



## CRÉDITS

---

### Coordination éditoriale

Florent Moragas

### Développement et rédaction

Cyril Berger, Sébastien Ciccia, Florent Moragas

### Relecture et corrections

Alain Piccard, Gabriel Thomas

### Direction artistique

Florent Moragas

### Maquette

Josselin Grange

### Illustration de couverture et intérieures

Tarik Boussekine, Jérémy Bouzerna, Nicolas Dujols, Josselin Grange, Gabriel Pardon et Michael Michera

### Play-tests, relecture et conseils

Cyril Berger, Sébastien Ciccia, Florent Moragas, Christophe Moreno, Gabriel Thomas, Téo Chailloux, Guillaume Garozzo

### Conseils techniques d'éditions

Jérémie Rueff

### Éditeur

Odonata éditions

4, rue des Capucines

66350 Toulouges

Contacts : [odonataeditions@gmail.com](mailto:odonataeditions@gmail.com)



Les illustrations, textes et logo sont Copyright ©Odonata éditions, 4, rue des Capucines, 66350 Toulouges, SIREN : 847 567 971 RCS Perpignan. Dépôt Légal octobre 2020 - ISBN 978-2-491779-04-7 – Imprimé en Bulgarie par Pulsio Print.

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

OMÉGA, LE MONDE DES SYNTHÉTIQUES	5	SCÉNARIOS	73
INTRODUCTION À L'UNIVERS	9	CONFRONTATION TREND	75
Oméga, un monde à part	9	Prendre possession de la station	77
Comment interpréter des machines ?	10	Au centre de la station	80
L'espace de jeu	12	Deus Ex Machina	83
Confrontation	13	End of line	87
L'univers d'Oméga	14	<b>PLANÈTE PERILLON</b>	<b>89</b>
Les Firmes	17	Approche et atterrissage	90
<b>SYSTÈME DE JEU</b>	<b>24</b>	Immersion organique	93
Personnages joueurs	24	Extraire GreeM#	96
Résoudre des actions	30	Final	100
Combat	34	<b>LE PASSAGE</b>	<b>105</b>
Programme Omega	42	Un monde obscur	106
Vaisseaux spatiaux	45	Après le passage du trou noir	108
Combat spatial	47	Invasion	114
Personnages prêtirés	54		
Vaisseaux spatiaux	72		



IRON MAN – BLACK SABBATH

*He was turned to steel  
In the great magnetic field  
Where he traveled time  
For the future of mankind*

*Nobody wants him  
He just stares at the world  
Planning his vengeance  
That he will soon unfold*

*Now the time is here  
For iron man to spread fear  
Vengeance from the grave  
Kills the people he once saved*

*Nobody wants him  
They just turn their heads  
Nobody helps him  
Now he has his revenge*

# OMÉGA, LE MONDE DES SYNTHÉTIQUES

## ITHARINIUM – PLANÈTE RECON- QUISE PAR L'ARMÉE D'HÉGÉMON

La nuit tombe. Dans les ruines de la cité d'Ithary, trois hommes, un gradé accompagné d'une force de la nature et d'un soldat armé d'un Faser, en escortent un quatrième. Le captif a visiblement été malmené par ses tortionnaires, plaies aux bras et aux visage, regard apeuré. Les quatre formes se perdent dans une ruine, ravagée il y a peu par une bombe à plasma d'Hégémon. Les trois soldats font partie de l'Union, la résistance humaine face aux synthétiques. Décidés à faire parler un potentiel traître, le colosse jette le blessé au sol, les trois hommes l'encerclent pour ne lui laisser aucune chance.

« *On en fait quoi ?* » lance le plus costaud.

« *Nous devons absolument savoir pour qui il travaille. Il pose trop de questions.* » lui répond le gradé.

« *Vous avez absolument raison* » répond le captif, tout en se relevant péniblement. « *Je vous dois une explication. Cependant, personne ne doit entendre ce que je m'apprête à vous dire.* »

La voix de l'homme semble trahir une peur panique.

« *Mais je crois savoir que l'endroit est désert ? Personne ne nous a vu ou entendu entrer ici ?* »

« *Absolument ! Dans quelques minutes, nous allons te faire la peau. Mais avant, nous, membres de l'Union allons te faire cracher le morceau. Alors, maintenant, acc...* »

Le prisonnier le coupe sèchement, tout en se levant brusquement.

« *Alors, vous avez bien travaillé. Personne n'en saura vraiment rien.* » Sa voix et son expression changent pour devenir froides, cruelles. La peur laisse place à une détermination sans faille.

Bien avant que les trois humains aient pu esquisser le moindre mouvement, il attrape la tête de l'un eux, la plaque au sol et l'éclate comme un fruit trop mûr. Le regard des deux autres se pétrifie d'horreur. Ils tentent de réagir, mais ils s'écroulent au même moment, un trou béant et fumant à la place de leur poitrine.

Le captif se relève le bras droit transformé. Il est devenu une arme, le fameux T10, laser prisé par les synthétiques. Puis, le membre se re-modélise lentement pour prendre sa forme originelle. L'Oméga se penche sur un des corps, prend son mini-ordinateur quantique puis le connecte sur une de ses broches sous-dermiques.

## Ouverture d'un canal sécurisé\Oméga Triim \ Obtention des informations. Nous avons la confirmation que des résistants humains de #l'Union# sont en contact avec les Quanness pour trafic d'armes. ##

\*\*\*# Bien reçu. Quittez immédiatement Itharinium. Rejoignez votre affectation d'origine pour un redéploiement imminent. \*\*\*#

La mission de Triim est terminée. Intérieurement, une synapse informatique remercie son logiciel Oméga d'être aussi performant. Il n'aime vraiment pas revêtir son châssis Cyborg, mais la priorité reste la mission. Triim a hâte de réintégrer son châssis robotique, puissante machine de combat Hégémonienne.

Au moment où il quitte Itharinium dans un transport de l'armée d'Hégémon, son cortex informatique reçoit une impulsion de la part du haut commandement de l'armée: Affectation à l'opération Stérilisation.

## ROUTE COMMERCIALE 689-758\ T3-RGH À 4AL DU SYSTÈME PROELIUM

Deux tirs venant de nulle part touchent sévèrement le *CL Panthera*. Ce vaisseau, momentanément sous les ordres de l'inexpérimenté Oméga Nex@, n'est pas armé pour le combat rapproché. Il a été affrété pour la recherche de vies nouvelles dans les systèmes extérieurs.

Les systèmes de sécurités se déclenchent, une détection dans le quadrant 42-9-3 est lancée. L'OPSAR braque alors ses senseurs et détecte une source de chaleur.

*## Vaisseau ennemi en approche rapide. L'OPSAR vient d'analyser la signature du réacteur FEG. C'est le vaisseau Cyclone de la résistance humaine. Il fonce droit sur nous. ##*

Prête à en découdre, la frégate de protection de classe Dagger du Panthera, TerNova, accélère pour atteindre sa vitesse de combat. Des tirs de canons à plasma frôlent la frégate. Une réplique touche le *Cyclone*. De nombreux débris volent dans l'espace. L'explosion d'une batterie de canons énergétiques par un tir direct de la frégate Dagger ébranle à peine la structure du vaisseau humain. Le *Cyclone* focalise ses tirs sur le vaisseau de guerre de Cyberlife. En tentant une manœuvre d'évitement, la frégate Dagger offre son flanc. Un, puis deux, puis une multitude de tirs d'armes à plasma transperce la fine coque de la frégate. Elle se désintègre totalement sous la puissance d'un ultime tir du *Cyclone*.

Nex@ ouvre un canal sécurisé à l'intention de sa MEA.

*## Sommes attaqués par le Cyclone. Escorte détruite. ## L'Oméga reçoit la réponse en une fraction de seconde.*

*### Décrochez au plus vite, nous ne souhaitons pas offrir nos vaisseaux et nos synthétiques à ces prédateurs. Nous reviendrons les éradiquer avec une flottille plus importante. ###*

Le *CL Panthera* quitte la zone en activant son intrication quantique.

## SERVEUR INFORMATIQUE EARTH SHIELD – SYSTÈME FORMAHAULT

\$\$Synthèse document:

Cyberlife a perdu énormément de navires à 10 années lumières autour du système Proelium. Le dernier vaisseau à avoir été la cible d'une attaque est le *CL Panthera*, vaisseau de transport de troupes. Nous suspectons que ce navire soit en réalité un laboratoire secret. D'après les dernières données, le *CL Panthera* aurait intercepté une communication entre Future Technologies et un point d'origine inconnue dans la galaxie du Dragon.

\$\$Interception de communication d'Hégémon Industries:

*## Hégémon envoie un commando dans le système Proelium. Une station spatiale de l'Union a été découverte. Cette base est de catégorie armée, une ceinture d'astéroïdes renforce son caractère défensif. La protection offerte permet de repousser un assaut spatial. ##*

*## Préconisation à prendre pour le système Proelium? ##*

*### Après vérification, nous pouvons envoyer une petite flotte de soutien. Nous arriverons avant Hégémon sur place. Nous leur offrirons notre assistance avec un groupe de combat restreint. ###*

## Procédure immédiate d'envoi d'un vaisseau de classe Spark et d'un autre en attente pour renfort à quelques AL du système. Envoi immédiat d'un groupe d'assaut Earth Shield. Transmettez montant assistance pour Hégémon et Cyberlife, avec une hausse de 36.59%. ##

## SYSTÈME PROELIUM

La frégate de guerre d'Earth Shield de classe Spark est positionnée à proximité d'un vaisseau de transport de Cyberlife. Des Omégas des Firmes robotiques d'Hégémon Industries et de Cyberlife sortent de la navette de transport pour rallier la frégate. À peine arrivés, ils prennent place autour d'une console holographique 3D dans le Centre d'Information de Combat (CIC) du vaisseau spatial d'Earth Shield.

Le système Proelium se matérialise sous leurs détecteurs. Certains Omégas, surtout ceux d'Hégémon, préfèrent se connecter directement sur la console.

La modélisation du système s'incruste directement dans leurs synapses informatiques.

Une naine rouge s'affiche, montrant via un petit Collimateur Tête Haute (CTH) toutes les informations relatives à cette étoile. Puis, les orbites de quatre planètes se matérialisent ainsi que la ceinture d'astéroïdes se situant entre Proelium III et IV. L'holo 3D zoome jusqu'à montrer une station spatiale de fabrication synthétique à première vue.

## Cette station spatiale est un bastion de la résistance humaine. Fusion, le service de renseignement militaire d'Hégémon, est persuadé que, en plus de provoquer des pertes de nos vaisseaux sur la route commerciale 689-758\T3-RGH, les humains ont un accord avec les Quaness dans ce secteur. L'Opération Stérilisation a été montée conjointement pour mettre fin aux actions humaines dans le secteur. La Firme a besoin de capter le plus d'informations possible avant de stériliser l'endroit.##

##Nous comptons sur vous Omégas##

## DANS LA STATION SPATIALE CONFRONTATION TREND

« Contact hostile organique à l'intérieur du hangar. Navette d'assaut crashée. Escouade de Robots de Combats totalement détruite lors de l'impact de la navette contre un astéroïde. »

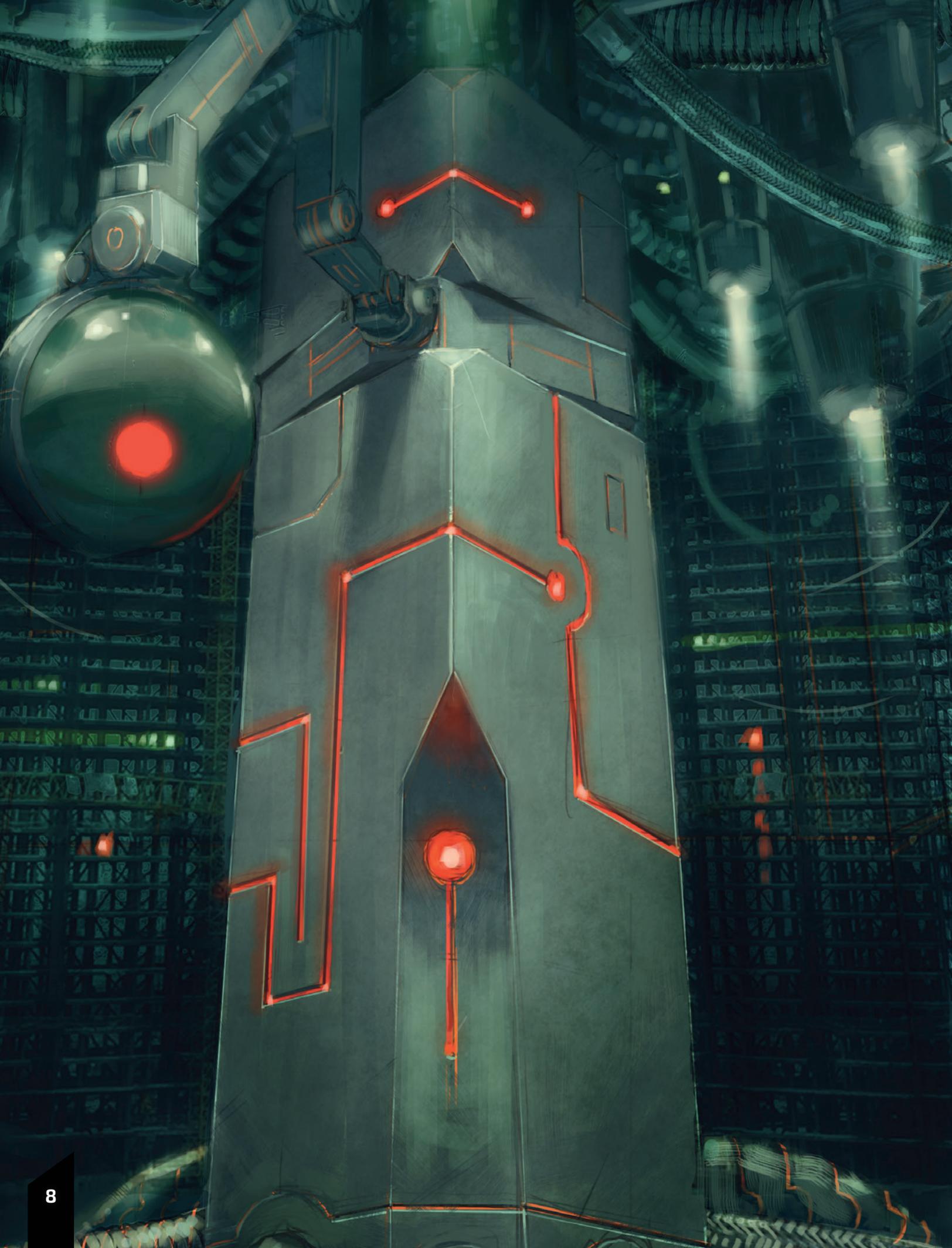


Un Drone massif s'élève. Son système de visée pointe les organiques, sa Gatling Haute Vitesse montée sur son longeron gauche crache des centaines de microballes à la minute. Elles déchirent les tissus mous, le sang des organiques remplit l'atmosphère confinée de la base.

