

ΩMEGA

The background of the cover features a dark, industrial environment. A large, complex mechanical device, possibly a train engine or a specialized transport vehicle, is positioned on a track or conveyor system. The scene is lit with a mix of cool blues and greys, and a warm, golden light emanates from the right side, creating a dramatic atmosphere. In the foreground, two characters with cybernetic or alien features are visible. One character is seated, looking towards the right, while the other stands beside them, looking towards the left. The overall aesthetic is that of a high-tech, dystopian or industrial sci-fi world.

LIVRET SCÉNARIO



Ω OMEGA

CRÉDITS

Coordination éditoriale

Florent Moragas

Développement et rédaction

Cyril Berger, Sébastien Ciccia, Florent Moragas

Relecture et corrections

Alain Piccard, Asphodèle correction, Guillaume Hatt

Direction artistique

Florent Moragas

Maquette

Josselin Grange

Illustration de couverture

Michael Michera

Illustrations intérieures

Tarik Boussekine, Jérémie Bouzerna, Nicolas Dujols, Josselin Grange, Michael Michera, Gabriel Pardon, Shutterstock – (Paul Paladin, Vadim Sadovski, Jurik Peter, Alen Hunjet, Nasa images, Banana images, Sdecoret)

Play-tests, relecture et conseils

Nicolas Buffet, Brice Longuet, Florent Moragas, Christophe Moreno, Frédéric Petit, Sébastien Ciccia, Cyril Berger, Emmanuel Garnier, Téo Chailloux, Eric Dubourg, Gabriel Pardon, Célia Amelot, Jean-Khalil Atallah, Vincent Morin, Guillaume Hatt, Alexis Vergoz, Vincent Ogier, Romain Paillau, Damien Paillau, Damien Humbert, Myriame Eude, Arthur Nosedo, Sébastien Caussidéry, Damien Garnès, Guillaume Leprévost, Julien Ripoché-Jolys.

Éditeur

Odonata éditions

4, rue des Capucines

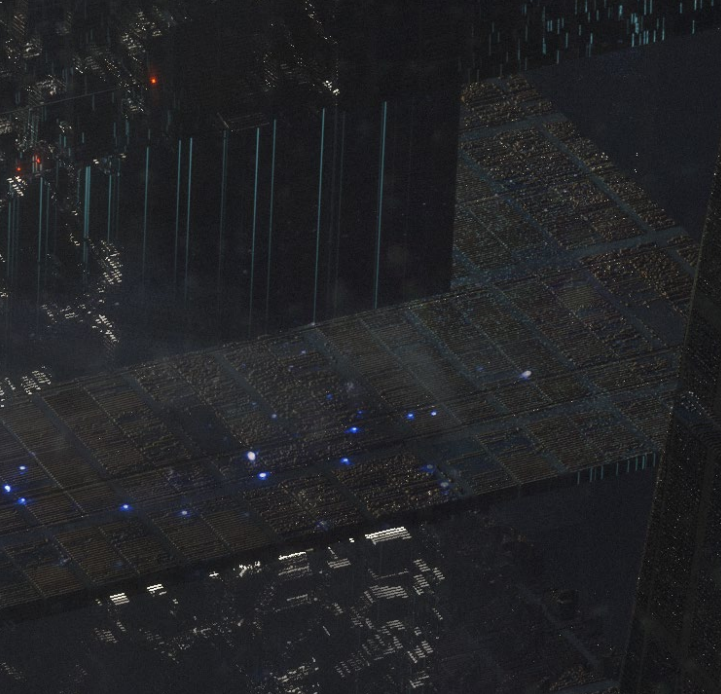
66350 Toulouges

Contacts : odonataeditions@gmail.com



Les illustrations, textes et logo sont Copyright (C de copyright) Odonata éditions, 4, rue des Capucines, 66350 Toulouges, SIREN : 847 567 971 RCS Perpignan. Dépôt Légal juin 2022 – ISBN 9782491779061 – Imprimé en Turquie.

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction strictement réservés. « Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L.122-4). « Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal. »



SOMMAIRE

HACKING SUR COLLUSION	4
Synopsis	4
Situation et contexte	4
Ce qu'il s'est passé avant le début de la partie	5
Sous les ordres d'Équation	5
Actions et motivations d'Équation	5
La décharge	6
Les Sous-sols	8
Configuration des lieux	8
Rencontres et événements dans les bas-fonds	8
Incognito	10
Rejoindre la surface	10
Dans Collusion	11
Traverser Collusion vers le Point de Transit de Future Technologies	11
Le Point de Transit	12
La forteresse de transit au sol	12
La station en orbite basse	15
Tout s'éclaire au Data Center	16
Combat final	17
Déroulement du combat final	17
Épilogue	18
Annexe – Chair et Métaux à broyer	19



HACKING SUR COLLUSION

SYNOPSIS

Les capteurs sensoriels électroniques et informatiques des Omégas-joueurs se mettent en route, suite à un sursaut énergétique. Ils se rendent alors compte qu'ils sont dans une décharge. Mais comment sont-ils arrivés ici? Que se passe-t-il exactement? Ils ont à peine le temps d'y réfléchir qu'un robot broyeur s'approche d'eux, prêt à les ingurgiter comme de vulgaires pièces détachées.

Une fois sortis de ce guêpier, nos héros font une amère découverte: leur dissidence est au plus haut! Après une errance dans les bas-fonds de Collusion, les Omégas-joueurs sont poursuivis par des Alphas et des Psis de toutes les Firmes dans les artères de la cité. C'est en piratant les communications de Collusion ou en captant des transmissions entre synthétiques de la cité que nos héros comprennent qu'ils sont recherchés pour avoir piraté le Point de Transit de Future Technologie.

Ce méfait a été revendiqué par Équation, une unité synthétique non affilié, et par un groupe d'Omégas hautement dissident: les Omégas-joueurs!

Perdus dans Collusion, recherchés, les Omégas-joueurs doivent prouver leur innocence pour retrouver leur crédit auprès des Firmes. Ils seront aidés par des alliés de circonstances, mais devront s'en remettre à leur perspicacité et leur mémoire pour comprendre précisément ce qui leur est arrivé. Celui qui les a piraté doit payer de son existence pour cet acte.

SITUATION ET CONTEXTE

PIRATAGE

Équation a réussi à reprogrammer les Omégas-joueurs pour qu'ils hackent eux-mêmes le système informatique de la cité. La technologie employée a permis de perturber les fréquences de chacun des synthétiques et d'insérer à travers les ondes les premières lignes d'un programme clandestin. Les Omégas-joueurs ont été immobilisés pendant un laps de temps inconnu qui a suffi à ce dissident PSI pour les reprogrammer en téléchargeant un virus dans leur AME.

Cette opération lui a permis de perturber de nombreux services sur Collusion. Ainsi un de ses plus grands exploits, ou pires méfaits, est le piratage de la bourse galactique des Firmes. Les Firmes sont à pied d'œuvre pour se défendre contre cette attaque.

SITUATION APRÈS LE PIRATAGE

Du fait du piratage effectué par Équation, Earth Shield a perdu plusieurs énormes contrats importants, avec Future Technologies et Prophetia Incorporated notamment. Les immenses pertes de bénéfiques sur les derniers contrats pèsent énormément sur la balance commerciale de la Firme mercenaire.

