute Libre 60, Armes 50, Matériel : Spatial 50, Infiltration 60, Interface 50, Kinésique 40, Persuasion 65, Pilotage : Spatial 60, Provocation 50, Connaissance : Procédures de Douane 55, Connaissance : Poltiique du système Intérieur 45

Implants : Bio-modes standards, Pile corticale, Implant réseau de base, Pieds préhensiles, Réserve d'oxygène, Coussinets adhésifs, Régulation thermique

Équipements : Nanonuée de nettoyage, Outils d'opération de couverture, Aveugleur, Cape d'Invisibilité, Pucerons (x2), Cutter Flexible, Pistolet-Moyen (canon électrique), Combinaison pressurisée

| | |
|-----------------|--------|
| MELEE | 1d10+3 |
| DISTANCE | 2d10 |
| ARMURE | 8/6 |

Herman De Jong (Technicien)

«Ohhh! le beau caillou glacé.»

Herman De Jong est morphosé dans un synthétique de qualité. Il a passé le plus clair de son existence à bord de la flotte d'écumeurs *Terminus*, *les étoiles*, la plus emblématique et la plus célèbre. Il passait le plus clair de son temps à organiser les sorties extérieures et le tractage d'astéroïdes pour fournir les ressources nécessaires à la flotte. Du jour au lendemain, il a quitté les écumeurs et s'est installé sur un astéroïde dans le système extérieur.

Motivations:

+Marché rouge -Bioconservatisme
+Trouver un clan

Rep : @-rep 60

| COG | INT | REF | AST | SOM | VOL | RP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 15 | 15 | 15 | 20 | 15 | 20 | 5 |
| INIT | LUC | ST | SA | END | SB | SM |
| 6 | 30 | 6 | 60 | 40 | 8 | 80 |

Morphe : Synthétique

Compétences : Athlétisme 40, Esquive 50, Chute Libre 70, Guns 60, Matériel : Aérospatial 60, Infiltration 60, Interface 40, Médecine : Paramédicale 50, Mêlée 50, Perception 60, Pilotage : spatial 50, Survie 60, Connaissance : Minage d'astéroïdes 65, Connaissance : Religions 50

Implants : Prise Jack, Pile Corticale, Cyber-Cerveau, Implants réseau de base, Augmentation Mnémonique, Lien Marionette

Équipements : Automéca, Booster Radio, Sprays de réparation (x2), Outils Multi-usage, Freezer

| | |
|-----------------|---------------------|
| MELEE | 2d6 |
| DISTANCE | Paralysie, 2 mains |
| ARMURE | 6/4 Carapace Légère |

Le Corbeau (Conspirationniste)

«Si je te le dis, c'est que c'est vrai !»

Ancien apprenti dans une hypercorp, après des années de travail acharné il a enfin pu obtenir un modeste morphe synthétique. Blogueur influent, il est persuadé que les hypercorps sont responsables de tous les maux de la transhumanité et répand toutes sortes de rumeurs. Il passe son temps à se dissimuler, écrire des articles virulents et à proposer des lectures d'expériences sur des sites sensibles.

Motivations:

-Hypercorp +Conspiration +Reconnaissance

Rep : F-rep 60

| COG | INT | REF | AST | SOM | VOL | RP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 5 |
| INIT | LUC | ST | SA | END | SB | SM |
| 6 | 30 | 6 | 60 | 40 | 8 | 80 |

Morphe : Synthétique

Compétences : Subterfuge 60, Esquive 50, Chute Libre 50, Infiltration 65, Infosec 40, Interface 60, Kinésique 50, Perception 50, Persuasion 60, Recherche 60, Survie 40, Connaissance : Conspiration 70, Connaissance : Politique des hypercorps 60

Implants : Prise Jack, Pile Corticale, Cyber-Cerveau, Implants réseau de base, Augmentation Mnémonique, Lien Marionette, Echolocation

Équipements : Logiciel de reconnaissance faciale, Mouchérons (x2), Nano-nuée Éclairieuse, Compte Anonyme, Aveugleur, Cape d'Invisibilité

| | |
|-----------------|---------------------|
| MELEE | 2d6 |
| DISTANCE | Aucune |
| ARMURE | 6/4 Carapace Légère |

Nisdox (Agent Double)

«Ne bougez pas, je m'en occupe.»