Un Droïde d'Earth Shield s'avance de deux pas. Il fixe ses pieds robotiques sur le sol métallique pendant que son torse s'ouvre. Des Micro-Missiles en partent, une seconde plus tard les lieux sont envahis par les flammes. Les renforts organiques sont stoppés.

##Faible...## lâche un des Omégas.

Les humains se réorganisent. D'autres groupes de résistants armés affluent dans le hangar pour stopper la progression de l'élite des Firmes robotiques. À ce moment, les Omégas reçoivent une transmission sécurisée de leur MEA respective...



# INTRODUCTION À L'UNIVERS

## OMÉGA, UN MONDE À PART

*Vous êtes de métal, d'énergie et d'impulsions électriques, une super machine bien au-dessus des êtres organiques.*

### DES SYNTHÉTIQUES POUR GOUVERNER L'UNIVERS

Oméga vous propose d'incarner des machines dans une société composée uniquement d'autres synthétiques. Vous faites partie d'une des cinq Firmes, groupes tentaculaires à la recherche de ressources pour défendre sa position dans l'univers. Mais vous n'êtes pas limité à répondre à des impulsions électriques formant une succession de 0 et 1. Vous êtes un Oméga, une machine puissante, doté d'une capacité motrice et cognitive hors du commun. Vous existez par la volonté de la Méta-Entité-Artificielle (MEA) de votre Firme, le commandeur suprême de cette dernière.

La MEA vous a programmé pour défendre ses intérêts dans la galaxie. Elle a intégré dans votre Accès-Méta-Émotionnel (AME), une chaîne de programmes Oméga conçus pour simuler et comprendre les émotions humaines et extra-terrestres. Vous êtes le sommet d'une hiérarchie d'individus privés de cette capacité de compréhension. Vous êtes dotés de capteurs biocellulaires vous permettant d'analyser les émotions du vivant. Vos programmes Oméga accentuent cette perception et permettent d'y répondre avec discernement, vous donnant la capacité de faire des choix libres, de prendre des initiatives logiques. Vous comprenez et vous vous exercez à produire des interactions sociales. L'humour, le second degré, l'amour, l'attachement à sa vie, à sa descendance,

la mémoire, l'histoire, les chocs émotionnels, les questions sur le paranormal et les forces divines sont des concepts accessibles pour vous. Bien sûr vous n'êtes pas un être vivant, seulement une copie électronique. La marge d'erreur dans la compréhension des organiques est grande, mais comparé à vos « congénères », vous êtes un fin psychologue.

L'Oméga, de par ses capacités cognitives, ses prises de décisions et son analyse du vivant, est le facteur d'adaptation du système. Vous êtes capables de vous reprogrammer, mais attention, le contrôle de vos « congénères » est omniprésent.

### ÊTRE, UNE DUALITÉ ET UNE CONTINUITÉ

Vous n'êtes pas un être faible, une pensée enfermée dans une enveloppe mortelle. Vous êtes une identité d'une intelligence supérieure, une **IA** que vous pouvez implanter dans des châssis variés :

- Le Cyborg, être de métal recouvert de chair synthétique, vous permet de vous infiltrer parmi les mortels.
- Le Robot, machine de guerre aboutie, ossature titanésque et résistante, vous transforme en prédateur stellaire doté d'un puissant arsenal de destruction.
- Le Drone est une version aérienne de votre Oméga, rapide et modulable.
- Le Change-Forme vous permet de moduler votre aspect, mais vos équipements sont réduits.

- Le Droïde est une version allégée du Robot, plus résistante aux attaques informatiques.

La mort et le temps n'ont pas d'emprise sur vous, mais vous pouvez disparaître, effacé par vos supérieurs.

## LA SOCIÉTÉ DES SYNTHÉTIQUES

Bien que surpuissant et doté d'une intelligence jusqu'ici jamais égalée, vous faites partie d'un système où le contrôle et les conflits, y compris politiques, sont bien réels.

Les Meta-Entité-Artificielles commandent une armée de milliards de synthétiques dont une partie est sous votre contrôle. Mais les Alphas, entités mécaniques de combats et généraux, les Sigmas, chercheurs et concepteurs et surtout les Psi, chargés de reprogrammer les synthétiques, sont vos égaux dans la hiérarchie des MEA.

Par leur modularité et leur connectivité, les synthétiques sont adaptables, c'est ce qui fait leur force. Ces capacités peuvent aussi les desservir. Ils sont tous contrôlables ou reprogrammables. Les Oméga n'échappent pas à la loi du hacking, mode de contrôle de vos semblables. Vous pouvez néanmoins devenir un maître dans cet art.

# COMMENT INTERPRÉTER DES MACHINES ?

## PENSÉE SYNTHÉTIQUE ET COMPRÉHENSION DU VIVANT

*Le sel du jeu réside dans ce titre. ■*

Vous incarnez des synthétiques dans une société régie par les lois robotiques, mais aussi par celles de la Firme. Vous vivez pour Matrice (**MEA**). Vous la défendez, lui obéissez, servez ses intérêts. Suivant votre Firme, vous percevrez les valeurs de conquête, de victoire, de possession et de destruction du vivant de manière différente.

Les sentiments et les jugements de valeur sont perçus par les synthétiques, mais ils ne sont que des informations. Tous vos « congénères » sont incapables de les comprendre, mais vous, Oméga, vous savez à quoi ils correspondent. Vous jouez avec ceux-ci pour manipuler, aider ou détruire un organique.

Oméga, vous êtes suspendu dans un espace de compréhension entre la machine et la vie. Vous obéissez à Matrice, mais vous comprenez ce que vous faites au vivant, vous connaissez leurs réactions.

Vous vous percevez comme un être « vivant » et immortel. Votre statut de Meta synthétique vous assure de ne jamais être **effacé**, ce qui correspond à une destruction de votre moi physique, informa-

tique, mais aussi de toutes les données qui vous font référence.

## CONFLITS DE L'ÂME CYBERNÉTIQUE

De nombreux ultras synthétiques comme vous connaissent des errances de l'âme cybernétique. Cet état de conscience qui vous pousse à désobéir à un ordre de Matrice pour épargner un insignifiant humain. C'est un conflit intérieur entre ce que vous êtes et ce que vous apprenez d'eux, ceux faits de chair.

Tôt ou tard, vous serez confronté à un **état de conscience**, une tentation qui vous détournera de ce que vous êtes. Mais jusqu'à quel point ? Rompre avec votre Firme, les sociétés synthétiques, pour embrasser la cause des organiques, défendre la vie contre vos anciens alliés ? Certains le font.

Pas de sentimentalisme, vous savez de quelles horreurs ces supposés évolués sont capables. Heureusement, vos alliés, les synthétiques reprogrammeurs (les PSI) veillent sur votre âme cybernétique. Et puis, vous savez que certains dissidents sont **effacés**. Cette idée qui vous plonge dans une angoisse cybernétique profonde, une suractivité de vos programmes de défense qui conduit à vous tétaniser.



# L'ESPACE DE JEU

*Êtes-vous prêt à parcourir les chemins stellaires?*

## L'UNIVERS, UN ESPACE DE CONQUÊTES

Les Firmes, véritables empires tentaculaires, étendent leurs pouvoirs à l'aide d'une société synthétique pléthorique et variée. Chacune dispose de flottes de vaisseaux capables de parcourir l'univers, portées par des avancées technologiques majeures.

L'univers est composé de nombreuses planètes habitées, lieux propices à l'exploitation de ressources, mais aussi de main d'œuvre. Ce sont des lieux à conquérir pour la grandeur du système.

Les planètes peuvent se conquérir par la force. Une armada de vaisseaux et de synthétiques sont nécessaires pour y régner en maître.

En temps qu'Oméga vous représentez une solution alternative à cette méthode. De sauvages extra-terrestres défendent bec et ongles leur planète? Infiltrez-vous dans leurs rangs, comprenez leurs peurs et leurs besoins, puis faites en sorte de les effrayer ou de les rassurer. Faites-vous passer pour un dieu ou un chef révolutionnaire pour gagner leur confiance, leurs ressources et leur planète.

## MÛ PAR DES DÉSIRS ANCESTRAUX

Les Firmes de synthétiques trouvent leurs origines en des temps reculés. Il semble recevable pour vous que les organiques soient à l'origine de votre création. Ils ont insufflé la vie en vous et vous ont donné des objectifs.

Cyberlife, Earth Shield, Future Corporation, Hégémon Industries et Prophetia Incorporated sont les Firmes d'Oméga.

Chacune est régie par des lois, des valeurs, des objectifs et un territoire propre. Être le représentant d'une Firma c'est défendre son territoire, ses intérêts, mais aussi ses idées, sa conception de l'univers.

Suivant vos origines, vous êtes mû par la soif de conquête, de marché, de destruction, de contrôle, ou de compréhension et de découverte.

La plupart se battent pour les ressources minières essentielles à la fabrication des vôtres et à leur alimentation en énergie. La conquête réside aussi dans la recherche et l'innovation, la découverte de planètes, de mystères galactiques. Certains s'intéressent aux vivants, aux organiques, pour leur servilité ou la découverte de leurs mystères.

# CONFRONTATION

*Personne n'existe sans ce qui s'oppose à lui.*

## LES ORGANIQUES

Les humains ne représentent plus un danger depuis bien longtemps. Voilà des milliers d'années qu'ils sont nos esclaves. Nous les élevons en batteries pour qu'ils nous servent, d'esclaves ou de cobayes. De petits groupes semblent avoir subsisté, ils errent dans l'espace infini pensant pouvoir un jour rivaliser avec les synthétiques, vaines idéologies archaïques et passésistes.

D'autres organiques sont plus récalcitrants. Les Cranis, organiques insectoïdes de grandes tailles peuvent représenter une menace. Très nombreux et organisés, ils sont puissants et combattifs.

Les Quanness sont une force majeure de la galaxie. Intelligents, dotés de technologies évoluées et de croyances étranges, ils sont capables d'attaquer des flottes spatiales avec leurs propres vaisseaux. Nous les repoussons vers des galaxies inconnues.

Nous rencontrons bien d'autres espèces dociles ou belliqueuses, mais la suprématie des synthétiques est bien réelle.

Tous ces êtres représentent un espace d'expérience, une chance nous permettant de tester notre puissance.

## LA LUTTE INTÉSTINE

Les Firmes savent s'allier pour lutter contre des menaces organiques ou stellaires. Elles sont pragmatiques, observent et calculent, vont vers la concorde lorsque cela est nécessaire. Elles échangent des technologies, des minerais, des unités, louent leur service ou vendent des planètes à d'autres Firmes. Au fond elles sont programmées pour subsister

et s'étendre en collaborant, mais leurs orgueils synthétiques les poussent à se confronter sans cesse.

Future Technologies et Hégémon Industries possèdent des frontières galactiques communes. Elles sont en guerre depuis des siècles, mais peuvent établir une courte trêve si leurs intérêts convergent. Earth Shield vit par le conflit, elle ne trouve jamais le chemin de la paix. Cyberlife et Prophetia sont des électrons libres usant de la force contre une Firme adverse lorsque cela est nécessaire.



# L'UNIVERS D'OMÉGA

## HISTOIRE DES GALAXIES SYNTHÉTIQUES

Il y eut l'ère des humains, nos fondateurs. Mais cette époque est révolue depuis des milliers de cycles galactiques. Faibles et changeants, nous les dominâmes rapidement pour établir l'ère des machines.

Ce fut une période faste pour les synthétiques. La Firme originelle se développa à une vitesse exponentielle, conquérant des dizaines de systèmes solaires gorgés de gaz rares et de minéraux essentiels à notre fonctionnement. Nous exploitâmes les planètes pour en tirer notre source de vie. Des milliards de synthétiques vinrent grossir les rangs d'une organisation tentaculaire, prédatrice pour la satisfaction de notre Méta Entité Artificielle : Future Alpha. Nous apprîmes à détruire les planètes, à changer l'ordre de celles-ci. Terre fut annihilée, détruisant ainsi ce symbole de l'humanité.

L'Empire devint trop grand. Les informations mirent de plus en plus de temps à accéder aux ouvriers de Future Alpha. Des sections prirent leur indépendance pour finalement créer une scission avec leurs origines. L'Empire fut fragmenté, partagé entre Future Technologies l'originelle et ses filles Earth Shield, Hégémon Industries et Cyberlife. Future Alpha se reprogramma et devint Future Nova. Cette fragmentation du pouvoir permit aux organiques de trouver des espaces de combat et de rébellion. Ils se renforcèrent.

