

RECHERCHE ÉVOLUTIVE DE PERSONNIFICATION

E.G.O. PROJECT



Faculté ou faculté de prendre vie, pour les organes vivants.

Acte par lequel un esprit ou un dieu adopte un corps humain ou animal

Transmuer : Changer la nature d'une substance

Transmigration de l'âme. Au sens propre, elle désigne la réincarnation, le passage de l'âme d'un être humain à un autre être vivant.

Autonomie, conscient de lui-même, responsable de ses actions (cette lui laisse la liberté de se dégager et de se libérer). L'unité, l'identité, la liberté et la responsabilité sont donc les caractéristiques essentielles de la personne en tant qu'être essentiellement opposée à la chose.





E.G.O. Project

2208

Introduction

Que sont donc les E.G.O. ? De simples outils de guerre, ou sont-elles vouées à devenir quelque chose de différent ? Comme à son habitude, le CERCLE reste discret sur ses véritables objectifs à long terme. Mais même si le projet E.G.O. ne semble avoir jamais été terminé, ces formidables machines sont désormais bien présentes. Et nul ne saurait contester leurs formidables capacités.

D'autres Capsules pour le jeu RAS vous attend sur notre site, ainsi que des tonnes d'infos supplémentaires.

Venez nous rendre visite à l'adresse :

<http://www.rasjdr.com>

et rejoignez notre Mailing-List pour nous faire part de vos impressions !

Participez !

Les Capsules, dont fait parti le « projet Bêta Noir », sont des compléments de contexte et de règles pour R.A.S., tout en couleur et totalement gratuits ! Cette gamme de mini suppléments téléchargeables via le net nous permet de diffuser toutes les informations optionnelles qui n'ont pas trouvé leur place dans les publications « papier ». Le second intérêt de cette production en parallèle, c'est que ces suppléments pourront évoluer, être améliorés et complétés.

Contribuez à l'amélioration de cette Capsule ! N'hésitez pas à nous faire part de vos textes, de vos idées, de vos nouvelles, de vos synopsis ou de vos scénarios en rapport avec le thème de ce supplément. Nous les insérerons, après validation, dans sa prochaine version.

Crédits

Background : Gerboiz

Illustrations : Gerboiz

Mise en page : Gerboiz

Remerciements : à moi !

© R.A.S : Baudoin Thomas et Julien Nicolas – 2003

Tous droits d'exploitation et de reproduction réservés. Ce produit ne peut être vendu ni faire l'objet d'une opération commerciale. Tout usage de ce présent document, ou de son tirage papier, à des fins commerciales est strictement interdit.

Toute duplication, partielle ou totale, des textes ou des images est interdite sans l'autorisation des auteurs.



Histoire du projet E.G.O.

Le projet E.G.O. c'est véritablement concrétisé dans les années 2152. Le CERCLE décida de combiner les recherches de diverses corporations afin de réussir à créer un être artificiel capable d'aider les troupes sur le champ de bataille. Mais le CERCLE ne voulait pas d'un vulgaire robot de combat qui obéit aveuglément aux ordres. Il avait de plus grands projets...

C'est Marco Antonino qui pris la direction du projet et qui combina les divers talents des chercheurs. Mais la tâche fut difficile et le premier prototype d'E.G.O. n'apparut que 30 ans plus tard.

Créer une entité cyber-organique consciente de sa propre existence a toujours fait partie des rêves des chercheurs Humains. Mais un rêve n'est pas toujours aisé à réaliser. Et encore moins quand les détracteurs se font de plus en plus nombreux. Car rapidement, des fuites sur ce projet arrivèrent aux oreilles du gouvernement, toujours aussi réticent aux grandes innovations militaires. Mais aussi aux oreilles des nombreux ennemis de l'humanité tels que les Shankkars. Marco Antonino dut affronter de nombreux assauts venant de toute part afin que le projet dont il avait la charge voit le jour.

Pour plus de sécurité, Marco Antonino décida de déplacer le centre de recherche sur les E.G.O. . Ce dernier était basé sur l'un des satellites de Saturne, mais la sécurité laissée à désirer. Le centre de recherche fut donc reformé sur la Lune, un lieu bien plus facile à sécuriser. Le CERCLE mis aussi à la disposition du projet les premiers Chibil Chin.