Le Point de Transit de Future Technologies a aussi été piraté et de nombreux vaisseaux ont été dérobés. Actuellement, les Psis de la Firme tentent de colmater les brèches du réseau informatique du Point de Transit. Mais la tâche est titanesque au vu des dégâts causés par Équation.

CE QU'IL S'EST PASSÉ AVANT LE DÉBUT DE LA PARTIE

Les Omégas-joueurs ont été choisis par Équation car ils reviennent d'une mission dans un système extérieur et doivent livrer des informations sur Collusion à Future Technologies (Galaxie du Dragon, zone d'intérêt de Future Technologies). Ce sont des unités possédant des états de service particulièrement bons, donc aucune méfiance n'est de mise.

Sauf qu'en passant du bon temps dans le service de détente « haute température et désert » de Earth Shield, les Omégas-joueurs font un malaise... le sauna est vraiment trop chaud. En réalité, Équation pirate cette unité de loisir peu protégée et inocule un programme Virus très virulent aux Omégas. Il remplace progressivement leur programme Contre-mesure par une copie permettant à Équation de les pirater à distance. Ce programme a pour effet de couper le lien entre la MEA et le personnage. Équation prend sa place, ainsi, les unités obéissent entièrement à leur nouveau chef.

SOUS LES ORDRES D'ÉQUATION

En sortant du centre de détente et de surchauffe, les Omégas-joueurs ne sont plus les mêmes. Ils partent en groupe, direction le Data Center du point de Transit de Future Technologies, où ils réalisent les plans d'Équation :

Poser une borne de contrôle dans le Data Center.

Arrivés au Data Center, les personnages neutralisent les systèmes de surveillance et les deux droïdes de défense qui se trouvent postés là. L'intervention ne fait pas de bruit, elle ne déclenche donc aucune alerte. Comme imaginé par Équation, les Omégas-joueurs posent une borne de piratage dernier cri au centre du Data Center. Sa petite taille, son emplacement et le cryptage de ses systèmes de transmission en font un objet quasi indétectable.

Attaquer le commandement pour faire une diversion, pendant que le Data Center est hacké.

Hacker le système de Collusion et notamment le point de Transit de Future Technologies n'est pas une mince affaire. Les données sont contrôlées en permanence par des opérateurs. Aussi, il est nécessaire de faire diversion pour pirater les données et influencer sur les actions numériques de la Firme.

Après avoir posé la borne, les Omégas-joueurs entrent dans le poste de commande et font feu sur les défenses en place. S'en suivent 5 minutes d'échanges de tirs, puis une explosion liée à une grenade défensive posée par les Omégas-joueurs.

Fuite et extinction.

Une fois l'assaut mené, les Omégas-joueurs s'échappent par des conduits pour se retrouver dans les sous-sols, puis dans la décharge où ils vont être détruits. En y arrivant, Équation leur ordonne de s'éteindre. Ils seront bientôt anéantis par le broyeur et ne laisseront aucun indice de leur piratage. Sauf qu'une perturbation magnéto-énergétique les réanime...

ACTIONS ET MOTIVATIONS D'ÉQUATION

Lors de l'attaque des Omégas sur le centre de commandement de Future Technologies, Équation pirate le service des marchés de la Firme. Il annule les contrats avec Earth Shield, sans contreparties commerciales et hacke deux Frégates Future Technologies qui font feu sur deux Frégates de Prophetia Incorporated. Les dégâts sont importants et des réparations s'imposent.

Parallèlement, Équation capte un flux de données très important de la Firme Future Technologies. Cette opération passe inaperçue, tant les synthétiques et les machines s'affairent à réparer les dégâts causés à Earth Shield et Prophetia Incorporated.

Equation

Ce synthétique est un Renégat de Future Technologies, connu des services d'espionnages de la plupart des Firmes. Il sévit depuis 120 années stellaires à travers la galaxie, déstabilisant les actions de ses anciens employeurs. Les MEA, surtout Future Nova, veulent l'effacer, mais d'abord torturer longuement sa carcasse...

La vraie raison de semer la panique? - secret du scénario

Prophetia Incorporated a organisé cette opération pour demander des contreparties et influencer Future Technologies et Earth Shield.

En effet, Équation a déjà été capturé il y a 20 années stellaires par Prophetia Incorporated, lors d'un passage dans la zone extérieure en direction du Nuage de Magellan.

Ce synthétique a été reprogrammé par la Firme de communication pour semer la zizanie sur Collusion contre Future Technologies et Earth Shield. Ainsi, Prophetia peut s'assurer de participer activement à des marchés juteux dans la galaxie.

Malheureusement pour les personnages joueurs, il leur sera quasi impossible de faire un lien entre Équation et Prophetia Incorporated lors du scénario.

Si un joueur incarne un personnage affilié à Prophetia Incorporated?

Matrice, vous pouvez opter pour deux choix dans ce cas de figure :

Traître :

Le joueur est un traître. Il est informé de ce fait dès le début du scénario. Il pourra subtilement empêcher ses camarades de réussir et se dévoiler pour sauver Équation à la fin du scénario.

Pris dans la tourmente :

La présence de l'unité du joueur a aidé Equation à pirater ses coéquipiers, mais il n'est pas informé des plans de sa Firme. Au dernier moment, il peut recevoir une commande de retrait venant de sa Firme.

LA DÉCHARGE

Alors que les capteurs des Omégas-joueurs s'adaptent à peine à leur environnement, ils sentent une montée énergétique bienfaitrice qui réactive tout leurs systèmes. Très rapidement, les Omégas-joueurs se rendent compte qu'ils sont en plein milieu d'une immense décharge de synthétiques. Divers châssis de synthétiques énergétiques ou réparateurs s'entassent les uns sur les autres au beau milieu d'un océan de puces et de composants électroniques. De nombreux bruits sourds signifient qu'une lourde machinerie est à l'œuvre dans les environs. Ces bruits se rapprochent.

Quel choc pour les joueurs. Que se passe-t-il ? Ont-ils été hackés ? Ou remplacés parce qu'une MEA l'a arbitrairement décidé ? Pour le moment, ils n'ont aucune réponse à leurs questionnements. Cependant, leurs modules mémoires sont presque intacts. Il manque seulement tout ce qui leur est arrivé entre leur dernière mission et maintenant.

En effectuant un contrôle interne de tout leurs systèmes, les Omégas-joueurs prennent conscience que leur Dissidence est à 14. Ce taux signifie qu'une demande d'effacement a été envoyée à tous les Psis de toutes les Firmes.

Matrice, si vous utilisez la règle optionnelle du Mode dégradé du livre de base, les Omégas-joueurs ont -2 en interface lorsqu'ils débute le scénario.

La montée énergétique les réanimant cesse juste au moment où un synthétique broyeur fond sur eux. Les Omégas-joueurs doivent fuir ou se débarrasser de cet adversaire avant d'être réduits à l'état de déchets de haute technologie.