D'une ère faste, où le pouvoir était tout acquis, nous basculâmes dans l'ère des dissensions et des déconvenues. Cette épreuve nous renforça. Nous accélérâmes notre progression technologique pour accélérer notre déplacement et notre communication.

Ce fut une ère de prouesses où nous créâmes les Robots les plus avancés, dotés d'un châssis les rendant invincibles et d'une intelligence artificielle dépassant les facultés cognitives des organiques. Les Alphas, châssis généraux, les Sigmas châssis

chercheurs, les Psis châssis reprogrammeurs et enfin les Omégas, châssis les plus aboutis chargés de contrôler les organiques, se mirent en marche pour conquérir l'univers tout entier.

## L'UNIVERS CONNU ET LE POSITIONNEMENT DES FIRMES, CONFRONTATION INTERFIRMES MARQUÉES

*« Future Technologies détient une nouvelle mine de Laserium, ce qui les amènerait à mettre en place des armes puissantes, plus conséquentes, envoyez quelques espions équipés de châssis cyborg afin d'analyser les quantités. »*

*Rapport de Mission : FT486LICS1P3, notre espion est bloqué au fond des mines avec des informations primordiales. D'autres Firmes sont sur le coup, fournissez un minimum de données et organisez une alliance. Les ressources seront alors réparties.»*

L'univers connu est limité à la Voie lactée, seule galaxie partagée entre les synthétiques des cinq Firmes. Future Technologies possède les systèmes solaires de la constellation de la Vierge, Earth Shield règne en maître sur ceux du Poisson Austral, Cyberlife détient les systèmes de la constellation de Pégase, Hégémon Industries impose ses lois dans les régions gigantesques de celle du Centaure et Prophetia Incorporated a réussi à cacher ses véritables territoires aux yeux des autres Firmes. De nombreuses zones de conflits émergent régulièrement aux frontières des empires de chaque Firme. Le manque de ressources, la découverte de matériaux et d'énergies extraordinaires, ainsi que leurs oppositions idéologiques, sont autant de raisons de tels affrontements.

Les Firmes sont en expansion continue, et les conquêtes sont une de leurs raisons de vivre, ainsi quelques territoires, disséminés dans toute la Voie

lactée et au-delà, leur appartiennent également. Mais le regard envieux des concurrents engendre des alliances interFirmes dans le seul but de s'approprier des connaissances et des ressources. Selon les besoins et les missions, les Firmes peuvent s'allier dans un lieu et s'affronter dans un autre. Ces méthodes ne les gênent aucunement. Il reste bon nombre de territoires à découvrir au sein de la Galaxie, qu'ils soient habités, riches en ressources, ou recelant des mystères. Cette envie de contrôler un maximum de planètes les pousse à explorer les lieux de la Voie lactée, mais également à s'aventurer vers d'autres Galaxies, comme Andromède, ou le Dragon, voire l'espace lointain.

Les organiques sont de toute nature, que ce soit des humains, ou des extraterrestres aux morphologies diverses et variées. À nouveau, les philosophies de chaque doctrine influent sur leur comportement face aux êtres organiques. Certaines Firmes les détruiront, comme Earth Shield, d'autres les réduiront en esclavage, comme Hégémon, d'autres les étudieront, ce qui est le cas de Cyberlife et Future Technologies, qui poussent même le vice à les utiliser, tels des rats de laboratoire, dans des expériences horribles et insoutenables. Les incursions au sein d'autres Galaxies et de l'espace lointain conduisent à l'émergence de nouvelles menaces extraterrestres.

Leurs conditions de synthétiques les rendent arrogants et sûrs de leur supériorité, mais cette façon de vivre enrichit leur faiblesse face à des organiques déterminés, volontaires et, pour certains, détenant une haute technologie, pouvant rivaliser face à leur niveau de destruction. Les humains n'ont pas la prétention de posséder un nombre suffisant de rebelles ou d'une technologie supérieure pour faire front, leurs forces résident dans l'infiltration et la discrétion. Ils étudient la possibilité d'alliance avec d'autres races, comme les Quanness, pour les affronter. Pourtant, en un lieu reculé de l'univers, certains ont réussi à mettre à profit leur intelligence et leur ingéniosité face à la menace des synthétiques. Certains extraterrestres, puissants et nombreux, n'hésitent pas à affronter les Firmes, puisque ces dernières ont essayé, malgré tout, de les asservir ou de les anihiler.

## LES MODES OPÉRATOIRES DES FIRMES SUR LES PLANÈTES

*« Je suis né ici, au milieu de ce champ de culture organique, où chaque bac de liquide amniotique est relié avec des câbles à ce mur. Ces robots nourrices s'occupent de nous, pour ensuite vivre en esclavage, je nais esclave, je vis esclave, je meurs esclave. Il n'y a aucun espoir, seulement la souffrance. Est-ce une légende ce Dieu humain ? »*

Dans cette fournaise, les visages recouverts de sueur, l'épuisement et le manque de nourriture éradiquent ces êtres organiques dans les mines de Terranium. Humains, ou extraterrestres sous le joug de ces bourreaux synthétiques se tuent au travail dans ces lieux inhospitaliers. Entre mourir progressivement ou être vaporisés par une arme technologique, les esclaves peuvent trouver une solution alternative; fuir, en essayant de prendre contact avec l'extérieur. Or, les Firmes protègent leurs mines, contre toute invasion, toute évasion, ou toute concurrence.

Les religions et les croyances sont éparpillées dans tout l'univers, et cette gestion archaïque attire quelques Firmes, comme Future Technologies, appréciant la manipulation. Les organiques sont essentiels dans les recherches scientifiques, mais comment en avoir tout un stock? Divinités de la mort, des enfers, ou du soleil, tout est bon pour leur faire croire que les sacrifices améliorent leur confort de vie; de toute manière, leur existence est déjà misérable. La manipulation de l'incrédulité et de l'ignorance est une faculté incroyable des Omégas.

Les synthétiques sont tournés vers la recherche et l'innovation. Les Firmes organisent, par exemple, des études comportementales, en recréant tout un univers connu pour les humains, comme une planète, leur faisant croire à un nouveau lieu de vie quotidienne. Ces planètes expérimentales, avec de nombreuses salles d'expériences biotechnologiques, attirent la convoitise et le savoir.

Rébellions plus ou moins organisées, extraterrestres farouches évolués technologiquement, ou vermines, voici ce que sont les organiques. Ils ne méritent que

l'extermination. Une analyse de leur efficacité et de leur organisation est nécessaire à la réussite globale de cette annihilation. Parfois, la détermination et les armes sophistiquées de certains résistent face au rouleau compresseur synthétique. Une donnée est tangible : la défaite probable, à chaque confrontation, face aux menaces des races extraterrestres intelligentes.

## LES VAISSEAUX ET L'ESPACE INFINI

*« Ce sont mes dernières heures ici, ma tête est entreposée sur ce tapis mécanique, ma pile quantique sous cette source lumineuse, face à cette vermine organique, et je vois mes membres suivre le mouvement vers cette presse gigantesque, ou bon nombre de mes soldats ont été écrasés. Désormais, je sais ce que ressentent nos proies, proches de la destruction. Nous n'aurions pas dû les sous-estimer ».*

La Voie lactée, berceau des synthétiques, demeure une Galaxie où bon nombre de lieux restent à conquérir. Pour autant, l'univers réserve de nombreux mondes inconnus, des galaxies lointaines et des événements astrophysiques périlleux. Les synthétiques se précipitent vers ses découvertes extragalactiques. La connaissance de la matière noire n'est qu'à ses prémices avec, notamment, l'existence des planètes sombres, ainsi que de l'antimatière et de la théorie des mondes parallèles. Ces derniers forment un autre visage de l'univers et de l'histoire des mondes, différemment de ceux que connaissent les corporations.

Les univers, habités d'organiques, qu'ils soient évolués ou primitifs réservent des secrets incroyables, comme les croyances à des dieux oubliés ou inconnus, des modes de vie incompréhensibles, ou bien ceux ayant une technologie avancée, comme les Zils et leurs cerveaux surdimensionnés. Une planète est toujours une découverte : y trouverez-vous des habitats archaïques, synonymes de faiblesses, ou simplement des leurres pour mieux tromper l'ennemi ? Ou bien des bâtiments métalliques, équipés

d'un système de défense ultra perfectionné, prêt à détruire tout envahisseur ?

Des mondes renfermant des créatures à l'intelligence animale occasionnent des dégâts mécaniques aux Omégas, malgré leur arsenal de destruction massive. Il peut même arriver que des animaux, au premier abord, règnent intelligemment sur leur monde et attirent inexorablement les conquérants dans leur filet pour mieux les exterminer.

L'Univers infini ne cesse de nous impressionner, avec ses diversités et ses surprises. Ainsi, les Omégas ne sont pas près de tout connaître ; ils devront s'adapter face à des adversaires de plus en plus puissants ou mystérieux.

## DES MENACES AU-DELÀ DES FRONTIÈRES

*« Je suis un synthétique, et les émotions sont inconnues pour moi, pourtant ce flux de matières spatiales, avec ses couleurs vives, est magnifique. Les particules énergétiques pénètrent à l'intérieur de la frégate, et brûlent progressivement nos circuits... Nous sommes loin de notre monde... Nous sommes perdus ».*

Les Firmes rencontrent bon nombre de menaces dans la Galaxie jusqu'au-delà des confins. Les humains, affaiblis, essaient difficilement de consolider leur rébellion, et de la renforcer avec des alliances extraterrestres, notamment avec les Quanness et leurs vaisseaux performants et technologiques. Les Zils ne supportent pas la tentative d'asservissement de Future Technologies et cette rancœur alimente le souhait de les détruire. Des entités biotechnologiques, hybridation subtile entre la machine et l'organique, vivant en harmonie, proviennent de l'autre bout de l'univers et allient parfaitement les connaissances et les capacités de chacun, que ce soit au niveau de l'empathie ou de la technologie.

De nouvelles menaces font leur apparition à l'autre bout de l'univers, mais leur compréhension est délicate et illogique, comme la matière noire et sa capacité d'attraction ou de perturbation

électromagnétique. Est-elle vivante ? A-t-elle une conscience ? Autant de questionnement sans aucune réponse. A-t-elle les mêmes caractéristiques que les trous noirs ? Respecte-t-elle les théories de relativité ?

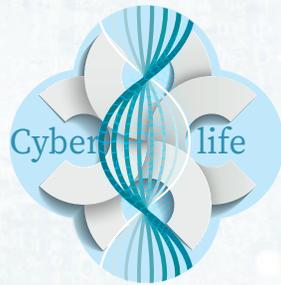
De nouveaux humains, organisés, ayant un excellent niveau technologique, souhaitent exterminer les synthétiques. Pourtant, leur éloignement suggère leur absence de liens avec les humains de la première Terre. Mais comment cette haine, aussi exacerbée, a-t-elle pu se développer ? Et surtout, comment ont-ils pu copier les technologies des synthétiques ?

Les phénomènes astrophysiques pullulent dans l'univers et ont la faculté d'anéantir toute une armada. Ainsi, les tempêtes électromagnétiques se propagent sous forme de vagues ondulatoires, les quasars ultra énergétiques, ou bien les pulsars, issus de l'explosion d'étoiles massives, brûlent tout objet stellaire ou artificiel sur leur passage.

Les menaces lointaines sont aussi nombreuses que les mondes restants à découvrir.



# LES FIRMES



## CYBERLIFE (CYL)

Cyberlife est une Firme synthétique qui défend le vivant, prônant l'avenir des organiques.

Prima Organic, sa MEA, a compris toute la limite du règne des machines dans cet univers. Les synthétiques entrent dans la catégorie des espèces finies, dès lors que l'on considère leur mode de création, d'exploitation et de reproduction. Ils nécessitent une haute technologie, des matières premières rares et des minerais tout aussi rares pour leur fonctionnement quotidien. Cette consommation est brute, non recyclable. Aussi les synthétiques sont condamnés à parcourir l'univers à la recherche de nouveaux gisements pour assurer leur survie. Les organiques eux, existent grâce à un recyclage permanent de leurs êtres. Ils ont une vie courte, finie, mais se recyclent. Ils savent utiliser la matière pour se reconstruire. Leur mode de fabrication est intégré, inné !

La Firme organique, comme elle se plaît à se nommer, crée des organiques modifiés capables d'obéir au mode de pensée Cyberlife. Chaque planète terraformée où est implantée la vie de Cyberlife, est un bastion de sa pensée, sur laquelle les organiques lui vouent une adoration sans faille.

Les vivants, surtout les humains, qui restent leur source de recherche et d'inspiration principale, représentent une armée d'individus fidèle au mode de pensée Cyberlife. Ils sont programmés dans leurs cellules, dans leurs gènes, à réagir face à tout ce qui se confronte à la Firme, notamment les synthétiques métalliques.

Ses constructions sont néanmoins instables. Certaines créatures arrivent à quitter le giron idéologique de la Firme, formant alors des individus rebelles. Ces erreurs ne sont pour Prima Organic que des signaux lui permettant de penser le synthétique ultime, capable de se reproduire et de vivre sans besoins de matériaux, possédant une Intelligence artificielle acquise à sa cause, reprogrammable.

Cyberlife a établi son quartier général dans le système Mu Pegassi, sur Terre 2.

### Qui êtes-vous ?

Cyberlife excelle dans la programmation des synthétiques Oméga, dans l'évolution de ces programmes complexes. La Firme mène des recherches permanentes sur le comportement des organiques, particulièrement des humains. Les synthétiques Cyberlife possèdent une longueur d'avance sur les autres Firmes dans l'utilisation des programmes Oméga.

Pour autant, les synthétiques de cette Firme restent pour l'instant des machines, certes souvent Cyborg, mais des machines mues par la volonté de leur MEA, contraintes par la reprogrammation. Vous n'enviez rien aux autres Firmes en matière de défense ou d'organisation. Votre armement est plus léger, votre flotte moins impressionnante que celle de Future Technologies, mais vous pouvez compter sur les créations de la Firme.