Le plus grande difficulté du projet n'était pas l'élaboration des châssis mais bien dans la création des cerveaux des E.G.O., c'était d'ailleurs ce qui les différenciait de vulgaires robots. La complexité du cerveau fut une chose si complexe que les savants doutèrent longtemps d'arriver à le concevoir. Ce n'était pas une vulgaire I.A. que les savants devaient mettre au point, mais un véritable cerveau synthétique.

La première E.G.O. vit le jour le 26 Juin 2192 et fut tout naturellement nommée A1-Adam.

Les groupes au service des E.G.O.

Futurwar Inc. a participé à l'élaboration des armes adaptées pour les E.G.O. mais sa participation au projet lui-même fut vraiment minime.

FuturLife (équipement militaire) participa dans une petite part en adaptant le matériel du fantassin aux besoins des E.G.O.. C'est FuturLife qui élaborera aussi les Busters de rangement des divers châssis. Mais outre l'équipement, la corporation ne fut pas énormément mêlée à l'élaboration des E.G.O. elles même.

BioLife Cybertron est la corporation qui a le plus apporté au projet en ce qui concerne les châssis des E.G.O.. Elle a mis au service du projet, tous ses meilleurs savants en matière de robotique et de cybernétique. Grâce à BioLife Cybertron, les châssis des E.G.O. ont bénéficié du dernier cri en matière de miniaturisation des muscles et fibres synthétiques.

Molgram corp. fut utilisée afin de régler tout les soucis logistiques du projet. Cette corporation a fournis tous les matériaux et les alliages nécessaires à la réalisation du projet.

Financement

D'où viens l'argent finançant les E.G.O. ? Et bien comme d'habitude du contribuable dans sa grande majorité. Ce dernier représente 70% de l'argent total qui fut mit et qui est mit aujourd'hui dans le projet. Bien entendu aujourd'hui c'est officiel et cela rassure même les civiles de savoir que leur argent sert à leur protection. Mais aux balbutiements du projet, les gouvernements ce sont bien gardés de faire étalage de ces dépenses.



Le reste du financement vient d'entreprises et de particuliers divers. Ces derniers le font par intérêt ou par philanthropie, mais ils restent tous importants.

Une technologie alien ?

Les E.G.O. sont dit-on 100% faits de technologies humaines. Pourtant, les savants qui travaillent encore sur les E.G.O. travaillent aussi sur des technologies aliens. Ces technologies ne sont pas intégrées aux E.G.O. mais sont utilisées pour des recherches en parallèles qui sont censées apporter des avantages aux E.G.O.

On parle de technologie Grison, Shankkar voir même Adhaarax.

On parle aussi d'études sur de la technologie Ancienne qui aurait pour but l'amélioration des E.G.O., mais une fois de plus aucune information ne filtre. Mais il est sûr que si ces informations s'avéraient exactes, il y aurait peu d'avancées technologiques dans le court terme. Car la technologie des Anciens de part sa complexité et ses performances, n'est pas des plus simple à comprendre, voir même copier.

Le projet aujourd'hui

Les E.G.O. sont opérationnelles, efficaces et acceptées désormais de tous dans l'Union Terrienne. Pourtant le projet continu de fonctionner, de recevoir de nombreux fonds et de garder tous son secret. Les mesures de sécurités concernant le projet ont même d'ailleurs étaient grandement accrues.

Aujourd'hui les chaînes de montages high-tech qui construisent les E.G.O. sortent régulièrement de nouvelles séries. Et les scientifiques améliorent constamment les châssis et étudient de nouveaux concepts de châssis. Il existe désormais toute une logistique autour des E.G.O. et cela aussi bien dans l'entretien que dans les équipements.

La popularité des E.G.O. auprès du public est aussi toujours croissante. Bandes dessinées, cartes à collectionner, figurines, tout est fait pour que les nouvelles générations voient dans ces êtres synthétiques plus qu'une réussite scientifique. Il existe d'ailleurs tout un service de la Légion dont la seule fonction est d'assurer le marketing des E.G.O. à travers la sphère d'influence Humaine.

L'avenir du projet

Pour le CERCLE, la première étape du projet E.G.O. est désormais terminée. Violaine Antonino vient de prendre la suite de son père à la tête du projet et a mis en place la 2^{ème} étape. Seul les membres du CERCLE semblent au courant de l'objectif final de cette 2^{ème} étape.