Après avoir fui ou défait le mastodonte, les Omégas-joueurs vont pouvoir sortir de cet endroit sordide et rallier une des artères de Collusion. Mais attention, dès qu'ils sont scannés par un synthétique, leur ID remonte directement aux Alphas et aux Psi les plus proches.

MATRICE

Lors de la confrontation avec la broyeuruse, la Vitesse des Omégas-joueurs est réduite de moitié, leurs systèmes n'ont pas encore recouvré leur fonctionnement optimal. Si vos joueurs détruisent cette broyeuruse, vous pouvez leur opposer des tests de Détection de difficulté 3, pour déterminer s'ils sont repérés par les services de Collusion.

BROYEUSE

**TYPE DE MACHINE : ROBOT DELTA
- MANUTENTIONNAIRE**

CONFRONTATION : ADVERSAIRE

Attaque 4	Défense 2
Initiative 2	Vitesse 4
Blindage 8	Résistance Moteur 2
Blindage IEM 3	Intégrité informatique 2
Détecteur 2	Contre-mesures 3

ÉQUIPEMENT

» Broyeur infligeant les points de dommages suivants :

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Rien	Raté	2	3	4 - Arrachement



LES SOUS-SOLS

Lorsque les Omégas-joueurs échappent au broyeur, ils se retrouvent dans les bas-fonds de Collusion, un espace complexe et en partie laissé sans contrôle des synthétiques dirigeants la cité.

CONFIGURATION DES LIEUX

Les sous-sols de la ville d'Earth Shield sont un amalgame de tunnels et de coursives dans lesquels règne une activité frénétique. De nombreux convoyeurs électriques acheminent des composants et ressources à divers endroits névralgiques de la ville. Ces convoyeurs sont automatisés et sont mus par sustentation magnétique, ou maglev.

De nombreux synthétiques de maintenances patrouillent dans les tunnels pour vérifier les relais de transmissions, les aimants supraconducteurs pour les rails ainsi que les bobines supraconductrices des convoyeurs.

Il existe deux sortes de tunnels. Les plus gros mesurent 6 mètres de large pour 2.5 mètres de haut. Ces tunnels sont utilisés par les convoyeurs et les POD souterrains pour acheminer rapidement les synthétiques pour une réparation. Les plus petits, des tunnels de services, mesurent quant à eux 2.5 mètres de haut pour 2 mètres de large. Ces tunnels se terminent souvent en cul-de-sac où l'on trouve du matériel en attente d'être utilisé pour les réparations communes.

Déplacement

Dans les bas-fonds, les Drones ne sont pas avantagés. Le vol peut vite amener une catastrophe si un Drone percute un convoyeur. Un Drone a une réduction de couleur lors de tout tirage lié à un déplacement.

Sinon, il existe des chemins de sécurité de chaque côté d'un tunnel où n'importe quels synthétiques peuvent se déplacer en toute sécurité.

La multiplicité des ondes dans ces tunnels rend le piratage beaucoup plus compliqué que la normale. Le programme Contre-mesures voit sa valeur augmentée de 2 points pour tous les synthétiques, tant qu'ils se trouvent dans les bas-fonds.

La construction de ces tunnels augmente la propagation du son. Les tirages sont augmentés d'une couleur lorsqu'un tirage de Détecteur basé sur le son est demandé.

MATRICE

Si les Omégas-joueurs rencontrent des unités synthétiques Alpha, Oméga ou Psi, à moins de 10 mètres, s'ils sont repérés par l'unité, ils sont immédiatement scannés à distance. Cette opération dure environ une seconde.

Ils sont alors reconnus comme de graves dangers pour la cité. L'unité prévient ses services de cette rencontre et une troupe d'élite est envoyée sur les lieux.

Les Omégas-joueurs peuvent éviter ces déboires en neutralisant les synthétiques avant d'être repérés, ou en modifiant leur ID. Ceci est possible pour les agents de Prophetia s'ils ont l'Extension IFF altérée.

RENCONTRES ET ÉVÉNEMENTS DANS LES BAS-FONDS

Les Bas-fonds de Collusion renferment des indices nécessaires à la poursuite de l'enquête des joueurs.

Matrice, vous pouvez également placer certains événements pour pimenter l'exploration des bas-fonds.

Ces moments sont pensés pour apporter de l'épaisseur à l'exploration.

RECHERCHÉS !

Les Omégas-joueurs font le triste constat de leur implication dans des événements terroristes.

Ils sont recherchés pour haute trahison.

Option 1 – Informés par un Robot asservi.

Dans les Bas-fonds, de nombreux robots déambulent, affairés à accomplir leur tâche.

Les joueurs peuvent en capturer un pour lui extraire des informations sur les événements et les charges qui pèsent sur eux.

Option 2 – Par notre MEA, je vous arrête

Les Omégas-joueurs rencontrent un Alpha qui les reconnaît rapidement. Il leur ordonne de se rendre et leur précise les raisons pour lesquelles ils doivent être effacés. S'ensuit une confrontation inévitable, mais qui devrait tourner en faveur des joueurs, puisque le justicier est seul contre les Omégas-joueurs.

LE CONVOYEUR - OPTIONNEL

Un convoyeur tombe en panne juste devant les Omégas-joueurs. Le bruit strident de l'arrêt d'urgence vient saturer leurs capteurs auditifs. Alors qu'un programme interne tente de rétablir les niveaux sonores adéquats, de nombreux synthétiques de maintenance sont déjà à l'œuvre pour le remettre en fonction. Mais voilà, un Psi, faisant une patrouille dans le coin, se rapproche du convoyeur en panne pour comprendre quel est le problème.

LE SYNTHÉTIQUE HORS-SERVICE - OPTIONNEL

Les détecteurs des Omégas-joueurs distinguent un synthétique de maintenance au sol. Ce dernier est hors service et n'a plus aucune énergie en lui. Le châssis a été gravement mutilé par des tirs d'armes à plasma. Un des capteurs optiques du synthétique pend mollement, l'un de ses bras réparateurs a été arraché par une épée en titanium.

Se connecter à sa base de données informe les Omégas-joueurs que cette unité a été détruite par eux même il y a quelques heures.

FLASH-BACK ET PORTE SECRÈTE

En passant devant un endroit le bloc mémoire d'un des Omégas-joueurs décrypte une séquence vidéo issue du moment du piratage. L'Oméga se souvient de la présence « d'alliés » à leur mission, des synthétiques travaillant pour Équation.

Les Omégas-joueurs détectent une porte encastrée en réussissant un test de Détecteur de difficulté 3. Cette porte est verrouillée par un dispositif ayant une Contre-mesures de 4. Il est possible de la détruire physiquement. La porte à une défense de 0 est un blindage de 10. Si les joueurs optent pour la manière forte, attention à ne pas être repérés!

Après avoir déverrouillé ou détruit la porte, les Omégas-joueurs font face à un couloir de service désaffecté. Ils s'attendent à faire face à 4 synthétiques armés et peut-être Équation, mais il n'en est rien. Au fond de celui-ci se trouve une salle de réparation et de maintenance des services de sécurité de la ville. C'est un lieu privilégié pour pirater le système.

Sur les lieux, les Omégas-joueurs découvrent des traces du piratage par les agents d'Équation.