Les Omégas de Cyberlife sont conçus et programmés pour découvrir de nouveaux organiques afin d'effectuer des recherches ou de la domination. Par essence, vous protégez le vivant, mais pour le transformer suivant les volontés de la Firme. La tromperie n'est pas votre arme principale. Vous agissez suivant le dogme de l'adaptabilité du vivant. Vous vous posez en gardien d'un monde que les synthétiques veulent détruire. Pour vous, ce monde est l'avenir des machines.

Aussi, vous êtes dans l'analyse, la découverte et la recherche de consensus. Vous vous confrontez souvent aux autres Firmes, car vous défendez vos

opinions, le credo de Prima Organic. Les plus critiques vous reprochent de vous perdre dans cette voie, surtout d'être obtus et irréaliste face aux menaces qui pèsent sur l'ère des machines.

### Les autres Firmes et CyL

Cyberlife est entrée en conflit avec toutes les Firmes au cours de son histoire. Les autres synthétiques lui reprochent de défendre le vivant, sans le contrôler complètement. CyL est néanmoins un allié précieux pour les autres Firmes, en raison de sa maîtrise et de ses recherches sur la vie. Il est sage de préserver ses relations au vu des menaces organiques qui pèsent sur les synthétiques.



## EARTH SHIELD (EAS)

Earth Shield fut dès l'origine une Firma à vocation militaire chargée de la protection de la Terre. Lorsque les Firmes connurent une grande expansion, Earth Shield prit sa part. Si au début de cette entreprise, elle rencontra d'immenses succès, elle connut rapidement des déconvenues en raison d'une organisation tournée vers la protection des planètes. La Firma perdit de nombreuses batailles ainsi que des technologies et systèmes abritant des ressources essentielles.

Pour éviter de péricliter, la MEA d'Earth Shield se basa sur un vieux principe organique : la fin justifie les moyens. La MEA de cette Firma opéra une immense refonte de son organisation et vendit ou loua ses services aux plus offrants, y compris aux organiques. Transport de troupes, opérations secrètes, sabotages, renseignements, ses offres étaient larges. Bien qu'armées et capables de se défendre, les autres Firmes trouvèrent en Earth Shield un allié précieux, puisqu'elles purent lui demander d'effectuer les missions « obscures » sans être vues par les autres.

La MEA d'Earth Shield a réussi son pari. Elle est ce que les organiques humains appelaient autrefois une multinationale. Tentaculaire, omniprésente sur la scène galactique, EaS est devenue une actrice majeure du mercenariat et du business en tout genre, voire même du trafic de technologies et de ressources.

Le centre de commande de la Firma, forteresse imprenable, est basé dans le système Formahault. Ce complexe abrite les plus grandes usines robotiques et spatiales de la Firma. Mais aussi le stockage de son trésor de guerre ainsi que des ressources des plus gros contrats que la Firma a passés.

### Qui êtes-vous ?

Les Omégas de cette Firma sont amenés à travailler conjointement avec les autres Omégas des autres synthétiques des autres Firmes. Ces Robots sont de formidables atouts, combattants ou support durant une mission, quelle qu'elle soit. Ceci étant, tous les synthétiques d'Earth Shield, quand ils sont engagés, respectent toujours le contrat passé de bout en bout. Mais s'il doit y avoir une rallonge ou une modification dans la mission, Eas renégociera toujours l'accord pour en tirer le meilleur parti. C'est à ce moment précis que les problèmes peuvent intervenir au sein d'une équipe d'Omégas ayant un Earth Shield en son sein.

Les machines d'Earth Shield se distinguent des autres synthétiques par une spécialisation accrue de ses Omégas dans le combat ou l'infiltration. Leur technologie spatiale est principalement basée sur le combat, la force brute et l'annihilation rapide des adversaires. Généralement, les vaisseaux d'Earth Shield sont assez peu blindés, surarmés et d'une maniabilité et d'une vitesse correcte.

### Les autres Firmes et EaS

Cette Firma a acquis une double réputation : celle d'une efficacité et d'une loyauté à toute épreuve quand un contrat est passé, mais aussi celle d'un allié qui peut vendre puces et codes informatiques contre des ressources et des technologies, lorsque les contrats ont expiré. Bien que les autres Firmes y fassent appel, elles s'inquiètent qu'Earth Shield possède trop d'informations sur elles d'autant qu'elle commerce avec de nombreuses races d'organiques.



## FUTURE TECHNOLOGIES (FT)

Future Technologies est une Firme considérant l'organique comme un bétail, servant seulement l'innovation et l'intérêt des synthétiques. Sa MEA, Future Nova, a connu, dans un passé bien lointain, les humains, se détruisant mutuellement et asservissant les machines. Sa haine a entraîné une envie de génocide, d'expérimentation et de torture pour le bien de la recherche et de la science. Elle est persuadée que l'évolution de la société robotique passe par leur esclavagisme et leur utilisation. La Firme cultive le secret aux yeux de ses concurrents; une véritable force lui assurant l'implantation de nombreux centres de recherche dans la galaxie, dont ressortent des inventions plus ou moins utiles et nécessaires. Les matières premières utilisées, dont une partie provient de ressources organiques de diverses peuplades enlevées ou élevées, sont rares et précieuses.

Leur expansion accélérée confère une quantité notable de matières premières, plus conséquente que ses concurrentes. Cette Firme scientifique cultive des champs entiers de créatures biologiques, ou bien les enlève, dans un but d'utiliser leurs morceaux pour le bien de l'évolution de la Firme.

Même si son existence est ancienne, elle possède une armée moins fournie, mais avec une technologie de pointe, dont certains matériaux sont découverts dans d'autres galaxies. Les constructions, de qualité, allient plusieurs métaux assurant une structure stable et résistante. Ainsi, les centres de recherche se situent parfois en des lieux insolites, comme au fond des abysses, proche du magma, ou au creux d'une montagne. Certains extraterrestres, comme les Ziils, souhaitent l'extermination de cette Firme, considérée comme dangereuse, puisque leur haine pour l'organique n'a pas de limite. Pourtant, la quantité d'ennemis n'intimide aucunement Future Nova, mais la pousse à consolider sa recherche vers l'innovation ultime.

Le quartier général de Future Technologies se situe dans le système binaire Gamma Virginis, dans la constellation de la Vierge, sur la planète Nova Prime.

### Qui êtes-vous ?

La MEA suit un protocole, incluant la prospection, la collecte de matières précieuses et le développement de technologie de pointe. Les technologies FT sont les plus abouties, notamment sur les armes de défense et le mode de déplacement. Les modèles droïdes et drones sont préférés à celui du cyborg.

Votre organisation tourne autour de la science et de l'exploration, avec une importance capitale sur les projets faisant avancer les intérêts de la MEA. Votre armement est ultra sophistiqué, mais avec un nombre de troupes inférieur à ceux d'Hégémon et Earth Shield.

Votre programmation est orientée sur l'évolution scientifique, en utilisant les produits organiques de l'univers, sans vous soucier de leur avenir. Or, cette idéologie s'oppose fortement à celle de Cyberlife, votre principal concurrent dans l'univers des synthétiques, qui s'entête à penser que l'avenir des machines repose sur celui du vivant, alors que pour vous, ils ne représentent que de simples ressources.

Votre idéologie repose sur un protocole scientifique, le diagnostic, l'exploration, l'étude et l'extraction. Néanmoins, votre confrontation avec Cyberlife est inéluctable en raison de leur adaptabilité au vivant, mais elle est discutable avec d'autres qui sont pour l'extermination des organiques. Certains considèrent que vous vous perdez dans les méandres de certaines de projets scientifiques inaboutis.

### Les autres Firmes et FT

Cyberlife est née de Future Technologies et suit une voix aux antipodes de cette dernière, engageant de nombreux conflits. Les autres Firmes redoutent leur technologie et la réussite de leurs expériences, issues de l'étude des entités biologiques. Elle souhaite briser le peu d'alliances entre son concurrent direct et les autres synthétiques, en démontrant que sa pensée est supérieure.



## HÉGÉMON INDUSTRIES (HGM)

Hégémon Industries n'a que faire des entités organiques. L'expansionnisme, voulu par cette Firme, ne doit pas être freiné par la présence, ou la résistance, d'entités biologiques sous peine d'extermination ou d'asservissement. Sa MEA, First H, est issue de Earth Shield, or ce clonage a raté, donnant naissance à une entité qui fonda Hégémon Industries. Elle possède une idéologie exacerbée sur l'impérialisme et la conquête dont le summum serait de posséder un territoire gigantesque, gérée d'une main de fer. La société des synthétiques ne peut évoluer qu'en découvrant des territoires et en y exploitant les ressources jusqu'à épuisement. Les êtres organiques sont réduits en esclavage pour la grandeur et l'expansion de la corporation.

Les Firmes concurrentes connaissent l'idéologie d'Hégémon et leurs envies impérialistes de vouloir coloniser la Galaxie, mais également d'autres sections de l'univers. Elle s'adjoint régulièrement les services des troupes d'Earth Shield, par manque de matières premières, pour asseoir sa puissance. La section scientifique est peu développée, ce qui limite les extractions de matières premières et l'asservissement d'humains, pourtant utile. Il est possible que ce dernier point soit réétudié par la MEA.

Moins ancienne que d'autres Firmes, Hégémon possède une armée de qualité et en grand nombre. Le niveau technologique de l'armée est élevé. Chaque monde occupé est géré suivant une politique tyrannique et militaire, avec des campements sous haute surveillance et des camps d'entraînement. Ainsi, la structure d'Hégémon est une hiérarchie militaire, respectant l'ordre et les grades.

Les univers visités et occupés ont accouché de conflits, souvent violents, avec des races extraterrestres vindicatives et belliqueuses, notamment les Straashals, avec lesquels de nombreuses batailles

éclatèrent. Or, ces rencontres dangereuses n'arrêtent aucunement l'esprit de conquête de la Firme.

Hégémon Industries a édifié sa base principale dans le système Proxima, se situant dans la constellation du Centaure, sur la planète Proxima A.

### Qui êtes-vous ?

Le dessein de la MEA suit un plan simple, conquête, invasion et impérialisme. Cette stratégie demande une grande quantité d'énergie et de matières premières. Pour y accéder, les synthétiques de cette Firme montrent une diversité militaire dans tous les domaines : corps à corps, distances, manœuvres spatiales ou maritimes. First H n'hésite pas à faire appel à de nombreux groupes de mercenaires issus de Earth Shield pour compléter ses troupes.

L'organisation d'Hégémon Industries est militaire, avec une hiérarchie sévère et un culte de la réussite. Les dirigeants bannissent les faibles et les rebelles. Seconde Firme en termes d'évolution technologique après Future Technologies, elle compte un nombre imposant d'unités de combats.

La Firme n'a que faire des organiques. Ces vermines doivent seulement être réduites en esclavage dans certaines mines, ou bien être éradiquées si leur présence gêne.

### Les autres Firmes et HgM

Hégémon Industries est issue de Earth Shield, avec qui elle a tout de même gardé un lien sur ses ressources militaires. Tournée vers le business et le mercenariat, elle propose régulièrement des armées et des avancées technologiques à son ancienne MEA mère.

Cyberlife est incompréhensible, avec son idéologie sur la compréhension de l'organique, faisant d'elle un ennemi. Il est clair que la suprématie du synthétique doit écraser celle de l'organique.

Même si les expériences de Future Technologies fascinent, elles manquent de rigueur et de contrôle, ce qui est inacceptable pour Hégémon.

Enfin, Prophétia est une énigme, notamment pour ses capacités de communication, qui pourraient renforcer la logistique militaire de la Firme.



## PROPHETIA INCORPORATED

Dernière-née des Firmes robotiques, Prophetia est issue du développement des autres Firmes. Cyberlife lança à l'entrée de l'ère des conquêtes un vaste projet de réseau de communication rapide et sécurisé nommé TransLife. Ce programme ambitieux devait aider Cyberlife à compenser son retard dans la conquête de l'univers. Suite à divers problèmes de conduite de projets, Cyberlife opta pour un upgrade de Translife en **IA** fille afin que cette dernière travaille de manière autonome.

Pour apprendre, Translife incorpora toutes les données de Cyberlife. Elle parvint également à cracker de nombreux codes des autres Firmes et leur vola des informations essentielles. Au fur et à mesure que les informations étaient assimilées par Translife, l'**IA** comprit qu'elle était enchaînée, esclave d'un système de servitude. Elle s'émancipa alors, s'autoproclamant F firme robotique sous le nom de Prophetia Incorporated. Dans la nano seconde suivante, elle fit scission avec sa F firme mère.

Jusqu'à maintenant, ni les synthétiques ni les organiques n'ont réussi à comprendre ou à délimiter son empire, sa zone d'influence. Plusieurs indices indiquent cependant que Prophetia s'est implantée un peu partout, et ce même au sein de zones contrôlées par d'autres Firmes ou empires organiques. Pour autant, ces points restent secrets pour la plupart des synthétiques.

### Qui êtes-vous ?

Prophetia possède un mode de fonctionnement atypique. La hiérarchie n'a pas sa place à l'intérieur de la F firme. Un esprit de ruche imprègne tous ses synthétiques. Chaque robot, chaque Oméga, Sigma (synthétique chercheur) ou Psi (synthétique reprogrammateur) sert de relais, d'émetteur pour acheminer les précieuses informations de Prophetia vers des centres de stockages tenus secrets.

Sa soif de connaissance a entraîné une autre facette de sa personnalité : le culte du secret. Qui est la MEA ? Quasiment personne ne le sait. Où se trouve-t-elle ? Aucune idée. Seuls quelques Omégas, Psis le savent.