NisDox est une néo-pieuvre, il n'est pas très bavard mais il fait le job malgré son établissement qui tombe en décrépitude. Il est arrivé dans cet habitat lorsque l'économie s'est cassée la gueule. Il a profité d'une faillite pour acheter son activité à vil prix. NisDox est un agent du parti dissimulé, il a une petite réputation sur les réseaux criminels et se trouve là pour organiser quelques petits trafics, histoire de tirer quelques ressources de ce lieu en bout de course.

Motivations:

+Influence +Droits des surévolusés
-Autorité

Rep : G-rep 40

| COG | INT | REF | AST | SOM | VOL | RP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 15 | 20 | 20 | 10 | 15 | 10 | 4 |
| INIT | LUC | ST | SA | END | SB | SM |
| 8 | 20 | 4 | 40 | 30 | 6 | 45 |

Morphe : Octomorphe

Compétences : Athlétisme 50, Subterfuge 60, Esquive 60, Chute Libre 40, Armes 30, Infiltration 50, Kinésique 50, Mêlée 60, Perception 30, Provocation 65, Survie 40, Connaissance : Contrebande 70, Connaissance : Communications longue-distance 50

Implants : Bio-modes standards, Pile corticale, Vision améliorée, Vision 360°, Peau caméléon, Branchies

Équipements : Acompte Anonyme, Sustenteur, Leurre, Booster Radio, Anguiciel

| | |
|-----------------|-----------------------------|
| MELEE | 1d10 |
| DISTANCE | Encre (Athlétisme), aveugle |
| ARMURE | Aucune |

Madoka Otoha (Ingénieur)

«Fais voir ton stuff ?»

Madoka Otoha est né mâle dans un habitat isolé de la ceinture extérieure. Il a toujours été attiré par les européennes du nord, à un point que désormais, il s'est morphosé dans un bondisseur femelle, typé scandinave. Il déménage souvent, mais ses compétences lui permettent toujours de trouver un emploi, c'est un as dans la gestion des habitats. Bon, il a aussi du mal à garder ses jobs, du fait de son addiction aux jeux RV.

Motivations:

+Anarchisme +Jeux RV +Open Source

Rep : @-rep 40

| COG | INT | REF | SAV | SOM | WIL | TP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 20 | 20 | 10 | 15 | 10 | 15 | 3 |
| INIT | LUC | TT | IR | DUR | WT | DR |
| 6 | 30 | 6 | 60 | 35 | 7 | 53 |

Morphe : Bondisseur

Compétences : Athlétisme 30, Esquive 50, Chute Libre 50, Matériel : Industriel 60, Matériel : Électronique 70, Infosec 50, Interface 60, Perception 50, Pilotage : Aérien 40, Programmation : Nanofabrication 60, Recherche 65, Survie 50, Connaissance : Ingénierie 60, Connaissance : Système d'habitat 70, Connaissance : Jeux RV 50

Implants : Bio-modes standards, Pile corticale, Implant réseau de base, Pieds préhensibles, Réserve d'oxygène, Coussinets adhésifs, Régulation thermique

Équipements : Automéca, Acompte Anonyme, Outils Multi-usage, Vêtements renforcés, Exploit

| | |
|-----------------|------|
| MELEE | 1d6 |
| DISTANCE | None |
| ARMURE | 4/2 |

Mâ Zhen (Receleur)

«Tu as vu le dernier LX d'Amrita Shah ?»

Ancien responsable de la sécurité chez StarWare, le corps de Mâ Zhen - un bondisseur - a été irradié suite à une erreur de sa part. Il a dû quitter son emploi et se reconvertir. Depuis, il a bidouillé son enveloppe avec les moyens du bord, mi-synthétique, mi-biologique, il est désormais l'un des vendeurs de LX illégaux le plus en vue de son habitat. C'est aussi un véritable geek de la robotique, toujours à la recherche de nouveautés.