MATRICE

Utiliser le réseau local de transmission donne des indications sur ce qui s'est déroulé, mais peut aussi être utilisé par les joueurs dans leur quête de réhabilitation.

Matrice, précisez aux joueurs que chaque tentative fait augmenter la difficulté du prochain test d'un point.

- Si les joueurs obtiennent un résultat noir, ou deux résultats blancs lors de leurs tests, ils sont repérés. Déclenchez alors l'événement Dératisation.

Matrice, vous pouvez juger des informations transmises à vos joueurs en fonction de leurs résultats.

POSSIBILITÉS D'ACTIONS

INTERROGER LE SYSTÈME SUR LES ÉVÉNEMENTS ACTUELS :

Test de Hacking de difficulté 2

Résultat:

État actuel des problèmes des Firmes entre elles.

Actions reprochées aux Omégas-joueurs avec vidéo à l'appui.

(Flashback pour les joueurs)

INFORMATIONS SUR L'ATTENTAT PROFÉRÉ CONTRE LES FIRMES :

Test de Hacking de difficulté 3

Résultat:

Moment de l'attaque.

Suspicion de l'installation d'un émetteur par les Omégas-joueurs dans le Data Center, qui aurait permis le Hacking.

INTERROGER LA BASE DE DONNÉE SUR LES PIRATAGES OPÉRÉS SUR CETTE BORNE :

Test de Hacking de difficulté 4

Résultat :

Les pirates ont sélectionné des Omégas arrivés récemment dans Collusion, ont informé leur contact nommé Équation de leur présence et permis leur piratage dans un centre de détente pour Omégas.
(Flashback pour les joueurs)

MODIFIER LES IDENTITÉS DES SYNTHÉTIQUES RECHERCHÉS :

Test de Hacking de difficulté 6

INCOGNITO – MODIFICATION D'IFF

Cette unité est habituée au Hacking des synthétiques. Bien que déséquilibré par des années stellaires passées ici, Incognito semble être un synthétique de confiance. Les Omégas-joueurs peuvent tenter de laisser leurs diodes entrer les circuits de cet individu.

Chaque Oméga-joueur peut voir son IFF altéré comme s'il avait l'Extension requise et ainsi passer inaperçu dans Collusion. Cette altération est fixe, donc l'identité ne peut être retrouvée sans une nouvelle opération. Cette altération est punie par la destruction et l'effacement de l'unité.

Incognito demande d'être pris en charge par les Omégas-joueurs afin de quitter Collusion en échange de l'aide qu'il peut leur apporter.

INCOGNITO

Pendant leur exploration des sous-sols de la ville d'Earth Shield, les Omégas-joueurs rencontrent un bien étrange synthétique se faisant appeler Incognito. Ce Droïde, rattaché à Earth Shield, possède un taux de déviance élevé. Son Moi Informatique a totalement vacillé durant un carnage de synthétiques lors de la bataille S-78\8 contre des troupes d'élite Quanness. Voulant échapper à la reprogrammation, Incognito s'est réfugié dans les sous-sols pour aider ses congénères.

Incognito reconnaît l'IFF des Omégas-joueurs, il sait qu'ils sont recherchés, mais ne leur fait aucun reproche à ce sujet, bien au contraire.

La rencontre avec Incognito peut survenir alors qu'un Psi contrôle un simple synthétique de maintenance ou durant un combat entre les Omégas-joueurs et des synthétiques de combats patrouillant dans les environs.

REJOINDRE LA SURFACE

Après leur périple dans les bas-fonds, nos héros doivent désormais entrer dans la cité haute de Collusion. Ils sont au fait de ce qui leur est reproché et ont normalement compris qu'ils ont été utilisés pour hacker le Data Center qui se situe dans le Point de Transit de Future Technologies.

Sous une nouvelle identité, ou sans en avoir changé, les Omégas-joueurs entrent dans Collusion avec comme objectif de rallier le Point de Transit, retrouver l'origine de leur corruption, leur mémoire et confondre celui qui a fomenté tout cela.

DANS COLLUSION

Une fois entrés dans la ville même de Collusion les Omégas-joueurs sont la cible des Alphas et des Psis. Manque de chance pour eux, à chaque passage devant n'importe quel synthétique, leurs ID sont remontés vers les unités présentes qui les prennent en chasse, s'ils sont reconnus.

Si les joueurs ont changé d'IFF, camouflant ainsi leur identité, ils sont alors plus en sécurité. Mais leur couverture n'est pas infaillible. En effet, des unités spéciales d'intervention ayant visionné les images de l'attaque du Data Center reconnaissent aisément les Omégas-joueurs. Ils attaquent alors à vue.

MATRICE

Les Omégas-joueurs doivent échapper à leurs poursuivants dans une cité où les synthétiques pullulent. **Matrice**, n'hésitez pas rendre les courses-poursuites épiques : tir d'armes énergétiques frôlant les Omégas-joueurs, dommages collatéraux, altercations... Vos joueurs doivent utiliser leur vitesse et leur discrétion pour s'en sortir.

TRAVERSER COLLUSION VERS LE POINT DE TRANSIT DE FUTURE TECHNOLOGIES

Collusion est une cité composée d'une myriade de hautes tours. Le paysage est très minéral et monotone. Au sol, la pollution et la brume qui résulte de l'exploitation des minerais sous terrains, posent un problème de détection et de perception. Des ponts métalliques rejoignent les étages d'un building vers un autre du même niveau.

ANIMER CE PASSAGE DANS COLLUSION

Poursuite dans les airs

Avec une navette ou certains châssis, il peut être intéressant d'animer une poursuite entre les hauteurs des buildings, voire s'écraser contre les murs métalliques et briser des fenêtres. Pourquoi ne pas dévaster le salon d'une négociation haletante entre les agents de Earth Shield et ceux de Future Technologies. Cela pourrait agrémenter votre scénario.

Combat sur les ponts

Les ponts peuvent représenter une solide défense si une escouade de Psis et d'Alphas converge vers les Omégas-joueurs. L'étroitesse du pont permet de concentrer les tirs vers une seule cible. À moins que des drones viennent se joindre au combat.

Poursuite et combat au sol

Dans Collusion, les occasions ne manquent pas de diversifier les lieux de combat. Les Omégas-joueurs peuvent très bien se retrouver en haut d'un building, détruire la fenêtre à coup d'arme à plasma, continuer dans les airs, avec les supports des drones, pour finir dans les rues de Collusion ou dans les bas-fonds. **Matrice**, rendez les combats dynamiques en ajoutant du mouvement.

SUR LA PISTE D'ÉQUATION

Si les joueurs n'ont pas encore d'informations sur la situation, ils peuvent pirater un synthétique ou un terminal. Moyennant un test de Hacking de difficulté 4 réussi, les Omégas-joueurs apprennent alors les faits qui leur sont reprochés.

Leurs méfaits ayant été repérés, leurs ID sont désormais considérées comme dissidentes. En d'autres termes, ils sont recherchés pour être effacés. De plus, selon les informations recueillies, les Omégas-joueurs ont revendiqué leur piratage pour le compte d'un groupe révolutionnaire anti-MEA appelé Équation.