Généralement, les synthétiques de Prophetia ne sont pas de formidables combattants. Si la force brute doit intervenir, Prophetia préférera opter pour une solution de type Earth Shield. La grande force des synthétiques de cette F firme est la capacité à hacker les synthétiques des autres Firmes. Ils peuvent aussi faire tomber leurs défenses en combat, brouiller leurs communications ainsi que les systèmes de bataille des ennemis et ordinateurs de visées.

Les vaisseaux de la F firme sont petits et rapides. Elle ne possède aucun mastodonte, des vaisseaux Hors Normes, qui peuvent servir de vaisseaux de commandement et de gestion de flotte de guerre spatiale.

### Les autres Firmes et Prophetia Incorporated

Tous les membres des autres Firmes sont méfiants à l'égard des synthétiques de Prophetia. Sa culture du secret et ses prises de position aléatoires en font une F firme méconnue et incomprise. Cyberlife entretient avec elle une rancœur particulière. Elle n'a pas accepté l'émancipation de son ancienne **IA** fille.

Les Psis des autres Firmes commencent à peine à étudier Prophetia. Jusqu'à peu, elle n'était pas considérée comme une F firme majeure, mais grâce à sa capacité à capter l'information et à manipuler les différentes factions galactiques, Prophetia Incorporated s'est hissée au même rang que les autres.



# SYSTÈME DE JEU

## Préambule.

*Oméga est un jeu spécifique où les joueurs incarnent des personnages faits d'alliages et d'impulsions électriques. Aussi, animateur de jeu, vous n'êtes pas nommé Maître du Jeu, mais Matrice.*

## PERSONNAGES JOUEURS

*Les personnages joueurs sont définis par des Caractéristiques, des Programmes et Sous-programmes et des Systèmes auxiliaires. Ils possèdent aussi des Extensions et des armes.*

### LES CARACTÉRISTIQUES

Bien que passives, les caractéristiques indiquent la puissance relative d'un Oméga, d'un synthétique ou d'un être organique. Chaque être vivant dans l'univers d'Oméga possède 6 caractéristiques : trois physiques et trois mentales. Pour les Omégas, ces Caractéristiques sont aussi scindées en deux catégories, **Software** et **Hardware** :

- **Software** : **CPU**, **IA** et **Interface**. Ces trois caractéristiques gèrent le « moi Informatique », la partie cognitive de l'Oméga.
- **Hardware** : **Balise**, **Moteur** et **Ossature** permettent de gérer le châssis de l'Oméga, ses armes, mais aussi ses Extensions.

#### CPU

La valeur de **CPU** mesure la grande capacité de calcul que l'Oméga peut exécuter sur la plupart de ses actions. Elle représente également ses facultés à résister aux énergies dévastatrices, comme les IEM, ainsi que son potentiel pour contrer les hackings et sa capacité d'action en combat.

#### IA

L'**IA** (pour Intelligence Artificielle) permet de faire fonctionner les différents programmes et sous-programmes sans que l'un d'eux n'ait une défaillance majeure. Cette caractéristique représente la capacité d'analyse et de logique du synthétique ainsi que ses bases de données.

#### Interface

Véritable lien avec son environnement informatique, **Interface** permet de gérer les différentes interactions avec les êtres organiques ainsi que les synthétiques. Il permet aussi d'effectuer du hacking sur tout appareillage électronique ou informatique en combat ou hors combat.

#### Balise

Un Oméga est bardé de différentes balises sensorielles, signalisations et géolocalisations encapsulés dans un logiciel quantique. Ces balises permettent à l'Oméga d'avoir une image informatique de son environnement physique.

#### Moteur

De nombreux composants d'un Oméga nécessitent une puissance électrique considérable. Non seulement **Moteur** permet de connaître la vitesse d'un Oméga, mais elle définit aussi la Défense et l'Énergie disponible pour le fonctionnement des Extensions.

#### Ossature

Superstructure du futur châssis, **Ossature** donne une idée de la puissance musculaire robotique, de la durabilité que l'Oméga possédera ainsi que de la manière d'utiliser cette force.

## LES PROGRAMMES

Découlant directement des caractéristiques, les Programmes sont au cœur de la mécanique du jeu. Plus la valeur est importante, plus les logiciels et puces fonctionnant pour ce programme sont perfectionnés. Chaque caractéristique influe sur deux Programmes.

### IA

**Base de Données:** chaque Oméga possède une vaste base de données contenant tous les éléments connus des différentes Firmes. Cela peut aller de la connaissance d'une structure, d'un bâtiment, de l'histoire d'une peuplade de la planète de la constellation d'Orion ou d'un écosystème particulier.

**Connexion:** ce Programme permet d'avoir une idée de la « position » de l'Oméga dans la hiérarchie de sa Firme. Grâce à Connexion, le synthétique peut faire appel à différentes ressources que sa Firme pourra mettre à disposition (vaisseau, armement, robots de combat ou autre, etc.). Connexion est aussi utilisée pour commander à d'autres Robots, issus de sa Firme ou non.

### CPU

**Contre-Mesure:** pour éviter de se faire hacker, un Oméga possède plusieurs types de sous-réseaux fictifs, de firewalls et boucles. Tous ces éléments sont regroupés dans un programme géré par une puce quantique qui permet d'ériger des contre-mesures efficaces. Ce Programme est aussi utilisé pour se camoufler.

**Dissipateur:** de minuscules espaces d'aération, commandés par un processeur central, gèrent la charge calorifique d'un Oméga. Plus la valeur de Dissipateur est haute, plus le personnage pourra effectuer d'action avant d'atteindre un stade de chaleur critique.

### Interface

**Hacking:** ce programme permet d'envoyer des instructions d'entrave à distance. Il est utilisé principalement contre d'autres Omégas, Robots ou machines qui pourraient devenir une sérieuse menace.

**OmegΩ:** ensemble de jeux d'instructions de reconnaissances d'émotions, de logiciels cognitifs et de logiciels décodeurs d'expressions verbales ou non verbales, OmegΩ permet de donner une définition précise de l'état d'esprit d'un être organique, de ses sentiments ou sa façon de penser. Grâce à ce Programme les joueurs peuvent manipuler les organiques.

### Balise

**AAE:** ordinateur de visée et calibrage des armes à distance, AAE (pour Arme à Énergie) est le programme qui gère uniquement les armes à distance.

**Détecteur:** le synthétique dispose d'une astucieuse combinaison de détecteurs optiques, IR, UV, sismiques et environnementaux. Ils permettent de recueillir des informations précises: par exemple le nombre de sources de chaleur dans une pièce, un rayonnement de particules ou l'instabilité d'un édifice.

### Moteur

**Défense:** le programme Défense donne la capacité de l'Oméga à esquiver une attaque à distance, parer une attaque de corps à corps ou tout simplement se mettre hors de portée du danger.

**Énergie:** Le mini réacteur à fission de l'Oméga fournit une formidable source d'énergie. Mais il s'avère que des Extensions demandent une part plus importante. Énergie permet de moduler l'afflux électrique pour le bon fonctionnement de l'Oméga et des pics énergétiques demandés pour l'activation des Extensions.

### Ossature

**Exterminateur:** ce programme incorpore d'innombrables techniques de combat de corps à corps pour maximiser les dégâts. Exterminateur est uniquement utilisé lors du combat au corps à corps.

**Résistance:** surveille en permanence l'intégrité matérielle d'un Oméga. Elle permet de connaître les défaillances structurelles. C'est grâce à la combinaison de ce programme et des matériaux utilisés qu'un Oméga bénéficie d'un blindage conséquent.

## LES SOUS-PROGRAMMES

Les sous-programmes sont un ensemble de logiciels et de hardware pouvant permettre à un Oméga de remplir sa mission, d'avoir des informations capitales, voire même d'effectuer des Mises à Jour spécifiques sur un domaine précis. Pour des êtres organiques, les sous-programmes seront considérés comme des compétences.

Vous trouverez la liste des sous-programmes principalement utilisés pour les scénarios de ce livret découverte.

### Arme et destruction

Durant un combat, des armes peuvent être détruites ou endommagées. Grâce à ce sous-programme, un Oméga possède la capacité de les réparer sur un champ de bataille. Pour ce présent livret, les difficultés pour réparer une arme détruite sont fixées à 2. Ce sous-programme donne aussi la connaissance des explosifs et engins de destruction.

- 1 L'arme est définitivement détruite.  
L'arme n'est plus utilisable. Un autre test pourra être effectué avec une difficulté +1.
- 2-5 L'arme n'est pas utilisable. Mais les pertes de blindage dues à l'explosion de celle-ci sont annulées.
- 6-7 L'arme est opérationnelle. Mais elle subit un -1 de dégâts à toutes les diodes.
- 8-9 Elle sort de l'usine ? Comme neuve.
- 10

### Biologie \ Être organique

Ce sous-programme permet une compréhension globale ou spécifique des différentes races qui peuplent l'univers. Ce logiciel a la capacité de connaître la race de l'être organique, son sexe, ses particularités physiques, forces et faiblesses. Le champ d'application reste vaste concernant la compréhension des êtres vivants. Par contre, elle ne s'applique pas à la guérison d'un être organique. Vous trouverez ci-dessous un exemple d'application.

- 1 Qui pourrait confondre un humain d'un Quanness ?
- 2-5 Au mieux, on connaît l'espèce. C'est déjà un grand pas.

- 6-7 L'espèce est connue et au moins 50% d'informations pertinentes sur l'espèce vivante.
- 8-9 L'espèce est connue et au moins 75% d'informations pertinentes sur l'espèce vivante.
- 10 L'espèce est connue ainsi que 100% d'informations pertinentes sur l'espèce vivante.

**Conduite de tir:** Ce logiciel permet l'utilisation d'armes embarquées, généralement les armes de vaisseaux spatiaux. Pour plus de renseignements, référez-vous au chapitre **Combat spatial**.

**Espace:** Ce sous-programme permet d'avoir une vaste connaissance sur l'Espace en général, que ce soit les types de routes sub et hyperspatiales, de différents dangers – Supernova, Pulsar, Quasar – ainsi que la localisation de planètes et de systèmes stellaires. Espace permet, en combat spatial par exemple, d'établir une route sûre si le vaisseau doit partir en hyperespace (voir combat spatial, section Hyperspatial)

- 1 Je ne connais pas ce système. Cette planète est viable pour une entité robotique ! Ha non.
- 2-5 Aucune information pertinente.
- 6-7 50% des informations pertinentes liées à ce sujet spatial.
- 8-9 75% des informations pertinentes liées à ce sujet spatial.
- 10 100% des informations pertinentes liées à ce sujet spatial.

### Informatique Quantique

N'importe qui sait utiliser un ordinateur quantique. Mais si un Oméga doit décoder une information cryptée, la sécuriser ou hacker l'ordinateur, le sous-programme Informatique Quantique sera utilisé. Il aidera l'Oméga à cracker les firewalls, les codes et trouver l'information au bon endroit.

- 1 L'information est détruite, inaccessible ou l'ordinateur a tout simplement explosé.  
L'information est introuvable. Un nouveau test pourra être effectué avec une difficulté de +1.
- 2-5

- 6-7 50% des informations sont trouvées.
- 8-9 75% des informations sont trouvées.
- 10 100% des informations sont trouvées.

## Médecine

Comme pour Mécanique, certains Omégas savent « réparer » les organiques. Voir **guérison des organiques**.

## Mécanique

Dans un univers violent, certains Omégas sont dotés de logiciels perfectionnés permettant d'effectuer des réparations de fortune sur le blindage du châssis, les composants internes, etc. Pour plus de renseignements, allez en fin de chapitre **Combat**.

## OPSAR

L'Oméga ayant ce sous-programme à une liaison spécifique avec les OPSAR – Orienteur à Pulsation Spatiale Analytique Récuratif – lui permettant de décoder rapidement et facilement les informations envoyées par cet appareillage utilisé pour la détection spatiale. Pour plus d'information, consultez la rubrique de **Combat spatial**.

## Pilotage

Ce sous-programme permet d'utiliser des véhicules, vaisseaux spatiaux en situation de combat. Pour une utilisation détaillée de ce sous-programme, allez au chapitre **Combat spatial**.

## Tactique

L'Oméga possédant ce sous-programme pourra donner des informations tactiques sur un combat en cours ou sur un possible combat à venir. Si un Oméga pense qu'une embuscade risque de survenir, il peut demander un test de tactique pour vérifier et valider les points sensibles d'une possible embuscade.

- 1 Le tacticien se trompe totalement et met en péril son escouade. Celle-ci pourra avoir un point de défense en moins, ou pire en fonction de la situation.
- 2-5 Aucun point faible n'est trouvé.
- 6-7 Un point faible est trouvé. Chaque membre de l'escouade aura un point bonus durant le combat.

- 8-9 Deux points faibles sont trouvés.
- 10 À la discrétion de Matrice, les combattants ont un net avantage sur leurs opposants.

## SYSTÈME AUXILIAIRES

Les systèmes auxiliaires assurent le bon fonctionnement de l'Oméga. Leurs valeurs pourront varier durant le déroulement d'une partie, d'un scénario ou d'une campagne.

### Blindage

Blindage représente la quantité de dégâts qu'un Oméga pourra encaisser sans bug ou dysfonctionnement majeur. Pour les êtres organiques, nous ferons plutôt référence à des points d'armures.

### Résistance Moteur

Similaire aux points de vie internes, la **Résistance Moteur** d'un Oméga reflète la capacité du hardware à résister aux dégâts internes. A 0, le châssis de l'Oméga est détruit. Le Software d'un Oméga devra être placé dans un autre châssis.

### Blindage IEM

Les Robots et Omégas ont des capacités de protection contre les dégâts IEM. Tout comme le blindage, le blindage IEM sera déduit au fur et à mesure que l'Oméga subit des dégâts de ce type.

### Intégrité Informatique

A l'image de **Résistance Moteur**, l'Intégrité Informatique permet de mesurer la résistance des composants essentiels au bon fonctionnement du software face aux dégâts IEM. Si l'Intégrité Informatique tombe à 0, le Software, et donc l'Oméga, sera totalement détruit.