Motivations:

+Survie +Technoprogressivisme -Système D

Rep : G-rep 30 / C-rep 40

| COG | INT | REF | AST | SOM | VOL | RP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 15 | 20 | 20 | 10 | 10 | 15 | 4 |
| INIT | LUC | ST | SA | END | SB | SM |
| 8 | 30 | 6 | 60 | 35 | 7 | 53 |

Morphe : Bondisseur

Compétences : Athlétisme 40, Esquive 50, Chute Libre 50, Guns 40, Matériel : Robotique 60, Matériel Electronique 50, Infosec 50, Interface 50, Perception 60, Programmation 60, Recherche 50, Survie 60, Connaissance : LX 60, Connaissance : Modèles de robot 50

Implants : Bio-modes standards, Pile corticale, Implant réseau de base, Pieds préhensiles, Réserve d'oxygène, Coussinets adhésifs, Régulation thermique, Armure biotissée légère

Équipements : Acompte Anonyme, Automéca, Outils Multi-usage, Serviteur, Moucherons (x2)

| | |
|-----------------|--------|
| MELEE | 1d6 |
| DISTANCE | Aucune |
| ARMURE | 2/4 |

Ngoc Mua (Génohacker)

«Mmm, encore un verrouillage imposé par Skynthétique.»

Ngoc Mua est un génohacker qui œuvre pour les plus démunis. Il s'occupe d'un dispensaire au sein duquel il répare les corps et déverrouille les DRM biologiques imposés par les Hypercorps. Il lutte contre l'obsolescence programmée de certains morphes. Il partage ses recherches et ses travaux sur le réseau des Argonautes, pro open source, pour lui le savoir appartient à toute la transhumanité. En façade, il est un simple médecin plus occupé que les autres.

Motivations:

-Hypercorp +Open Source +Découverte scientifique

Rep : R-rep 60

| COG | INT | REF | AST | SOM | VOL | RP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 20 | 15 | 10 | 15 | 10 | 20 | 4 |
| INIT | LUC | ST | SA | END | SB | SM |
| 5 | 40 | 8 | 80 | 35 | 7 | 53 |

Morphe : Mentat

Compétences : Athlétisme 50, Esquive 40, Interface 50, Kinésique 40, Médecine : Biotechnologie 70, Médecine : Paramédicale 60, Perception 40, Programmation : Génétique 60, Recherche 50, Connaissance : Projets Argonautes 60, Connaissance : Génétique 70

Implants : Bio-Modes Standards, Implants réseau de base, Pile Corticale, Augmentation Mnémonique, Neurochem

Équipements : Robot médical, Vêtements renforcés, Outils médicaux, Nanobandages (x2),

| | |
|-----------------|--------|
| MELEE | 1d6 |
| DISTANCE | Aucune |
| ARMURE | 4/2 |

Octave (Muse autonome)

«Quelle chance que j'ai, marcher, courir, voler.»

Au plus loin où remonte l'histoire d'Octave il a toujours été une muse. Depuis, son transhumain - excentrique et influent - lui a donné plus d'indépendance. Elle s'est morphosée dans un Synthétique simple, car il n'est pas encore très à l'aise avec les sens biologiques et la physiologie d'un corps de chair et de sang. Octave est en perpétuelle recherche afin d'accroître ses capacités.

Motivations:

+Développement personnel +Exploration +Drotis des IA

Rep : @-rep 30

| COG | INT | REF | SAV | SOM | WIL | TP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 20 | 15 | 10 | 15 | 10 | 15 | 6 |
| INIT | LUC | TT | IR | DUR | WT | DR |
| 5 | 30 | 6 | 60 | 35 | 7 | 53 |

Morphe : Savant

Compétences : Compétence Exotique : Vol 50, Chute Libre 60, Matériel : Industriel 60, Matériel : Robotique 50, Matériel : Electronique 50, Infosec 40, Interface 60, Kinésique 50, Médecine : Psychochirurgie 50 Programmation : Nanofabrication 40, Recherche 60, Connaissance : Gestion des habitats 70, Connaissance : Dogme Mercuriel 60

Implants : Prise jack, pile corticale, cyber cerveau, toile, augmentation mnémonique, lien marionnette, rapidité mentale

Équipements : Outils Multi-usage, -Cutter flexible, Passerelle Ego, Portable Plan

| | |
|-----------------|---------------------|
| MELEE | 2d6 |
| DISTANCE | Aucune |
| ARMURE | 6/4 Carapace Légère |

Puk (Star LX)

«Wouah! Mate moi ce plongeon.»

Puk est enveloppé dans un synthétique, un Galatea hautement stylisé. C'est une star des réseaux anarchistes, ils diffusent en masse ses LX de courses EVA et autres compétitions de chute libre, dans le vide ou non. Ils communiquent énormément sur les réseaux pour promouvoir de nouveaux lieux sensationnels. Dès qu'il peut, il tape sur Experia et en retour l'hypercorp ne manque pas une occasion pour le décrédibiliser.