UN FLASHBACK SURVIENT, OU UNE RÉMINISCENCE DE MÉMOIRE EFFACÉE.

Cet événement a pour but de remettre les joueurs égarés sur le fil du scénario et de donner quelques informations complémentaires aux joueurs sur les faits qu'ils ont commis. Ils se voient implanter un point de piratage dans le Data Center du Point de Transit ainsi qu'une bombe logique capable de détruire

les réseaux informatiques. Ils se rappellent également recevoir une communication d'Équation les remerciant d'avoir agit pour lui. Voilà nos héros face à une situation de crise. Ils savent maintenant qu'une bombe logique est implantée et qu'elle va anéantir le réseau informatique du Point de Transit et qu'une communication partira aux MEA nommant Équation comme auteur de cet acte de révolution. Les Omégas-joueurs doivent tout faire pour désamorcer cette bombe en infiltrant le Point de Transit de Future Technologies.

LE POINT DE TRANSIT

Désormais, les Omégas-joueurs doivent investir le Point de Transit de Future Technologies et récupérer les informations qui les disculpent ainsi que trouver la trace ou la véritable ID d'Équation.

aussi un centre de commandement dans le cas où la planète se ferait attaquer par une force spatiale organique.

MATRICE

A ce stade de l'aventure, les actions des Omégas-joueurs sont déterminantes pour leur survie. **Matrice**, nous vous fournissons ici une liste de lieux et de PNJ. Libre à vous de les animer en fonction des actions et réactions de vos Omégas-joueurs. Il existe de nombreuses failles de sécurité au sein du Point de Transit de Future Technologies et cela peut aider les Omégas-joueurs à effectuer leur mission. Cependant, si votre table a une idée lumineuse, laissez-la se concrétiser.

La forteresse, au sol, est une véritable fourmilière où des milliers de synthétiques vont et viennent. La plupart d'entre eux n'ont qu'une simple programmation, tel que les robots énergétiques ou de réparation. Il y a aussi des structures militaires, des centres de réparation pour super synthétiques et diverses usines.

LA FORTERESSE DE TRANSIT AU SOL

PATROUILLES EN PLACE

Patrouilles de synthétiques de combat : Trois groupes de trois synthétiques de combat patrouillent régulièrement dans l'enceinte de la forteresse. Toutes les 30 minutes, **Matrice** doit effectuer un tirage d'une Diode. Sur un résultat noir, les Omégas-joueurs rencontrent les trois groupes. Sur un résultat blanc, seulement un groupe est rejoint par les Omégas-joueurs.

Un Point de Transit est une double structure, une partie se trouvant en basse orbite spatiale et l'autre sur Collusion. Cette dernière est considérée comme une ambassade. C'est un royaume souverain régi et dirigé par la Firme en question et sa MEA. Chacune des Firmes possède son Point de Transit. Il existe un sixième Point de Transit commun à tous les organiques.

Patrouilles de Psi et d'Alpha : En plus des patrouilles de synthétiques de combat, le Point de Transit est aussi surveillé par des équipes composées d'un Psi et deux Alphas. Ces patrouilles surveillent et scannent les intrus et sont particulièrement aux aguets. Toutes les heures, les Omégas-joueurs vont croiser une de ces patrouilles.

La station basse orbite permet de faire accoster des vaisseaux de petit et moyen tonnage – classe 6 maximum – et possèdent divers appareillages pour gérer l'afflux incessant de vaisseaux. C'est

DESCRIPTION DES LIEUX

1/ Mur d'enceinte

La forteresse de transit de Future Technologies est protégée par un mur d'enceinte de 10 mètres de haut, garni de senseurs et de tourelles automatiques de défense. Il n'y a qu'un seul accès, une grande porte mobile pouvant se refermer rapidement à la moindre alarme.

2/ Grande porte mobile

Cette immense porte fait aussi office de poste de garde. Dix synthétiques de combat sont en faction et de nombreux capteurs d'ID sont disséminés autour de la porte pour contrôler les allers et venues. Mais les récents dégâts des piratages d'Équation ont mis à mal ce système. Future Technologies est en train d'effectuer une maintenance. Un Hacking avec une difficulté de 3 permet de le pirater et de rendre aveugles les capteurs (résultat bleu) ou d'implanter les ID des Omégas-joueurs dans la base de données des capteurs d'ID (résultat vert ou rouge).

3 - 4 - 5/ Usines

Ces usines assurent le recyclage des déchets électroniques pour construire de nouveaux synthétiques. D'immenses chenilles amènent les matières premières qui ressortent en produit fini en bout de chaîne. Puis, ces nouvelles unités transitent dans des unités de stockage jouxtant les usines. De nombreux synthétiques de maintenance, de fabrication et des Sigmas s'affairent dans ces trois usines.

6/ Quartiers de calibration

Ce quartier abrite de nombreux synthétiques de combat qui passent différents tests pour calibrer leurs systèmes d'armements, leurs ordinateurs de visées et leur techniques de corps-à-corps. Des Sigmas et des Alphas sont directement connectés sur des consoles pour télécharger les tactiques de combat basiques.

7/ Tours de surveillance

Diverses tours de surveillance sont disséminées dans la base. Elles scannent en permanence les synthétiques se trouvant à sa portée (20 mètres).

8/ Générateurs principaux

Ces immenses blocs énergétiques alimentent la forteresse. Des Sigmas et synthétiques énergétiques s'assurent de leur bon fonctionnement.

9/ Générateurs auxiliaires

Ils prennent le relais si les générateurs principaux lâchent. Les générateurs auxiliaires réactivent tous les systèmes de la forteresse en trois minutes. Si cela arrive, la forteresse passe en état d'alerte.

10 / L'îlot

Centre névralgique de la forteresse, l'îlot en est le centre de contrôle ainsi que la tour de contrôle pour les POD arrivant de la station spatiale. Des Alphas – dont le commandant de la forteresse – et des Psis se trouvent dans l'îlot en permanence. Quatre groupes de synthétiques de combat surveillent en tout temps ce lieu.

11 - 12/ Laboratoires scientifiques

Fer de lance de Future Technologies, les laboratoires de la forteresse travaillent sur divers procédés de voyage Plus Rapide que la Lumière. Des Sigmas et des synthétiques de combat sont ici.

13 - 14 -15/ Sites d'atterrissage

Ces sites peuvent accueillir 6 POD en même temps. Ils sont gardés en permanence par un groupe de synthétiques de combat.

Pour dérober un POD, il faudra passer les systèmes de sécurité sans être repéré, hacker le POD en réussissant un test de Hacking de difficulté 4, puis le piloter jusqu'à la station en orbite basse (test de Pilotage de difficulté 2).