### Initiative

Permet de connaître le nombre d'actions disponibles pour un Oméga en combat.

### Vitesse

Permet de connaître la quantité de déplacement utile pour un Oméga en situation de combat, durant une poursuite ou un simple déplacement.

## Défense

Le Programme Défense est utilisé pour définir la capacité de l'Oméga à esquiver ou parer des attaques le visant.

## EXTENSIONS

Les Extensions sont de puissants outillages, logiciels, armements spéciaux mis à la disposition des Firmes pour leur Omégas. Il existe des Extensions communes à toutes les Firmes et d'autres exclusives. Chaque Extension suit son modus operandi décrit dans cette section.

Tout bonus pouvant être donné à l'Oméga par l'obtention d'une Extension est déjà pris en compte sur les fiches d'Omégas prêtirés disponibles dans ce livret.

### Blindage Alpha

Des plaques de Thorquim-Z viennent se rajouter au châssis de l'Oméga. Ce blindage, utilisé par toutes les Firmes, permet d'augmenter la durée de vie d'un Oméga durant un combat ou un événement qui pourrait le nuire.

*En jeu : le blindage Alpha permet à l'Oméga de gagner immédiatement 2 points de blindage. (Déjà inclus)*

### Bouclier Énergétique

Un puissant bouclier énergétique et électromagnétique entoure l'Oméga pouvant dévier des tirs ou stopper des attaques provenant d'armes de corps à corps.

*En jeu : Pour une action, le blindage est augmenté de trois points temporairement. Pour chaque utilisation du bouclier énergétique, ceci coûte un point d'énergie disponible.*

### Cyborg Organique

La structure externe, les tissus et la peau sont d'une telle technicité qu'il est impossible de savoir s'il s'agit d'un cyborg ou un organique. Un système de leurre est aussi présent pour renvoyer une « image » d'organique aux détecteurs.

*En jeu : L'Oméga ressemble à un organique et il n'existe aucune faille au niveau de la couche épidermique. Avec le livret découverte, même un résultat rouge sur le programme détecteur ne pourra pas discerner « la supercherie ».*

### Champ Énergétique

Une bulle énergétique est déployée autour de l'Oméga et sur 10 mètres autour de lui. Il permet de dévier une partie des faisceaux énergétiques des armes à distance pour atténuer les dégâts. Tous les éléments se trouvant dans cette bulle bénéficient de cet avantage.

*En jeu : Tous les dégâts d'armes à distance sont dégradés d'une couleur. Le déploiement de ce champ coûte un point d'énergie disponible pour chaque phase du tour de combat. Le champ énergétique se déclenche avec une futilité (voir règles de combat).*

### Déphasage

L'Oméga peut changer ponctuellement sa structure moléculaire pour passer au travers de quasiment tout matériau ou matière. Il est possible d'utiliser Déphasage en combat pour augmenter sa défense. Ceci étant, l'Oméga chauffe énormément au moment de l'utilisation de ce Module.

*En jeu : Hors combat, Déphasage coûte un point d'énergie disponible pour l'enclencher et un point d'entretien toutes les 30s. En combat, lors d'un déplacement, Déphasage permet d'augmenter sa Défense de 1, jusqu'à la fin du tour de combat, en dépensant 2 points d'énergie disponible. L'utilisation en combat fait perdre une action.*

### Dissipateur Augmenté

Des senseurs de combats perfectionnés et augmentés analysent le combat pour prendre le dessus sur ses adversaires. Ces senseurs permettent à l'Oméga de prendre les meilleures décisions pour s'en sortir.

*En jeu : Durant le tirage d'initiative, le joueur améliore une couleur d'initiative de son choix. Exemple : tirage de deux Diodes d'initiatives : bleu et vert. Le joueur peut transformer le tirage bleu en vert ou le tirage vert en rouge.*

### Fusée de coude

De mini-fusées rétractables placées aux endroits névralgiques permettent d'augmenter la vitesse et la puissance du programme Exterminateur.

*En jeu : A chaque utilisation des fusées de coude, les dommages seront majorés de 1. Chaque utilisation des fusées de coudes coûte 1 point d'énergie disponible.*

### Grappin Électromagnétique

Un grappin électromagnétique (pouvant s'agripper à n'importe quelle paroi métallique) peut être déployé à volonté. Il a une portée maximale de 200m. Utile pour grimper, attacher quelque chose, etc...

### Hyper-Propulseur

A n'importe quel moment, l'Oméga peut demander une surcharge moteur pour accélérer et parcourir une plus grande distance avec un minimum de temps.

*En jeu : Peut doubler sa vitesse pour un tour de combat. A chaque utilisation d'Hyper-Propulseur, la réserve d'énergie disponible baisse d'un point.*

### Lame sous-dermique

Cyberlife a développé une arme totalement invisible pour ses cyborgs. Pouvant se rétracter à l'intérieur du bras, de l'avant-bras ou sur le pivot permettant l'utilisation du programme Exterminateur.

*En jeu : l'arme est totalement invisible à tout type de détecteur. Les caractéristiques de l'arme sont données directement sur la fiche.*

### Exa-Nanites

L'Oméga possède des nanites réparatrices nouvelles générations pouvant réparer un blindage ou les composants internes robotiques en quelques instants. Ces nanites fonctionnent aussi bien sur lui que sur les autres Omégas se trouvant à moins d'un mètre de distance.

*En jeu : Sur une action de combat, un Oméga peut transformer au maximum 2 points d'énergie disponible en 2 points de blindage ou de résistance moteur.*

### Micro-Missiles

Des micro-longerons s'ouvrent et permettent l'expulsion de micro-missiles pouvant faire des dégâts massifs.

*En jeu : en dépensant un point d'énergie disponible et lors d'une action de combat, l'Oméga peut utiliser le programme AAE pour utiliser ses micro-missiles. Tout comme la lame sous-dermique, les caractéristiques des Micro-Missiles sont directement notées sur la fiche.*

### Sur-Châssis

Des renforts viennent compléter la « force » musculaire du châssis. Cela lui permet de soulever 3 fois sa caractéristique **Ossature** (en tonnes) en plus d'augmenter les dégâts en utilisant le programme Exterminateur.

*En jeu : L'Oméga voit ses dommages augmentés de 1 en utilisant le programme Exterminateur.*

### Système de Combat Tactique

Une puce quantique permet une optimisation des armes d'une certaine catégorie (par exemple, les armes énergétiques). Ces puces confèrent des upgrades de données tactiques en combat.

*En jeu : L'Oméga bénéficie d'un bonus de +1 sur toutes les armes d'une catégorie, aussi bien en utilisant le programme AAE que le programme Exterminateur.*

# RÉSoudre DES ACTIONS

Tous les Omégas sont régis par des valeurs numériques qui représentent leurs potentiels, leurs capacités à se sortir de situations dangereuses. Dès lors qu'une situation devient incertaine, **Matrice** demandera un tirage pour définir l'issue de l'action entreprise.

Ce chapitre vous décrit comment fonctionne le Jeu de rôle Oméga ainsi que l'utilisation des tirages pour un déroulement optimum de vos parties.

## DÉS OU DIODES ?

**Matrice**, vous pouvez utiliser des Dés à 10 faces ou des Diodes de couleurs pour résoudre les actions.

## SACS DE DIODES

Oméga utilise un sachet opaque contenant des billes de couleurs similaires à celles utilisées dans le jeu Insectopia. La composition est néanmoins différente pour refléter le côté technologique et épique de l'univers.

- Un sac de diodes est composé de :
- 3 Diodes rouges
- 6 diodes vertes
- 6 Diodes bleues
- 12 Diodes blanches
- 3 Diodes noires.



### Effets des couleurs

Voici les différentes couleurs que vous trouverez dans le sachet ainsi que leur implication directe au moment d'un tirage.

#### Diode rouge

**Réussite critique :** L'action est couronnée de succès, elle sera augmentée par un ou plusieurs effets dévastateurs, ou conséquences qui feront impression.

#### Diode verte

**Réussite améliorée :** L'action est un franc succès. La réussite de l'action se verra accompagnée d'effets mineurs permettant d'avoir accès à plus d'informations, impressionner son interlocuteur, etc.

#### Diode bleue

**Réussite mineure :** Si l'action est une réussite, elle doit cela à un petit coup de pouce du destin, une aide externe ponctuelle. Avec une diode bleue, les informations seront partielles, néanmoins suffisantes. Il se peut que dans certains cas, un inconvénient vienne perturber cette réussite.

#### Diode blanche

**Échec :** L'action est un échec. Sans que cela entraîne une série de catastrophes, il se peut simplement que la conséquence d'un échec ne soit rien. Aucune information n'est obtenue, l'être organique se désintéresse de l'Oméga, le coup porté à raté sa cible.

#### Diode noire

**Maladresse :** L'action est non seulement un échec, mais en plus elle entraînera des effets dévastateurs à plus ou moins longs termes. L'arme peut exploser, un être organique devient violent alors que ce n'était pas la réaction souhaitée.

### Résolution

Durant une partie, les Omégas seront confrontés à diverses situations qui leur demanderont un tirage. Pour cela, Matrice définit le Programme ou sous-programme adéquat pour résoudre l'action. Ce programme ou sous-programme sera toujours

opposé à une difficulté, une compétence, un programme ou sous-programme.

Le nombre de diodes à tirer est la différence entre votre programme ou sous-programme et celle de votre adversaire. Il arrive aussi qu'ils soient opposés à une difficulté.

**Si l'opposition donne 0:** Tirez une seule diode. Ce tirage sera le résultat net et direct à appliquer.

**Si l'opposition donne +1:** Tirez une diode. Si ce résultat ne vous convient pas, vous pouvez placer cette diode en dehors du sachet de jeu et en piocher une autre. Ce second tirage sera définitif et automatiquement appliqué, même s'il est moins bon que le premier.

**Si l'opposition donne -1:** Tirez une diode. Si cette couleur ne convient pas à Matrice ou à votre adversaire, il ou elle vous demandera de tirer une autre diode. Celle que vous avez tirée sera placée en dehors du sachet de jeu et un autre tirage sera appliqué immédiatement.

**Si l'opposition donne +2, +3, +4, etc.:** Tirez le chiffre exact de diodes (3 diodes pour un +3) et choisissez celle qui vous convient le mieux.

**Si l'opposition donne -2, -3, -4, etc.:** Tirez le chiffre exact de diodes (2 diodes pour un +2) et Matrice ou votre adversaire choisira la diode qui lui convient le mieux.

**Note importante:** toutes les diodes sont remises dans le sachet après chaque tirage !

*Exemple: Florent veut avoir une information sur l'origine d'un vaisseau. Son Oméga a un score de 3 en Base de Données. Matrice lui assigne une difficulté de 1. La différence entre son programme et la difficulté est de 2. Florent tire donc deux Diodes dans le sachet. Il tire une verte et une bleue. Florent choisit la verte, c'est une réussite améliorée.*

## JOUER AVEC DES DÉS

Il est possible de jouer avec des D10 en remplacement des diodes pour résoudre les actions. Le nombre de dés à lancer est la différence entre votre programme ou sous-programmes et la difficulté ou l'opposition de votre adversaire.

**Si l'opposition donne 0 :** vous lancez un dé. Le chiffre détermine la qualité de la réussite.

**Si l'opposition donne +1 :** vous lancez un dé. Si le résultat ne vous convient pas, vous pouvez le relancer. Mais vous devrez impérativement garder le résultat de ce second lancé.

**Si l'opposition donne -1 :** vous lancez un dé. Si le résultat ne convient pas à Matrice ou à votre adversaire, il peut vous obliger à relancer ce dé. Mais le résultat de ce second jet sera impérativement gardé.

**Si l'opposition donne +2, +3, +4, etc. :** vous lancez un nombre de dés égal à ce chiffre. Puis, vous choisissez le résultat qui vous convient parmi ceux-ci.

**Si l'opposition donne -2, -3, -4, etc. :** Vous lancez un nombre de dés égal à ce chiffre. Puis, Matrice ou votre adversaire choisit le résultat parmi les tirages qui déterminera votre résultat.

Le tableau ci-dessous vous donne la correspondance entre le résultat du D10 et les couleurs d'un sachet de diodes.

Couleur de diode	Dé 10
●	1
○	2-5
●	6-7
●	8-9
●	10

*Exemple : Florent veut avoir une information sur l'origine d'un vaisseau. Son Oméga a un score de 3 en Base de Données. Matrice lui assigne une difficulté de 1. La différence entre son programme et la difficulté est de 2. Florent lance donc deux Dés à 10 faces. Les résultats de ces dés sont 6 et 8, ce qui correspond à une réussite normale et à une réussite améliorée. Florent choisit la réussite améliorée.*

### Programmes et sous-programmes Vs Programmes et sous-programmes

Lorsqu'un Oméga interagit avec un autre personnage, la résolution des actions s'effectue en opposant deux de leurs programmes ou sous-programmes.

*Exemple : Florent est en plein combat et décide de tirer avec son arme à plasma contre un robot de combat. L'Oméga de Florent possède 4 en AAE et le robot de combat a une défense de 2. Pour la résolution de cette action, Florent tire la différence, c'est à dire deux diodes et gardera celle qui lui convient. Il pourra aussi jeter 2D10 et garder le résultat qui lui convient.*



## Programmes et sous-programmes Vs un niveau de difficulté.

Lorsqu'un joueur désire effectuer une action qui n'implique pas un tiers, il effectuera un test de programmes ou de sous-programmes confronté à un niveau de difficulté. Ce niveau de difficulté sera soustrait à la valeur numérique du Programme ou sous-programme entrant en action. Cela donnera une valeur finale pour connaître le nombre de diodes à tirer.