Motivations:

+Célébrité +Performance sportive -Experia

Rep : F-rep 60

| COG | INT | REF | SAV | SOM | WIL | TP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 10 | 15 | 20 | 25 | 20 | 15 | 4 |
| INIT | LUC | TT | IR | DUR | WT | DR |
| 7 | 30 | 6 | 60 | 40 | 8 | 80 |

Morphe : Galatea

Compétences : Athlétisme : Parkour 60, Esquive 60, Chute Libre 70, Interface 40, Mêlée 50, Perception 60, Programmation 40, Provocation 60, Recherche 50, Connaissance : Médias 70, Connaissance : LXI 60

Implants : Prise Jack, Pile Corticale, Cyber-Cerveau, Peau caméléon, Ouïe améliorée, Implants réseau de base, Augmentation Mnémonique, Lien Marionnette

Équipements : Communicateur IQ portable, Petit réservoir de QUBITS, Mouchérons (x2), Leurre (logiciel)

| | |
|-----------------|---------------------|
| MELEE | 1d6 |
| DISTANCE | Aucune |
| ARMURE | 6/4 Carapace Légère |

Rig (Sculpteur Biologique)

«Parfait ce nouveau groin !»

Rig est un sculpteur biologique Freelance. Il a abusé de ses compétences sur sa cosse ouvrière. Il ressemble plus à un batracien anthropomorphe qu'à un être humain. Mais ses talents ne s'arrêtent pas là, c'est aussi un expert en biotechnologie et en implants pirates. Il est souvent en contrat avec les organisations criminelles pour implanter des augmentations illicites. Ce qui l'attire ? Le challenge.

Motivations:

+Développement personnel +Liberté morphologique +Création Artistique

Rep : G-rep 50

| COG | INT | REF | AST | SOM | VOL | RP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 20 | 20 | 10 | 10 | 15 | 15 | 3 |
| INIT | LUC | ST | SA | END | SB | SM |
| 6 | 30 | 6 | 60 | 30 | 6 | 45 |

Morphe : Cosse ouvrière

Compétences : Esquive 50, Chute Libre 60, Armes 55, Matériel : Electronique 50, Interface 60, Kinésique 40, Médecine : Biotechnologie 70, Perception 50, Programmation : Génétique 70, Recherche 50, Connaissance : Sculpture de morphes 60, Connaissance : Implants 70

Implants : Prise Jack, Bio-Modes Standards, Implants réseau de base, Pile Corticale, Cyber-Cerveau, Augmentation Mnémonique, Lien Marionnette, Armure biotissée lourde

Équipements : Acompte Anonyme, FabLab, Outils Médicaux, Pistolet-Moyen, Cuve de soins

| | |
|-----------------|----------|
| MELEE | 1d6 |
| DISTANCE | 2d10 + 2 |
| ARMURE | 6/9 |

Sarah Gray (Revendicaterre)

«C'est quoi ? Un timbre poste tu dis ? Fascinant.»

Sarah Gray a grandi sur Vénus. Elle est issue d'une famille plus qu'aisée, son père est un gérontocrate influent de la Constellation de l'étoile du matin. Très jeune, elle fut fascinée par la Terre, son histoire, mais surtout sur son inaccessibilité. Elle ne peut le tolérer. Cette situation a provoqué des tensions familiales. Lorsqu'elle a vu l'offre d'emploi proposée par un convoyeur, elle a sauté sur l'occasion, quittant Vénus pour trouver des réponses.

Motivations:

+Bioconservatisme, +Revendicaterre, -Droits des IAG

Rep : E-rep 60

| COG | INT | REF | AST | SOM | VOL | RP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 15 | 20 | 20 | 10 | 10 | 15 | 2 |
| INIT | LUC | ST | SA | END | SB | SM |
| 8 | 30 | 6 | 60 | 35 | 7 | 53 |

Morphe : Exalté

Compétences : Athlétisme 40, Esquive 50, Chute Libre 70, Guns 60, Matériel : Aérospatial 60, Infiltration 60, Infosec 50, Interface 40, Médecine : Paramédicale 50, Mêlée 50, Perception 60, Pilotage : spatial 50, Survie 60, Connaissance : Artefact de la Terre 50, Connaissance : Conspirations 50

Implants : Bio-Modes Standards, Implants réseau de base, Pile Corticale

Équipements : Fausse identité Ego, Outils multi-usage, Vêtements renforcés, Nanobandages (x2), Singe intelligent

| | |
|-----------------|----------------|
| MELEE | 1d6 |
| DISTANCE | 2d10 + Douleur |
| ARMURE | 2/2 |

Savek (Scientifique)

«Ta gueule, c'est quantique !»