Mais aujourd'hui, le projet E.G.O. est officiellement terminé, les E.G.O. pleinement opérationnelle et parfaitement incorporé dans l'armée de l'Union Terrienne. Même le gouvernement croit que le projet est clos et que seul subsistent les chaînes de montages high-tech. Et ne parlons pas du public qui n'est même pas au courant du prix qu'il débourse à chaque E.G.O. construite. Le CERCLE garde jalousement secret l'état actuel du projet.

Une chose est sûr, le lieu d'expérimentation du projet est gardé bien secret et semble se voir allouer de nombreuses forces pour sa protection dans le cas où on le repèrerait. Les Chibil Chin et les meilleures troupes de la Légion veillent sur le projet E.G.O. avec ferveur.

Les savants ne semblent plus travailler sur les cerveaux des E.G.O. mais sur autre chose dont elles seront apparemment équipées. Certains parlent de systèmes qui permettraient de transférer l'âme Humaine dans le cerveau d'une E.G.O. ou encore d'appareil permettant d'accéder à un 6^{ème} sens. Mais tous ceci ne reste que des spéculations de généraux mal informés.



De nouveaux châssis sont aussi à l'étude. Des châssis aux capacités étranges et aussi bien plus coûteux que les plus chers châssis actuels. Des châssis qui ne sont pas adaptés au matériel actuel. Même les busters ne peuvent recevoir ces châssis exceptionnels.

Performances de l'E.G.O.

Contrairement à de nombreuses machines de guerre, une E.G.O. qui vieillit devient de plus en plus performante. En effet, toute la puissance d'une E.G.O. ne réside pas dans son corps, mais dans son cerveau. Et plus elle vieillit, plus elle apprend et plus elle devient performante. Les châssis sont secondaires, ils peuvent être changés au fur et à mesure qu'ils deviennent obsolètes. Mais les informations accumulées par les cerveaux, eux, sont précieuses et ne s'acquiert qu'avec le temps.

Jusqu'ici, nulle dégénérescence des cerveaux des E.G.O. ne pu être observée. Mais les scientifiques n'excluent pas que cela puisse un jour arriver.

Les châssis eux ont besoin d'être régulièrement vérifiés et réactualisés. Les progrès de la technologie aidant, certains châssis deviennent obsolètes et les E.G.O. doivent régulièrement les réactualiser.

Les E.G.O. et les aliens

Bien entendu, les Humains font en sorte que la technologie des E.G.O. reste secrète le plus longtemps possible, surtout vis-à-vis de leurs rivaux aliens. Mais à la grande surprise générale, les E.G.O. n'intéressent pas tant que ça les autres peuples de l'Espace Connue.

Les Grisons ont déjà récupéré une E.G.O. et entamé des études dessus. Mais compte tenu de leur ancienne expérience avec des systèmes intelligents possédant une autonomie de pensée, ils ont vite laissé tombé. Il ne s'intéresse donc plus à ces êtres synthétiques et s'amuse désormais qu'à tester leurs grenades EMP sur eux.

Les Shankars sont de grands utilisateurs de robots. Mais jamais ils ne désirent d'une machine capable de penser par soi même. C'est pour eux une abstraction complète qu'ils s'interdisent d'envisager.

Les Nerfands et les Lalakans ne sont pas des fondus de robotique. Il ne s'intéressent donc que peu aux E.G.O. ou alors seulement aux matériels qu'ils transportent.

Les technologies Ullar et Adhaarax sont très peu compatibles avec la technologie Humaine. Ces deux peuples ne voient donc que peu d'intérêt dans l'étude des E.G.O. si ce n'est pour juger du niveau de technologie cybernétique des Humains.

E.G.O. célèbres

A01 Adam

Ce fut la première E.G.O. qui sortit des chaînes de montage. Adam est aujourd'hui porté disparu sur le champ de bataille. C'est au cours d'un affrontement avec les Shankars qu'Adam tomba afin de permettre l'évacuation de civile. La Légion a bien tenté de retrouver Adam mais en vain.

A01 Abel

Ce modèle est devenu le 1^{er} officiellement sorti. Ceci dans une optique de publicité plus efficace étant donné que le modèle précédent a bel et bien disparu. La propagande est bien plus efficace avec une E.G.O. encore en état de marche.