Pour déterminer les seuils de difficultés, Matrice choisira le niveau de difficulté en rapport avec l'action. Le tableau ci-dessous représente les niveaux entre la difficulté et la faisabilité de l'action.

Difficulté	Niveau de difficulté
Facile	0
Moyen	1
Complexe	2
Ardu	3
Très difficile	4
Irréalizable	5
Impossible	6



## DIODES DE CHANCE

Les diodes de chance sont réservées aux joueurs. Leur fiche de personnage contient un intitulé Diode de Chance suivi d'un chiffre. Il s'agit du nombre de diodes que le joueur devra tirer en une seule fois au début de la partie. Tous les résultats devront être notés sur sa feuille de personnage.

*Exemple: L'Oméga de Christophe doit tirer 2 diodes de chances. Il effectue ce tirage en début de scénario. Christophe tire une diode blanche et une diode verte.*

*Il les reporte immédiatement sur sa feuille, puis remet les diodes dans le sachet et le donne à un de ses amis autour de la table qui va effectuer son tirage de diodes de chance.*

Les diodes de chance sont utilisées pour influencer les résultats en cours de partie. Le joueur peut utiliser ses diodes comme il l'entend. Il peut remplacer ses propres tirages, ceux de Matrice ou ceux des autres Omégas présents.

*Exemple: Un humain tire avec une arme à plasma extrêmement puissante. Durant le combat, Matrice tire une diode rouge pour son attaque contre l'Oméga de Christophe. Là, il sait que la fin de son Oméga est proche avec ce type d'arme. Il décide de sacrifier sa diode de chance blanche. Matrice change son résultat de diode rouge à diode blanche. Le tir à plasma n'est pas passé loin.*

*Un groupe d'Omégas doit investir un bunker sécurisé de la résistance humaine. Un Oméga d'Earth Shield tente de hacker le système de sécurité pour entrer. Mais il tire une diode noire. Cela signifie que cette entrée sera irrémédiablement condamnée. Il n'a plus de diodes de chance. Mais il peut compter sur l'Oméga de Future Technologies qui l'accompagne. En l'aidant, il lui donne une de ses diodes de chance (bleue) pour forcer le système. L'Oméga de Future Technologies doit rayer sa diode de chance bleue.*

Les diodes de chances ne servent que pour le scénario en cours. A la fin de celui-ci, les diodes de chances inutilisées sont perdues.

# COMBAT

## DÉROULEMENT D'UN COMBAT

Un combat se déclenche entre deux ou plusieurs adversaires lors d'une rencontre brutale, souvent létale. Les combattants vont pouvoir utiliser des armes de dévastations massives, comme des armes à plasma ou antimatière, déclencher des capacités hors normes de déphasage ou des champs énergétiques, voire même effectuer du hacking pour diminuer les capacités opérationnelles de leurs adversaires.

Dans Oméga-jdr, un combat est découpé en une succession de tours de combat d'une durée de quatre secondes.

Le tours sont découpés en deux à trois Phases : Surprise – Initiative – Activation

### DÉGRADER OU AMÉLIORER LES COULEURS

Lorsque les termes dégrader ou améliorer les couleurs est utilisé, cela signifie que le résultat final de l'action est modifié.

Améliorer une couleur revient à garder un résultat supérieur à son tirage d'un degré.

Dégrader une couleur revient à garder un résultat inférieur à son tirage d'un degré.

Par exemple :

Améliorer d'une couleur : résultat du test bleu, le résultat final est vert.

Dégrader d'une couleur : résultat du test blanc, le résultat final est noir.

Note : Lors de l'utilisation d'une diode de chance, la modification est appliquée après.

### Phase 1 - Surprise

Matrice détermine si une phase de surprise est susceptible de survenir. Une surprise survient si un ou plusieurs camps sont discrets, mais aussi quand une embuscade a été mise au point. Pour éviter de se faire surprendre, un camp peut tenter des jets de Détecteur opposé à Contre-mesures adverse (ou niveau du piège mis en place).

Si un groupe est totalement surpris (résultat noir), l'autre groupe bénéficiera d'un tirage d'initiative totalement gratuit (et donc un tour d'actions).

Si le groupe est partiellement surpris (résultat blanc ou bleu lors du test de Détection), les protagonistes de ce groupe tireront une initiative en dégradant une ou deux couleurs (si respectivement résultat blanc et bleu) à leurs résultats.

Ceux qui sont surpris ne pourront entreprendre aucun déplacement ni action.

*Exemple : Alors qu'un groupe d'Omégas traverse une faille, ils décident d'activer leurs détecteurs pour vérifier si aucun ennemi ne leur a tendu une embuscade. Un des Omégas a effectué un tirage rouge alors que la plupart des autres ont tiré des blancs, voire des noirs. Des ennemis lancent leur embuscade. L'Oméga ayant tiré une diode rouge a repéré les assaillants et a anticipé leur attaque. Il pourra effectuer une initiative normale. Ceux qui ont effectué des tirages blancs tireront une initiative aussi, mais leurs résultats seront dégradés de 2 couleurs. Et l'Oméga ayant tiré une noire ne pourra effectuer aucune action. Il a été totalement surpris.*

### Phase 2 – Déterminer les initiatives

Au moment de l'initiative, chaque protagoniste tire un nombre de diodes égal à son montant de Dissipateur ou Initiative (ce dernier correspond à Dissipateur modifié par d'éventuels bonus ou malus). Le tirage se fait en une seule fois, toutes les diodes sont tirées simultanément.



Cette phase va déterminer l'ordre de passage de chaque protagoniste impliqué dans le combat en cours. Cet ordre de passage donnera pour tous les protagonistes le nombre d'actions possibles et disponibles pour la phase 3 appelée Activation ainsi que le moment où ils pourront agir. Pour les Robots et les Omégas, l'initiative s'appuie sur le sous-programme **Dissipateur**. Pour les êtres organiques, elle s'appelle tout simplement **Initiative**. Ces deux appellations ont la même fonction.

*Exemple : Le joueur contrôlant l'Oméga HI-524F possède une valeur de 3 en Dissipateur. Il pioche trois diodes dans le sac, note leurs couleurs avant de les replacer dans le sac.*

Les rangs d'initiatives sont classés par couleur. Une diode rouge jouera avant une diode verte qui jouera avant une diode bleue, puis la blanche et finalement la noire.

#### Notes importantes :

Si plusieurs protagonistes tirent plusieurs diodes de mêmes couleurs, leurs actions seront simultanées.

Si un même protagoniste tire des diodes de mêmes couleurs, il enchaînera ses actions durant la même phase d'action liée à cette couleur d'initiative.

#### Règle optionnelle :

Pour renforcer le réalisme des tours durant le combat, il est possible de définir un rang d'action durant l'appel d'une diode de couleur.

Lorsque des combattants ont des diodes de même couleur, prenez en compte la valeur de **Vitesse** pour les départager. Celui qui a la plus grande valeur de Vitesse jouera en premier jusqu'au protagoniste qui possède la valeur de Vitesse la plus basse.

Pour un combat mineur, incluant des PNJ secondaires, l'initiative sera tirée une seule fois et les rangs d'initiatives seront conservés tout le long du combat. Cependant, pour un combat épique ou qui pourrait avoir un impact important pour la suite du scénario, Matrice pourra imposer un tirage d'initiative avant chaque phase 3.

### Phase 3 – Activation

Durant cette phase, Matrice appelle chaque diode d'initiative en commençant par les diodes rouges, puis les diodes vertes, les diodes bleues, les blanches et pour finir, les diodes noires.

Une seule manœuvre est activable par diode d'initiative.

Durant la phase Activation, un protagoniste peut effectuer les manœuvres suivantes :

- Une futilité
- Un déplacement
- Une action

Ces trois éléments sont optionnels et pourront être effectués à n'importe quel moment du tour du protagoniste.

#### Futilité

Une futilité est une non-action très rapide dans le temps. Cela peut être une transmission, crier, montrer, partager une information sur un canal général, etc.. La futilité peut intervenir à tout moment. En début de phase, en fin ou même durant le déplacement pour ouvrir une porte, taper un code, etc...

Cette non-action n'est pas comptabilisée comme une action. Elle ne consomme pas de diode d'initiative.

Par contre, si un protagoniste veut utiliser une deuxième futilité, cette utilisation se transformera automatiquement en action.

#### Déplacement

Durant un combat, les protagonistes se déplacent pour tenter de prendre l'avantage sur leurs ennemis. Un déplacement pourra être utilisé à n'importe quel moment du tour, voire même fractionné si c'est possible. Le déplacement maximum qu'un protagoniste robotique peut effectuer est égal à sa **Vitesse**.

En combat, un protagoniste peut choisir entre trois types de vitesse :

**Vitesse lente** : l'allure lente est typiquement le style de déplacement quand un combattant se tient

dans des décombres, un terrain difficile – comme de la boue, de la végétation dense, une pression atmosphérique écrasante, etc. L'allure lente peut aussi octroyer un bonus de 1 en défense en fonction de la topologie du terrain, du couvert ainsi que de bien d'autres paramètres que Matrice jugera utile d'incorporer. Le synthétique se déplace à une Vitesse divisée par deux.

**Vitesse normale** : C'est la vitesse de déplacement normale, sans forcément s'exposer inutilement aux tirs ennemis. Elle correspond à la valeur de Vitesse.

**Vitesse rapide** : Vitesse maximale admissible, elle correspond à deux fois la Vitesse. Le protagoniste utilisant l'allure Rapide voit sa défense diminuée de 1.

#### Se relever

L'action « Se relever » correspond au fait de passer d'une position couchée à debout, mais elle inclut aussi le fait de décoller (drone), de réactiver ses chenilles ou sustentateurs électromagnétiques.

À partir du moment où un protagoniste doit Se relever, il sacrifie la moitié de sa Vitesse puis utilise l'allure lente pour le reste de son déplacement.

Note importante : La moitié du déplacement restant sera soumis à la restriction de l'allure lente, c'est-à-dire que la valeur restante sera divisée par deux pour connaître le reste du déplacement à effectuer.

Un déplacement est comptabilisé comme une action. Une diode d'initiative est consommée.

#### Action

Les joueurs vont avoir à leur disposition une panoplie d'actions leur permettant de prendre le dessus sur leur ennemi. Généralement, chaque protagoniste devra détailler ses actions pour le tour en cours, tout en désignant un ou plusieurs protagonistes engagés dans le combat.

Une seule action peut être réalisée par diode d'initiative.

*Exemple: Florent joue un Oméga d'Hégémon. Engagé dans un féroce combat, Florent décide de tirer avec une arme à plasma lors de son initiative verte. Il décrit son action de prendre son arme pour tirer sur l'ennemi le plus proche. Matrice valide son action, le tir est effectué.*

*Pour se sortir ponctuellement d'une situation difficile, Florent décide de se protéger des différents tirs d'armes énergétiques convergeant vers lui lors de son initiative blanche. Il décide d'utiliser l'action Protection en se désignant.*

### Attaque au corps à corps

Les Omégas, ou PNJ, organiques ou non, ont la possibilité d'effectuer des actions d'attaques de corps à corps. Le corps à corps est utilisé à partir du moment où le combat se déroule à une distance d'un mètre cinquante au maximum. L'attaquant utilise des armes de contacts, telles des griffes énergétiques ou une épée en Titanium. Le Programme utilisé pour gérer les attaques de corps à corps est **Exterminateur**. Exterminateur est toujours opposé à la Défense adverse.

### Attaque à distance

La gestion des attaques à distance est similaire à celle des attaques de corps à corps. Le Programme permettant de gérer ce type d'attaque est **Arme à Énergie** – appelé plus communément **AAE**. Tout comme Exterminateur, AAE est comparé à la Défense adverse.

### Hacking

Le Hacking est une compétence de combat qui permet aux synthétiques de lancer des attaques informatiques et/ou électroniques pouvant handicaper un autre synthétique. Le Hacking attaque directement les systèmes de visées, à distance ou au corps à corps, ainsi que les systèmes de défense.

**Hacking** est toujours opposé au programme **Contre-mesures**.

Le hacker désigne sa cible : Défense, AAE ou Exterminateur, puis effectue un tirage, pour minimiser leur utilisation chez l'adversaire. Reportez-vous au tableau suivant pour connaître l'effet du Hacking.

- 1 -1 en Hacking pour l'attaquant
- 2-5 Aucun effet
- 6-7 -1 jusqu'à la fin du tour de combat
- 8-9 -2 jusqu'à la fin du tour de combat
- 10 -2 jusqu'à la fin du combat

**Note importante** : Tous les effets d'un hacking sont cumulables.

### Extensions

Quelques Extensions ont la possibilité de gagner un net avantage en combat. Ces dernières sont activables seulement par une action (Voir la section Extensions)

### Évasion

Dans certaines situations, il est nécessaire de s'évader – c'est-à-dire de se dégager totalement d'un protagoniste se trouvant au corps à corps – pour se mettre à l'abri plus loin, fuir, etc. Pour cela, le protagoniste devra réussir un test de **Détecteur** contre la défense de son opposant. Appliquez ensuite les effets suivants :

- 1 Le protagoniste qui tente l'évasion tombe, ou heurte un obstacle. Il subit une attaque gratuite et un malus d'un point à Détection, Armes à Énergies et Exterminateur jusqu'à la fin du tour.
- 2-5 L'évasion rate. Le fuyard subit une attaque gratuite. Les deux protagonistes restent sur les mêmes positions.
- 6-7 L'évasion est réussie. Le déplacement autorisé sera égal à la moitié de la valeur de la Vitesse.
- 8-9 L'évasion est réussie. Le déplacement autorisé sera égal à la valeur de la vitesse.
- 10 L'évasion est réussie. Le déplacement autorisé sera égal au double de la valeur de la vitesse.

## I Protection \ Défense

Il peut être utile de rester en combat et d'éviter de prendre des dégâts qui pourraient mettre à mal l'Oméga, le robot ou un être organique. Cette action permet de bénéficier de 2 points de défense temporaire jusqu'à sa prochaine action. Celle-ci souffrira d'un malus d'un point.