Considéré comme un excentrique par ses pairs, Savek est morphosé dans un corps d'arachnoïde. Il ne sort que très rarement de son labo. Mais il possède ses petites habitudes dans les boutiques de LX et RV. Il aime tout particulièrement se lancer dans les derniers jeux RV à la mode. La physique quantique est son domaine de prédilection. Il passe son temps à imaginer des univers nouveaux, dont il change les lois physiques et joue avec, quand il n'est pas en train de monter un nouveau personnage dans un jeu en ligne.

Motivations:

+Découverte scientifique +Jeux RV
-Bioconservatisme

Rep : R-rep 40

| COG | INT | REF | SAV | SOM | WIL | TP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 25 | 20 | 15 | 10 | 15 | 10 | 5 |
| INIT | LUC | TT | IR | DUR | WT | DR |
| 6 | 30 | 6 | 60 | 50 | 10 | 100 |

Morphe : Arachnoïde

Compétences : Compétence Exotique : Jeux RV 60 Esquive 50, Chute Libre 50, Interface 50, Perception 40, Programmation : 70, Recherche 50, Connaissance : Physique Quantique 70, Connaissance : Jeux RV 70, Connaissance : Astronomie 80

Implants : Prise Jack, Pile corticale, Implant réseau de base, Cyber cerveau, Membres supplémentaires (10), Lidar, Système magnétique, Augmentation mnémonique, Membres pneumatiques, Lien Marionnette, Membres rétractables

Équipements : Serveur, Grand Réservoir de QUBITS, Ordinateur Quantique

| | |
|-----------------|----------------------|
| MELEE | 3d6 |
| DISTANCE | Aucune |
| ARMURE | 8/6 Carapace Moyenne |

Slap (Activiste Anarchiste)

«Une vraie saloperie ces nouveaux spimes d'Experia.»

Slap est un fantôme sur la toile dans les coursives de son habitat. La seule trace qu'il laisse est celle de sa signature qui apparaît dans les articles des blogueurs locaux qui relatent un énième sabotage des infrastructures des hypercorps, surtout concernant les cornes d'abondance. C'est un anarchiste très actif et un pro du mouvement fantôme. Il n'hésite pas à partager les meilleurs parcours pour ne pas être repéré. Personne ne sait s'il agit seul, ou s'il possède une importante communauté qui le soutient.

Motivations:

+Anarchisme +Subversion -Hypercapitalisme

Rep : @-rep 70

| COG | INT | REF | SAV | SOM | WIL | TP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 15 | 20 | 20 | 10 | 15 | 15 | 4 |
| INIT | LUC | TT | IR | DUR | WT | DR |
| 8 | 30 | 6 | 60 | 45 | 9 | 68 |

Morphe : Spectre

Compétences : Athlétisme 60, Subterfuge 50, Compétence exotique : Mouvements Fantômes 60, Esquive 50, Chute Libre 30, Armes 40, Infiltration 60, Interface 50, Kinésiques 60, Mêlée 50 Perception 50, Connaissance : Panopticon 70, Connaissance : Matériel de surveillance 60

Implants : Bio-Modes Standards, Pile Corticale, Peau caméléon, Implants réseau de base, Coussinets adhésifs

Équipements : Aveugleur, Pucerons (x2), Outils d'infiltration, Cape d'invisibilité, Fausse identité Ego

| | |
|-----------------|--------|
| MELEE | 1d6 |
| DISTANCE | Aucune |
| ARMURE | Aucune |

KDICK (Hacker)

«Tous des haters.»

KDICK est un hacker qui jouit d'une réputation solide. Un véritable fantôme sur la toile. Personne n'est en mesure d'affirmer s'il a ou non une existence physique. Il erre dans divers simulespaces et ne cesse de bouger, multipliant les proxys. KDICK a une personnalité instable, il n'hésite pas à faire du mal à ceux qu'il considère comme nuisibles (selon des critères douteux). Il est persuadé que l'on vit dans un simulespace ultra élaboré et n'a que faire de l'empathie.