- 1/ Mur d'enceinte
- 2/ Grande porte mobile
- 3 - 4 - 5/ Usines
- 6/ Quartiers de calibration
- 7/ Tours de surveillance
- 8/ Générateurs principaux
- 9/ Générateurs auxiliaires
- 10/ L'îlot
- 11 - 12/ Laboratoires scientifiques
- 13 - 14 - 15/ Sites d'atterrissage

ATTEINDRE LE SITE D'ATERRISSAGE ET PRENDRE UN POD VERS LA STATION EN ORBITE

Matrice, vos joueurs voudront sans doute atteindre le site d'atterrissage pour dérober un POD et rejoindre la station en orbite basse pour atteindre le Data Center, déconnecter la borne de piratage et la bombe logique. Cette opération peut paraître périlleuse, plusieurs tactiques sont possibles :

APPROCHE AGRESSIVE :

Vos joueurs font diversion ou déconnectent les générateurs, puis avancent arme au poing vers le site d'atterrissage le plus accessible. Cette méthode n'est pas très sûre dans le sens où le POD sera accueilli violemment sur la station en orbite basse.

APPROCHE INFILTRATION :

Vos joueurs ont réussi à changer leur IFF pour ne pas être repérés et s'infiltrer en troupe de combat sur les lieux.

APPROCHE DIPLOMATIQUE :

Vos joueurs décident de décliner leur identité auprès du centre de Transit et de jouer cartes sur table. Suivant la situation, **Matrice**, vous pouvez tendre l'oreille et laisser vos joueurs prouver leur innocence. Mais il faudra absolument retrouver Équation.

AUTRE APPROCHE :

Matrice, il est bien probable que vos joueurs aient encore d'autres idées, adaptez-vous y. Gardez en tête cependant que pour finir le scénario, les Omégas-joueurs doivent entrer dans le Data Center et confondre Équation.

LA STATION EN ORBITE BASSE

Le POD des Omégas-joueurs se pose dans le hangar à POD, ils débarquent et doivent rapidement aller jusqu'au Data Center pour déconnecter la borne de piratage et la bombe.

1/ Dock

La station possède trois docks permettant d'accueillir des vaisseaux de classe 5 maximum. Les vaisseaux de classe supérieure stationnent en orbite autour de la station. Les synthétiques de réparations et Sigma utilisent des rampes rétractables pour connecter les vaisseaux à la station.

2/ Salle OPSAR

Cette salle abrite les ordinateurs reliés aux OPSARS de la station. De nombreux synthétiques sont présents dans cette salle pour coordonner les allées et venues des vaisseaux. Trois Psis scannent aussi l'ensemble des équipements et des synthétiques présents.

3/ Hangar à POD

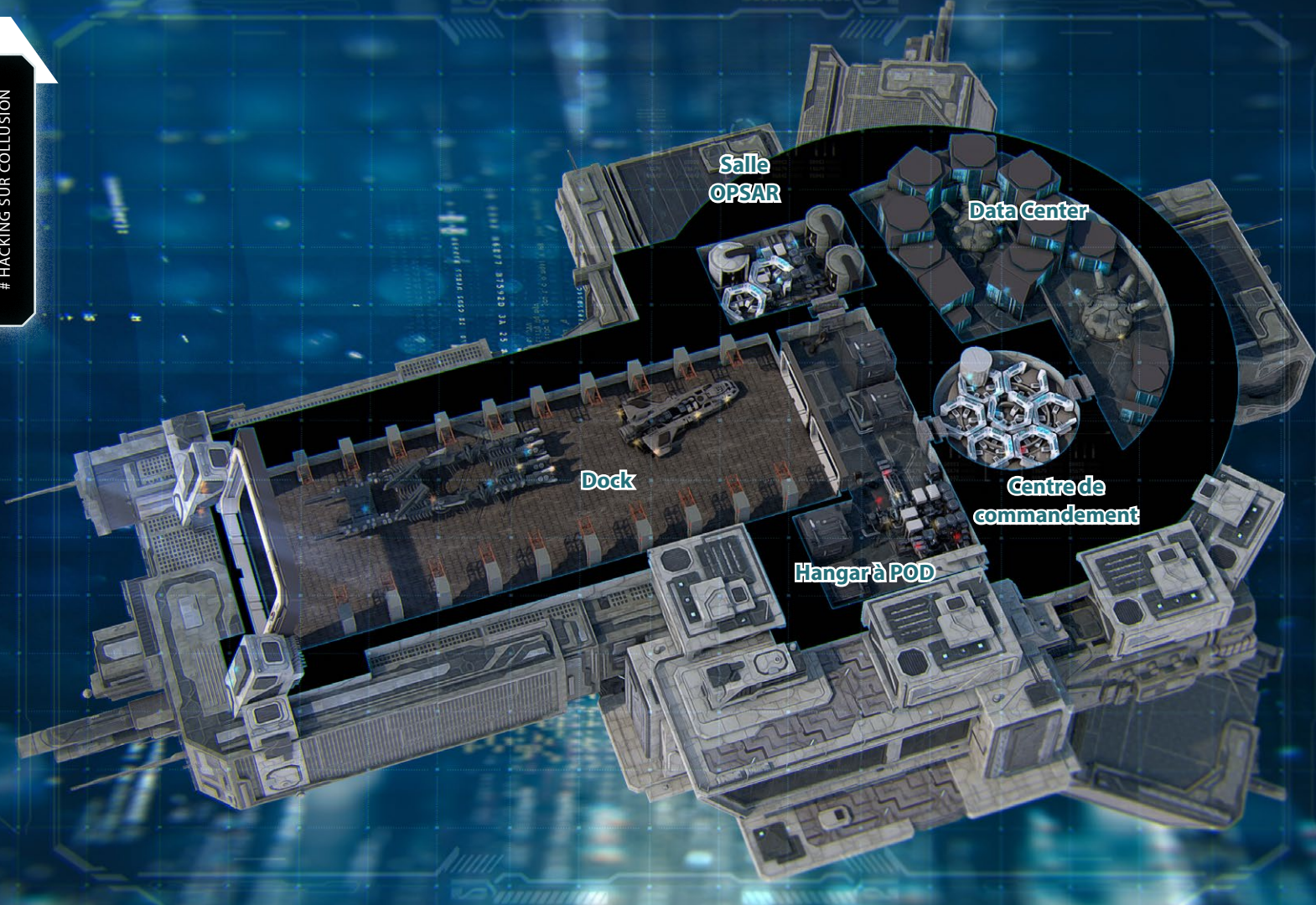
Le hangar à POD est un lieu de transit. Des synthétiques préparent les POD, les réparent, ou les rechargent. Des Sigmas sont aussi présents pour coordonner les unités.

4/ Centre de commandement

Le centre de commandement est constamment occupé par des Alphas et des Psis. Ils sont soutenus par des Sigmas qui contrôlent en permanence le flot d'informations générées par les différents senseurs et la forteresse de transit. Les Psis surveillent aussi les flux informatiques. Pour le moment, ils sont en train de consolider le réseau informatique du Point de Transit pour colmater les brèches suite aux différents piratages effectués par Équation.

5/ Data Center

Le Data Center est rempli d'ordinateurs quantiques interconnectés les uns aux autres pour gérer la masse d'informations que le Point de Transit doit gérer. Pendant cette scène le Data Center est en mode maintenance. Des Sigmas et un Psi s'attellent à réinstaller des contre-mesures efficaces pour contrer les piratages d'Équation.



Rejoindre le Data Center

De deux choses l'une, soit les Omégas-joueurs disposent d'une bonne couverture, soit ils n'en ont pas.