A12 Hannibal / A13 Commodus



Ces deux E.G.O. sont chargées de la sécurité du Président de l'Union Terrienne. Elles font parties des premières conçues. Elles furent très rapidement affectées à ce poste pour démontrer l'efficacité des E.G.O. à tous les sceptiques. Jamais elles n'ont faillit, ce qui a eu pour conséquence de faire grimper la côte de confiance des E.G.O. qui sont maintenant accueillies positivement, quel que soit leur degré de responsabilité, par le grand public. Plus personne ne met en doute leur rôle dans l'armée. A12 Hannibal et A13 Commodus, de part leur fonction, utilisent principalement leur châssis léger qui est aujourd'hui sûrement le plus performant, toutes séries confondues.

A64 Charon

Cette E.G.O. taciturne est la seule actuellement mise au service des Chibil Chin. Elle pilote le vaisseau qui relit la sphère humaine à Xibalba 3. Il est très rare de la voir, même pour un Chibil Chin.

B10 Attila

Cette E.G.O. est surtout connue des militaires, principalement hors du système Sol. B10 Attila est le coéquipier de Tankker, un féroce Highlander qui effectue des missions spéciales. A eux deux, ils forment un duo terriblement efficace dont la réputation n'est plus à faire. Ils ont même réussi à gagner le respect d'un certain nombre de pirates au sein même du Météore de la Tortue. L'E.G.O. s'est prise d'affection pour son châssis animal et ne s'en sépare plus. Elle lui a même fait apporter, avec l'aide de Tankker, quelques modifications spéciales qui lui donnent un look extrêmement agressif.

A0

Cette E.G.O. n'est qu'une légende urbaine. Elle serait le premier prototype sur lequel serait testé toutes les dernières découvertes des savants. On parle de cette E.G.O. comme d'une machine maudite qui serait torturée par des savants peu scrupuleux.

Les E.G.O.s en chiffres

Coût des recherches pour l'élaboration du premier cerveau artificiel E.G.O. : 100 milliards d'UniDollars

Coût des recherches actuelles : 2 milliards d'UniDollars par an

Coût du cerveau d'une E.G.O. : 100 millions d'UniDollars

Coût d'un châssis léger : 1 million d'UniDollar

Coût d'un châssis lourd : 8 millions d'UniDollars

Coût d'un châssis aquatique : 2 millions d'UniDollars

Coût d'un châssis animal : 4 millions d'UniDollars

Nombre officiel d'E.G.O.s existantes : 400

Le matos qui tue sa race...

Options :

- **Les nano-insectes :** encore une option expérimental à l'étude. Les scientifiques travaillent sur la capacité de l'E.G.O. à abriter en elle de multiples micro-robots capables de l'aider dans diverses situations.

Programmes :

- **Connaissances aliens :** les scientifiques cherchent à développer des programmes plus fiables pour permettre aux E.G.O. d'utiliser le matériel alien. Ce n'est pas simple car en plus du challenge technique, cela demande une connaissance approfondie des non-humains et de leur technologie.

Chassis :



- **La Ruche** : ce nouveau châssis est à l'étude et n'est pas encore sorti du domaine expérimental des laboratoires. Ce châssis est composé actuellement d'un centre de contrôle sur anti-grave (ayant l'apparence d'une ruche) et de nombreux petits insectes robotiques.

Scénario

Voici des idées de scénarios tournant autour des E.G.O.

Le survivant

Découverte d'Adam

La planète Moran XI est désormais une planète en ruine, détruite par d'incessant bombardement planétaire. Plus aucune forme de vie animale ne subsiste au-delà de la bactérie. Pourtant, un être continu d'arpenter son sol. Il est discret mais il est bien là. Parfois on envoie des petits groupes pour patrouiller sur cette planète et vérifier que les Shankars ni construisent pas un avant-poste. Et à chaque fois, ces groupes reviennent avec des histoires étranges sur une créature qui arpente le sol de Moran XI. Vos joueurs auront-ils le même genre d'histoire à raconter ?