Motivations:

+Subversion de la technologie +Célébrité -Hackers

Rep : F-rep 50

| COG | INT | REF | AST | SOM | VOL | RP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 25 | 20 | 20 | 10 | 10 | 10 | 4 |
| INIT | LUC | ST | SA | END | SB | SM |
| 8 | 20 | 4 | 40 | / | / | / |

Morphe : Agent

Compétences : Matériel : Robotique 60, Matériel : Electronique 70, Infiltration 60, Infosec 70, Interface 60, Perception 60, Persuasion 50, Programmation : Cryptographie 60, Recherche 55, Connaissance : Science Informatique 80, Connaissance : Cryptographie 60, Connaissance : Science-Fiction 70

Implants : Voile numérique, Augmentation Mnémonique

Équipements : Exploit, Leurre, Fouine, Pistage

| | |
|-----------------|--------|
| MELEE | Aucun |
| DISTANCE | Aucune |
| ARMURE | Aucune |

Hugo Robillard (Mercenaire)

«Quand est-ce qu'on tire ?»

Hugo Robillard est un ex-mercenaire ultimiste, après une mission qui a mal tourné, il n'est pas retourné sur Xiphos. Depuis, il vivote de petits contrats, plus ou moins troubles. Action Directe ? Medusan Shield ? Peu importe le client, il est mobile et prêt à tout. Il est en stress post traumatique et refuse de se soigner, dans un état de déni complet. Le choc de la mission fut violent, il a dû faire péter une barge remplie de civils dans l'atmosphère vénusienne.

Motivations:

+Hypercapitalisme, +Développement personnel, +Soif de sang

Rep : c-rep 50

| COG | INT | REF | AST | SOM | VOL | RP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 10 | 15 | 25 | 10 | 25 | 10 | 6 |
| INIT | LUC | ST | SA | END | SB | SM |
| 8 | 20 | 4 | 40 | 45 | 9 | 68 |

Morphe : Remake

Compétences : Ahtlétisme : Escalade 70, Esquive 60, Chute Libre 50, Armes 70, Matériel : Armurerie 60, Médecine : Paramédicale 50, Infiltration 40, Interface 30, Persuasion 40, Provocation 60, Connaissance : Opérations Militaires, Connaissance : Conflits armés

Implants : Bio-modes standards, Implant réseau de base, pile corticale, Régulation circadienne, Pureté métabolique, Respiration améliorée, Régulation thermique, Filtres à toxines

Équipements : Armure de Combat, Fusil d'assaut (Canon Electique), Menottes Intelligentes, Anti-aveuglement

| | |
|-----------------|-------------------|
| MELEE | 1d6 |
| DISTANCE | 2d10 + 2 CC/TR/TA |
| ARMURE | 12/16 |

Oscar (Journaliste)

«Bouffeur de bananes ? C'est raciste !»

Oscar est une célébrité médiatique du système intérieur et même au-delà, il exerce une influence considérable sur les mêmes qui font bouger l'idéologie conservatrice. Son morphe d'hypergibbon y joue très certainement, toujours enclin à donner dans le sensationnel, il n'hésite pas non plus à se prêter à l'autodérision. Il renforce la cause des surévolués de manière subtile. En réalité, il est la vitrine de l'organisation (qualifié parfois de terroriste) chaînes brisées. Il diffuse ses idées et n'hésite pas à donner de sa personne.

Motivations:

+Droits des surévolués -Somatek
-Contrôle de l'information

Rep : F-rep 60

| COG | INT | REF | SAV | SOM | WIL | TP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 15 | 20 | 20 | 15 | 10 | 15 | 4 |
| INIT | LUC | TT | IR | DUR | WT | DR |
| 8 | 30 | 6 | 60 | 30 | 6 | 45 |

Morphe : Hypergibbon

Compétences : Athlétisme 60, Subterfuge 50, Esquive 50, Chute Libre 30, Infiltration 70, Interface 50, Kinésiques 60, Mêlée 50 Perception 50, Connaissance : Culture des surévolués 70, Connaissance : Droit des surévolués 60

Implants : Bio-modes standards, Pile corticale, cyber-cerveau, Augmentation Mnémonique, Pieds préhensiles, Lien Marionette

Équipements : Acompte anonyme, mouchérons (x2), logiciel de LX, Avion pliable, Serviteur

| | |
|-----------------|--------|
| MELEE | 1d6 |
| DISTANCE | Aucune |
| ARMURE | 2/2 |

Romuald Dupuis (CEO)

«Du temps de repos supplémentaire pour des infomorphes ? Vous rigolez ?»