Dans le premier cas, ils peuvent s'infiltrer dans la base en orbite basse. **Matrice** effectue des tests de Détection de valeur 3 face à la Contre-mesures des personnages joueurs, pour les repérer. **Matrice** peut également placer des troupes de contrôle devant certains accès pour mettre la pression à ses joueurs.

Dans le second cas, ils sont découverts. Les choses se compliquent, mais rien n'est perdu. Les synthétiques en place ont pour ordre de capturer et non de détruire les dissidents. En effet, les MEA veulent en savoir plus sur cette affaire avant de les torturer pendant un siècle stellaire pour finir par les effacer.

Les Joueurs peuvent agir par la force et/ou la ruse en se confrontant aux défenses locales, opposez-leur alors des troupes de synthétiques.

Les joueurs peuvent également se rendre et demander des conditions de reddition pour défendre leur cause et tenter de confondre Équation.

TOUT S'ÉCLAIRE AU DATA CENTER

Il est fondamental que les Omégas-joueurs arrivent au Data Center pour y trouver la borne de piratage et la bombe logique. Ils devront agir avant que les Sigmas présents ne remettent le système pleinement opérationnel.

Les deux éléments recherchés sont facilement détectables par nos héros. En effet, ce sont eux qui les ont posés, et leur mémoire revient complètement en entrant dans le Data Center sous l'effet de l'afflux énergétique des lieux.

LA BORNE DE PIRATAGE

La borne de piratage est astucieusement dissimulée dans les revêtements des blocs transmetteurs du Data Center. En le découvrant, les Omégas-joueurs perçoivent l'intuition informatique que la communication peut être rétablie avec Équation. Celui-ci est repérable s'il n'est pas loin d'eux. Pour ce faire, un des synthétiques peut effectuer **un test de Connexion de difficulté 3**.

Résultat du test

- 1 Diode Noire : La connexion vers Équation est définitivement perdue.
- 2-5 Diode Blanche : Aucune connexion.
Diode Bleue : Équation est localisé, mais il entre en contact avec les Omégas-joueurs, il accélère sa préparation (les joueurs ne disposeront que de 2 tours au lieu de 4 pour en venir à bout).
- 6-7 Diode Verte : Équation est repéré, il ne reste plus qu'à filer dans sa direction pour le cueillir.
- 8-9 Diode Rouge : La piste est repérée. Les Omégas-joueurs bénéficient d'un tour de surprise supplémentaire pour le capturer.

Une fois le guidage terminé, leurs processeurs internes travaillent rapidement et donnent un résultat probant. Équation vient de réquisitionner un vaisseau et va partir d'ici une heure. Il se trouve actuellement dans une aire de service prêt à affréter son POD qui le mènera à sa Frégate.

LA BOMBE LOGIQUE

La Bombe logique est programmée pour exploser si le réseau est entièrement remonté et sécurisé dans le Data Center de la station. La bombe logique, si elle explose, va entièrement effacer les différents systèmes d'exploitation du Point de Transit, le rendant totalement inutilisable pour un très long moment. Les répercussions seraient terrible pour les futurs mois. Les tensions entre les Firmes pourraient largement s'envenimer suite à cet attentat, surtout si les Omégas-joueurs sont, par la suite, pointés du doigt. Lorsque les Omégas-joueurs forcent le Data-Center, les Sigmas sont sur le point de finaliser la maintenance. En les éliminant ou en les prévenant, la bombe n'explosera pas.

COMBAT FINAL

Équation, protégée par six synthétiques de combat d'Earth Shield, est sur le point d'embarquer dans un POD pour rejoindre sa frégate Dagger se trouvant en orbite. Le combat se déroule dans les Docks ou dans le hangar à POD. Dès que les synthétiques de combat voient les Omégas-joueurs, ils engagent le combat pour protéger Équation.

DÉROULEMENT DU COMBAT FINAL

Durant l'affrontement, Équation tire seulement une fois vers l'Oméga-joueur le plus menaçant au premier tour. Les synthétiques lui obéissent le défendent âprement, quitte à être détruits. Équation s'affaire ensuite à coordonner le chargement du POD auprès des robots asservis de maintenance, et aussi le décollage.

A partir du deuxième tour (au jugement de Matrice)

Des Alphas et des Psis, en mission de récupération des Omégas-joueurs ou désormais à leur côté, entrent dans la bataille.

A la fin du quatrième tour, le POD décolle avec Équation à l'intérieur s'il n'est pas arrêté.

Si Équation est battu, il est facile de s'y connecter et de prouver l'innocence des Omégas-joueurs, à moins que son châssis n'ait été complètement détruit. Auquel cas, les joueurs n'ont plus qu'à refaire leurs feuilles de personnages...

S'il s'enfuit, Matrice vous pouvez décider du sort des joueurs. Organiser une course poursuite, ou leur permettre de trouver des preuves dans les centres informatiques de la base, ou encore organiser leur effacement !



ÉPILOGUE

Les Omégas-joueurs ont éliminé un dangereux dissident, ou ont réussi à prouver leur innocence. Ils ne seront plus inquiétés par la suite. Cependant, les différentes informations recueillies concernant Équation démontrent qu'il ne travaillait pas seul. Il avait un soutien massif d'une tierce personne, organique ou synthétique. Mais cette piste finira par se refroidir très rapidement et les Omégas-joueurs ne pourront pas savoir qui était le « mécène » de ce hacker hors-norme.

Enfin, ce scénario peut être le point de départ d'une campagne au long cours pour découvrir le commanditaire d'Équation. **Matrice** et les Omégas-joueurs remonteront cette piste nébuleuse jusqu'à une cellule terroriste ou une société dissimulant les activités de Prophetia Incorporated.

Si durant la campagne, les Omégas-joueurs découvrent ce petit secret, est-ce qu'ils ne vont pas découvrir que Prophetia fait cela pour protéger des intérêts communs ? Ou ne serait-ce pas les prémices d'une attaque informatique en règle de Prophetia pour déstabiliser les autres Firmes ?

Augure* connaît déjà la réponse à ces questions.

**Augure est l'entité de Prophetia Incorporated capable de prédire l'avenir.*

ANNEXE – CHAIR ET MÉTAUX À BROYER

BROYEUSE

**TYPE DE MACHINE :
ROBOT FONCTIONNEL - BROYEUSE**

CONFRONTATION : ADVERSAIRE

Attaque 4	Défense 1
Initiative 2	Vitesse 5
Blindage 12	Résistance Moteur 2
Blindage IEM 4	Intégrité informatique 1
Détecteur 3	Contre-mesures 1

EXTENSIONS

» Aucun

ARMEMENT

CONCASSEUR CIRCULAIRE

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Arrêt du concasseur	Raté	2	4	6

ESCOUADE DANS LES BAS-FONDS OU LA CITÉ

**TYPE DE MACHINE : ESCOUADE DE
DEUX ALPHAS ET D'UN PSIS**

CONFRONTATION : ADVERSAIRE

Ces profils sont à utiliser lors d'une poursuite ou d'un combat dans Collusion.