L'innomé

Le mythe du A0

Le projet E.G.O. déménage avec tous ses matériels vers des lieux plus secrets. Malheureusement le convoi spatial va se faire attaquer et les nombreux vaisseaux qui le composent seront éparpillés ou détruits. Lors d'une patrouille, les joueurs vont tomber sur l'un de ces vaisseaux à la dérive dans leur secteur. Il reste à bord du vaisseau très peu de survivants et principalement des scientifiques. Le vaisseau en lui-même est hors d'usage et est devenu une épave spatiale. Les joueurs devront vite aider les survivants car l'ennemi arrive.

L'ennemi ce sont les robots de la famille Shankkar Licarnar qui enverront de nombreux robots dans le vaisseau afin de finir le travail.

Les joueurs feront connaissance avec les scientifiques, qui de façon monomaniacale, n'auront qu'en tête d'enclencher un processus qui fera s'éjecter une partie du vaisseau. Cette zone du vaisseau semble conçue comme une nacelle de sauvetage énorme qui est capable de se détacher du vaisseau pour filer à une très grande vitesse dans le vide spatial. Et ceci dans le but que cette zone ne soit pas prise par l'ennemi.

A l'intérieur de cette zone, les joueurs pourront apercevoir une sorte de labo où est accroché un étrange robot. Il ne fait aucun bruit mais semblera suivre de la tête les joueurs. Toutes les questions des joueurs sur ce robot seront soigneusement évitées. Et ils risquent même de jouer leur carrière s'ils s'avèrent un peu trop curieux.



SECRETS

A-0

Contrairement à de nombreuses légendes urbaines, le modèle 0 existe bien. Il est toujours aux mains des savants et tenu bien au secret. Peu de personnes sont au courant de son existence et tout est fait pour que cela dure.

Les E.G.O. étant de plus en plus appréciées par le grand public, les savants ne désirent pas que l'on entende parler d'un prototype cobaye qui subit toutes les dernières expérimentations. Il y aurait à coup sûr des illuminés prêts à prendre sa défense et à prétexter de ridicules mauvais traitements inhumains.

Car le modèle 0 possède un cerveau semblable à celui des autres modèles, et donc conscient. Les scientifiques lui ont néanmoins supprimé la capacité de communiquer afin de ne pas être dérangé par les plaintes continuelles d'une machine. Mais malgré cela, le modèle 0 peut observer et il apprend petit à petit.



F1 Chimère

Le CERCLE a commandé une E.G.O. afin de remplacer l'actuel Chimère, leur dixième membre. Ce modèle possédera bien évidemment un châssis spécial et unique qui lui permettra de se faire passer pour un Humain. F1 Chimère deviendra bien sûr bien plus indépendant que le Chimère actuel mais il restera toujours en contact permanent avec le CERCLE.

A1 Adam

Cette E.G.O. est bien tombée sur le champ de bataille mais seul son corps fut rendu inopérant. Son cerveau continua de fonctionner et il ne cessa d'observer le monde qui l'entourait. Alors qu'il s'enfonça doucement dans la terre vaseuse, une curieuse coïncidence arriva. A l'endroit même où il était tombé gisait aussi le cadavre d'un Shankkar avec tous ses matériels. Par un étrange hasard, Adam commença à fusionner avec le peu de métaux intelligents de l'arme du félin. Cela lui redonna accès à une partie de ses fonctions motrices, ce qui lui permit de s'extraire de la vase.

Conscient du règlement (qui interdit toute importation de ce métal étrange) et désireux de continuer à fonctionner, il décida de ne pas en informer ses supérieurs. Surtout que le métal avait l'étrange capacité de s'agrandir et de s'étaler sur le corps d'Adam.

Adam est désormais une machine étrange qui arpente la planète Moran XI sans but.

Les sections

La section grise

C'est ainsi que sont classés officiellement toutes les E.G.O.



La section phénix noir

Certaines E.G.O. possèdent un sous-programme, bien caché dans les entrailles de 0 et de 1, nommé phénix noir. Il n'influx actuellement en rien dans les actions de l'E.G.O. mais ce programme possède néanmoins des passerelles vers les programmes de combat. A ce jour, aucune E.G.O. possédant ce programme n'a vu ce dernier activé, même par accident. Seul le CERCLE connaît le fonctionnement exact du phénix noir. Et personne à part ce dernier ne sait combien d'E.G.O. possède ce programme.

La section phénix blanche

Comme ci-dessus à part que cette fois le programme est nommé phénix blanc.