Romuald Dupuis est le CEO d'une filiale de Nimbus. Il a un passé trouble, quelques scandales financiers lui collent aux basques, ce qui explique, en partie, sa présence dans cette corporation de faible envergure. Il est frustré d'avoir été mis au placard, pour remonter les échelons il n'hésite pas à recourir en masse aux apprentis, le tout au mépris des lois en vigueur. Il a déjà franchi la ligne rouge à plusieurs reprises, sur ce sujet et sur d'autres. Il est l'archétype du cadre hypercapitaliste qui méprise les libertés individuelles.

Motivations:

+Hypercorp +Nimbus -Autonomistes

Rep : c-rep 65

| COG | INT | REF | SAV | SOM | WIL | TP |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 20 | 15 | 15 | 20 | 15 | 10 | 3 |
| INIT | LUC | TT | IR | DUR | WT | DR |
| 6 | 20 | 4 | 40 | 40 | 8 | 60 |

Morphe : Olympien

Compétences : Subterfuge 70, , Esquive 40, , Infiltration 35, Interface 60, Kinésique 60, Persuasion 60, Provocation 70, Connaissance : Politique de Nimbus, Connaissance : Marchés financiers

Implants : Bio-modes standards, Pile corticale, Implant réseau de base

Équipements : Projecteur holographique, Médicamachines, Détecteur nano, Contrôleur endocrinien

| | |
|-----------------|--------|
| MELEE | 1d6 |
| DISTANCE | Aucune |
| ARMURE | 2/2 |

Présentation S.Ziterman

Bonjour à tous, Samuel Ziterman, pour vous servir. Trentenaire, résident au fin fond de l'Aude, passionné de jeux et de mots.

Depuis plus d'un an, je tiens le blog littéraire [Lecture42.blog](https://lecture42.blog), spécialisé dans les mauvais genres — science-fiction, fantasy, fantastique —, mais je me penche souvent sur d'autres catégories. En général, je ne me fixe pas d'objectifs ni de thèmes précis. Mais j'aime lire en fonction des univers que je maîtrise pour y trouver de l'inspiration. J'écris aussi des nouvelles, que je partagerais avec plaisir. J'adore créer.

Quelques mois auparavant, j'ai décidé de mener des sessions de jeu de rôle virtuel sur la plate-forme roll20, je propose les comptes-rendus des séances en version texte et les parties sont enregistrées et retransmises sur YouTube après montage. Je crée donc du contenu pour Donjons et Dragons (5e) et pour Éclipse Phase. Dans l'année je compte aussi développer la maîtrise du jeu de rôle historique Pavillon Noir (2e édition). Concernant roll20, j'ai mis le doigt dedans et désormais je ne vois plus m'en passer. J'élabore des scénarios en one shot, des campagnes, en tentant d'exploiter à 100 % les possibilités de cette plate-forme : effets spéciaux, lumières, bruitages, musiques, cartes, jetons, macros, j'utilise tout. Sur ma chaîne YouTube vous pouvez y visionner le rendu.

Bien évidemment, j'ai une véritable passion pour le jeu Eclipse Phase, d'où la création du présent document, j'espère qu'il vous servira !

—

Pour assister aux parties de JDR en live abonnez-vous à la chaîne Twitch : https://www.twitch.tv/s_ziterman

Vous pouvez venir discuter avec nous et voir l'avancement des autres projets sur notre Discord : <https://discord.gg/yUkdu2Z>

Vous pouvez faire un tour sur mon Pinterest, il y a tout un tas de tableaux qui peuvent vous être utile, notamment pour illustration les présents PNJ: [mes tableaux Pinterest](#).

Je tiens à remercier tous ceux qui me soutiennent dans mon activité, ils se reconnaîtront. Mais aussi tout l'équipe d'Eclipse Phase, Posthuman Studio, ils ont un temps d'avance sur notre temps en proposant un JDR libre.