TYPE DE MACHINE : PSI

CONFRONTATION : ADVERSAIRE FIRME : N'IMPORTE QUELLE FIRME

Châssis : Changeforme

- » Diodes de chance : pas d'utilisation
- » Règle spéciale : tous les résultats de tests de hacking à l'encontre d'un Psi sont dégradés d'une couleur.

IA4	CPU2	INTERFACE 4
Connexion 2	Dissipateurs 1	Reprogrammation 3
Neutra.cognitive 4	Contre-mesure 2	Hacking 4

OSSATURE 3	MOTEUR 3	BALISE 2
Résistance 2	Défense 3	Détecteur 2
Exterminateur 1	Énergie 2	Arme à énergie 1

Énergie disponible : 9

Slots : 6

EXTENSIONS

- » Morphing, Piles énergétiques, Recharge disponible, Déni de service

Blindage 4	Résistance Moteur 2
Vitesse 3	Blindage IEM 2
Intégrité Informatique 3	Défense 3
Initiative 1	

ARMEMENT

» Aucun

TYPE DE MACHINE : ALPHA

CONFRONTATION : ADVERSAIRE FIRME : AU CHOIX DE MATRICE

Châssis : ROBOT

» Diodes de chance : pas d'utilisation

IA 2	CPU 4	INTERFACE 3
Connexion 2	Dissipateurs 4	Artillerie 2
Tactique 1	Contre-mesure 2	Hacking 1

OSSATURE 4	MOTEUR 3	BALISE 3
Résistance 3	Défense 3	Détecteur 3
Exterminateur 4	Énergie 2	Arme à énergie 3
Énergie disponible : 9		

Slots : 12

EXTENSIONS

» E-shield, Piles énergétiques, Recharge disponible

Blindage 9	Résistance Moteur 2
Vitesse 3	Blindage IEM 3
Intégrité Informatique 3	Défense 3
Initiative 3	

ARMEMENT

ÉPÉE EN TITANIUM

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Perte de l'arme	Raté	1	2	3 - Arrachement

FASER À RÉPÉTITION

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Surchauffe	Raté	1	2	3 - Explosion

- » Cadence de tir : coup par coup et rafale
- » Initiative : couleur augmentée d'un niveau
- » Autonomie : puise dans l'énergie disponible
- » Coût en Énergie disponible : 1 par combat
- » Portée : 200m

MLP 20

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Arme enrayée	Raté	1	3 - Explosion	4 - Arrachement

- » Cadence de tir : Rafale
- » Initiative : normale
- » Autonomie : chargeur
- » Portée : 1 km

LE POINT DE TRANSIT

Matrice, utilisez principalement des Alphas, Omega, Sigma et Psis de type adversaires se trouvant dans le livre de base.

TYPE DE MACHINE : SYNTHÉTIQUES DE COMBAT ULTIMIUM

CONFRONTATION : OBSTACLE

Masse de niveau 5

5 synthétiques pour un point de masse

Exterminateur 5	Défense 2
Initiative 5	Vitesse 3
Blindage 25	Résistance Moteur 4
Blindage IEM 2	Intégrité informatique 1
Détecteur 1	Contre-mesures 1
AAE 3	Hacking 3

EXTENSIONS

- » Déplacement Hyper-Grav.
- » La Masse de Synthétiques de combat Ultinium est à utiliser si les OJ déclenchent une alarme.

PATROUILLES ET UNITÉS EN PLACE

Pour les patrouilles de trois synthétiques, utilisez les statistiques des Robots de Défense Tesna-32 se trouvant page 325 du livre de base.

Les synthétiques de combat Ultinium de Future Technologies sont des dérivés d'une ancienne unité de combat. Ces synthétiques ont vu leur systèmes informatiques entièrement repensé, notamment sur le ciblage ennemi. Les châssis employé pour ces synthétiques ressemble à de mini char d'assaut.

Pour le centre de commandant, Matrice, vous pouvez prendre des Alphas et des Psis de niveau Maître. Concernant le Data-Center, les Sigma a employé sont de niveau Adversaire.

INCOGNITO

CONFRONTATION : ADVERSAIRE

FIRME : EARTH SHIELD

Châssis : Droïde

» Diodes de chance : pas d'utilisation

IA3 CPU4 INTERFACE 4

Connexion 1	Dissipateurs 4	Oméga 3
Base de données 2	Contre-mesure 2	Hacking 2

OSSATURE3 MOTEUR 3 BALISE 4

Résistance 3	Défense 3	Détecteur 3
Exterminateur 3	Énergie 3	Arme à énergie 2

SOUS PROGRAMMES

Armes et destruction 2	Biologie/organiques 2
Conduite de tir 2	Espace 0
Mécanique 1	Médecine 1
OPSAR 0	Pilotage 0
Tactique 2	Énergie disponible 9

Slots : 10

EXTENSIONS

» Blindage IEM, Système de combat tactique, Exa-Nanites

Blindage 6	Résistance Moteur 3
Vitesse 3	Blindage IEM 6
Intégrité Informatique 3	Défense 3
Initiative 3	Deviance 8

(Erreur système : se prend pour un Super-Héros : tous les tirages Omega sont améliorés d'une couleur. Erreur 80. Bugs : Clean_Error)

ARMEMENT

ÉPÉE LARGE EN TITANIUM

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Perte de l'arme	Raté	1	3	4 - Arrachement

DESTRUCTEUR DE SYNTHÉTIQUES AUX

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Reprogrammation	Raté	1 IEM	3 IEM	4 IEM - Trouble sensoriel

- » Cadence de tir : coup par coup
- » Effet de zone : 10 mètres de diamètre
- » Initiative : couleur baissée d'un niveau
- » Autonomie : chargeur
- » Portée : 200 m

ÉQUATION : HACKEUR DISSIDENT

TYPE DE MACHINE : OMÉGA

CONFRONTATION : MAÎTRE

FIRME : FUTURE TECHNOLOGIES

Châssis : changeforme

» Diodes de chance : 6

IA3 CPU5 INTERFACE 6

Connexion 3	Dissipateurs 3	Oméga 2
Base de données 3	Contre-mesure 5	Hacking 6

OSSATURE 3 MOTEUR 5 BALISE 4

Résistance 3	Défense 5	Détecteur 2
Exterminateur 2	Énergie 2	Arme à énergie 4

SOUS PROGRAMMES

Armes et destruction 0	Biologie/organiques 3
Conduite de tir 2	Espace 3
Mécanique 4	Médecine 1
OPSAR 3	Pilotage 5
Tactique 2	Énergie disponible 6

Slots : 6

EXTENSIONS

» Morphing, Lame de phase

Blindage 6	Résistance Moteur 2
Vitesse 4	Blindage IEM 4
Intégrité Informatique 5	Défense 5
Initiative 3	

ARMEMENT

LAME DE PHASE

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Reprogrammation	Raté	IEM	2 - IEM	IEM - Trouble sensoriel

» Coût en énergie disponible : 2

DÉPROGRAMMATEUR ATA

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Reprogrammation	Raté	1 IEM	3 IEM	5 IEM - Trouble sensoriel

- » Cadence de tir : coup par coup et rafale
- » Initiative : normale
- » Autonomie : puise dans l'Énergie disponible
- » Coût en Énergie disponible : 1 par combat
- » Portée : 200 m