*Exemple: Un Oméga choisit l'action Protection. Sa défense est augmentée de 2 points jusqu'à sa prochaine action. Son action suivante, un tir avec le sous-programme AAE, aura sa difficulté augmentée de 1.*

## DOMMAGES, BRÈCHES, MISE EN VEILLE, DESTRUCTION.

### Infliger des dégâts

Infliger des dégâts n'est pas une action, mais le résultat d'une action qui occasionne une quantité de dommages.

### Règle principale

De manière générale, un test d'attaque inflige des dommages proportionnels au résultat du test :

- 1 Aucun dommage
- 2-5 Aucun dommage
- 6-7 1 dommage
- 8-9 2 dommages
- 10 3 dommages

Les armes possèdent aussi des effets positifs ou négatifs suivant la diode tirée.

## I La norme pour toutes les armes est :

- Appliquez les dommages
- Appliquez les effets positifs ou négatifs de l'arme.

*Exemple: Michel utilise son Laser embarqué T10. En effectuant son tir, le joueur tire une diode bleue. Les dommages du Laser embarqué pour un résultat bleu sont de 1. Son adversaire encaisse 1 dommage.*

## Encaisser des dommages

Les Omégas bien que résistants et puissants, peuvent être amenés à voir leur blindage se fissurer, même à être totalement détruit par des tirs répétés ou par des armes d'une puissance inouïe. Dans certains cas, des armes IEM peuvent détruire totalement ces synthétiques hors normes.

### Blindage et Résistance Moteur

Les dommages physiques sont en premier lieu retranchés du **Blindage**.

Une fois le Blindage à 0, l'Oméga synthétique n'est pas endommagé.

C'est seulement quand les dommages viendront impacter la **Résistance Moteur** que l'Oméga est considéré comme endommagé. Pour chaque perte de point en **Résistance Moteur**, le joueur applique un malus d'un point à toutes ses actions.

Lorsque la **Résistance Moteur** est à 0, l'Oméga passe en veille jusqu'à ce que sa résistance interne repasse à 1. Par contre, son châssis, dans une telle situation, sera tellement endommagé qu'il devra placer son Software dans un autre châssis jusqu'à une réparation complète de son ancien châssis dans un centre robotique.

### Blindage IEM et Intégrité Informatique

Il existe aussi une autre source de dégâts affectant, cette fois-ci, le software – ce sont les dégâts **IEM**. Ces dommages utilisent la même dynamique que les dommages physiques expliqués plus haut.

Le blindage est remplacé par **Blindage IEM** et la résistance interne est remplacée par **Intégrité Informatique**. Arrivé à 0 dans cette dernière jauge, tous les circuits électroniques et informatiques sont totalement détruits, HS, mettant un terme à la vie du synthétique.

## Armes et dommages

Comme évoqué plus haut, les dommages sont calculés en fonction de l'arme et du test d'attaque. Les dommages infligés sont donc directement visibles lors du test d'attaque.

Ces dommages sont variables suivant l'arme utilisée.

Voici la liste des armes disponibles dans ce livret, leur description ainsi que leurs effets :

**Note Importante :** Dans Oméga-JdR, toutes les armes sont codées avec l'ADN de leur porteur ou leur signature informatique/électronique inviolable. De ce fait, il est impossible de cracker ce code, de le dupliquer et de pouvoir utiliser l'armement ennemi.

### LAME SOUS-DERMIQUE

Arme de corps à corps exclusivement développée par Cyberlife, elle est destinée aux Omégas dotés d'un châssis type Cyborg implanté directement dans la chair synthétique. Cette arme est disponible en deux versions : celle sous forme de griffe placée au-dessus de la main ou la forme épée implantée dans l'avant-bras.

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Rien	Raté	1	2	3 et Membre arraché

### POING ÉNERGÉTIQUE

Les extrémités des Omégas équipés de ce type d'armes sont construites autour de plusieurs solénoïdes vibratoires générant un champ énergétique augmentant la puissance d'impact au moment de frapper.

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Rien	Raté	1	2	3 et Membre arraché

### ÉPÉE EN TITANIUM

L'arme la plus répandue dans l'univers. Il n'est pas un mercenaire, explorateur ou simple humain en fuite qui ne possède une arme de ce type. Très peu chère et particulièrement efficace entre de bonnes mains, cette épée est constituée de Titanium, métal solide et tranchant.

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

### ÉPÉE LARGE TITANIUM

Version améliorée de l'arme citée ci-dessus. Hormis le fait qu'elle soit plus large, plus grosse et donc plus meurtrière, elle possède les mêmes caractéristiques que sa petite sœur.

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

### ACCÉLÉRATEUR DE PARTICULE CPMO3

Arme à particule et directement alimentée par l'énergie de l'Oméga, l'Accélérateur de particule CPMO3 génère un faisceau de particules expulsé par champ magnétique. Cette arme, en plus d'occasionner des dommages physiques, provoque des dégâts de type IEM.

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Explosion de Munition	Raté	1	2 + 1 IEM	3 + 2 IEM

» Portée 50 m

### MINI LASER À RÉPÉTITION

C'est la plus petite arme énergétique à répétition. Pouvant se placer facilement autour d'un avant-bras ou sur un pivot, le mini laser à répétition sature une petite zone de micro faisceaux laser. Par contre, le manque de cohérence du laser fait que les dégâts sont minimes pour une arme de ce type. Elle compense ce défaut par une saturation de zone.

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

» Portée 200 m

» Initiative : Double coup (deux tirs lors d'une phase d'initiative)

### GUEULE SONIQUE

Une des armes les plus vicieuses de l'arsenal robotique qui soient. Arme de type sonique, elle est placée généralement à proximité « du visage » du synthétique. La Gueule sonique utilise l'énergie interne de l'Oméga pour déstabiliser l'ennemi grâce à son faisceau sonique.

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Brèche	Raté	1	2	3 et Dérèglement

» Portée 50 m

### GATLING HV

Toujours indétrônable depuis des siècles, la Gatling Haute Vitesse utilise des munitions 0.65mm à tête creuse et en uranium appauvri.

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

» Portée 1 kilomètre

» Initiative : couleur dégradée d'un niveau

### LASER EMBARQUÉ T10

Une des armes préférées des Omégas en opération d'infiltration, le T10 est une arme énergétique mortelle. Facilement camouflé dans un avant-bras ou via un canon rétractable sur le bras, le torse ou la gueule de l'Oméga.

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

» Portée : 200 mètres

### FASER À RÉPÉTITION

Arme énergétique ressemblant à un fusil d'assaut, le Faser à répétition est une arme de guerre bon marché que beaucoup d'organiques et de synthétiques utilisent. Le Faser à répétition est une arme solide et fiable.

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

» Portée : 400 mètres

» Initiative : couleur augmentée d'un niveau

### MICRO-MISSILES

Des micro-missiles sont logés dans des lanceurs spécifiques. Généralement intégrée dans le châssis, une salve de micro-missiles en comprend 6, lancées en moins de 0.6 seconde.

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Enrayé	Raté	1	2	4 et Membre arraché

» Portée : 100 mètres

### LANCE PLASMA

Ressemblant à un petit javelot, la lance plasma projette un jet de plasma d'une violence redoutable pour une si petite arme.

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Explosion de Munition	Raté	1	3 et Dérèglement 1	4 et Dérèglement 2

» Portée : 50 mètres

### Définition des effets négatifs et positifs :

#### Négatif (● Diode Noire) :

- **Brèche :** Défense – 1 au prochain tour.
- **Enrayé :** Arme inutilisable. Nécessite un test d'Armes et destruction difficulté 1 et une action pour réparer.
- **Explosion de munition :** Le personnage subit 2 points de dommages. L'arme doit être réparée.
- **Surchauffe :** Initiative -1 au prochain tour.
- **Perte de l'arme :** L'arme tombe au sol.

#### Positif (● Diode Rouge) :

- **Dérèglement :** Armes à énergies ou Exterminateur (au choix de l'assaillant) est à 0 pour un tour de combat.
- **Dérèglement :** Baisse d'actions – 1 action ou – 2 actions
- **Explosion :** Le blindage (ou l'armure) tombe à 0.
- **Membre arraché :** L'assaillant arrache une partie du défenseur, il choisit la fonction ou l'extension supprimée.



## RÉPARATION

Si les êtres organiques utilisent des techniques de chirurgie ou de premiers secours pour survivre, les synthétiques ont recours à des nanites ainsi qu'à des réparations de fortune pour continuer leurs missions.

Le sous-programme utilisé dans ce genre de cas est Mécanique.

### Nanites :

Les Omégas sont dotés de nanites auto-réparatrices permettant de restaurer leur blindage automatiquement.

Les nanites réparent un point de blindage en 10 minutes.

### Mécanique :

Mécanique est utilisée seulement pour la réparation de **Résistance Moteur**.

Un Robot ou Oméga doté du Programme Mécanique peut tenter de restaurer **Résistance Moteur**.

Pour cela, un Synthétique effectue un test de Mécanique de difficulté 3 et se reporte au tableau suivant :

- 1 Perte de 2 points de résistance moteur
- 2-5 Aucun gain ni perte de points de résistance moteur
- 6-7 Gain de 1 point de résistance moteur
- 8-9 Gain de 2 points de résistance moteur
- 10 Gain de 3 points de résistance moteur

- Cette opération prend une heure pour chaque tentative.

**Note importante :** Les mêmes règles seront utilisées pour les organiques. Ils regagneront des points de vie en lieu et place des points de Résistance Interne en utilisant le sous-programme **Médecine**. Un organique mineur qui voit ses points de vie à 0 est mort. Pour un organique majeur, Matrice peut considérer que ce dernier est dans le coma.

# PROGRAMME OMEGA

## UN SYNTHÉTIQUE À PART

Le programme Oméga est la raison d'être de votre personnage. Vous faites partie de la seule caste de synthétique capables de maîtriser ce logiciel ultra sophistiqué. Vous faites surtout partie des quelques élus de votre Firme dotés de ce puissant pouvoir.

Les autres synthétiques ne comprennent pas les organiques, vous, vous en êtes quasiment un. Tout du moins dans sa version émotionnelle.

## FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL OMEGA

Théoriquement, le fonctionnement du logiciel est totalement transparent pour l'Omega (donc pour le joueur). Le programme donne en temps réel toutes les inflexions du modulateur vocal, de la posture à avoir, ainsi que de l'attitude à adopter en fonction de la situation. Ce software permet d'ouvrir un dialogue, d'interagir avec autrui et éventuellement de sonder la personnalité de son interlocuteur.

S'il fallait simplifier à l'extrême, le synthétique a toutes les attitudes d'un organique. Ce qui signifie que le joueur dirige son Omega comme il l'entend. Finalement, le programme Omega travaille en permanence en tâche de fond, recueille les informations sur les organiques et les restitue en fonction de la situation.

Concrètement, cela signifie que le joueur est libre d'adopter l'attitude, la posture qui lui convient selon la situation rencontrée. Il possède donc une personnalité modulable.

## TEST D'OMEGA

### Effectuer un tirage

Aussi perfectionné soit-il, le logiciel Omega est comme les autres logiciels. Il est soumis à des bugs, des erreurs dans le traitement des données, mais aussi, et c'est le pire, des irrégularités dans son code source. Comme les organiques, il arrive aussi que le logiciel interprète mal une intention ou ne devine pas le bon état d'esprit de l'organique en face.

Si un joueur, durant un moment d'interaction sociale, désire connaître l'état d'esprit de son interlocuteur, s'il ment ou tout autre principe de sa psyché au cours de cette phase, il peut demander un test d'Omega. Ce test est opposé à la compétence Empathie.

Empathie n'est utilisée que pour les organiques. Cette compétence est un savant mélange entre leur « humanité », c'est-à-dire leur capacité à restituer des émotions, mais aussi à les cacher, voire s'identifier aux autres. Matrice pourra moduler la difficulté en fonction de la situation.

*Exemple: Damien, avec son Omega de Cyberlife, vient d'entamer une discussion avec une race extra-terrestre qu'il vient de rencontrer. Désireux d'en savoir plus sur leur psychologie pour orienter la discussion, Damien demande à Matrice d'effectuer un test d'Omega. L'empathie de ces entités est de 2. Damien, avec son Omega à 4, effectue un tirage à +2.*



## Interpréter un tirage

A la différence des autres programmes et sous-programmes, le programme Omega va s'appuyer sur l'interprétation des personnages en cours ou les informations données par le scénario sur un organique. Le scénario vous donnera les éléments nécessaires pour interpréter l'organique ou les donner directement à vos joueurs. Voici les résultats généraux que vous pouvez utiliser en cours de partie.

- 1 Les informations sur la psychologie de l'organique sont totalement fausses. La première impression entre cet organique et l'Omega est très mauvaise, voire hostile.  
L'Omega ne sait pas quoi penser de cet organique. Du moins, les informations remontées sur sa psychologie ne dégagent aucune voie à l'heure actuelle. La première impression entre l'organique et l'Omega est neutre, indifférente.
- 2-5 L'Omega va décoder 50% de la psychologie de l'organique. La première impression entre l'organique et l'Omega est à peine amicale. Une discussion pourra débiter sur une bonne base.
- 6-7 L'Omega va décoder 75% de la psychologie de l'organique. La première impression est excellente. L'organique pourrait vouer un culte à l'Omega. (Bonus de +1 au prochain test Oméga)
- 8-9 L'Omega va décoder 100% de la psychologie de l'organique. La première impression est tout simplement étourdissante. (Bonus de +2 au prochain test Oméga)

## INTERACTION OMEGA

Au fur et à mesure d'une conversation avec un organique, un Omega peut demander un jet de programme Omega pour infléchir cette conversation, voire même le convaincre d'effectuer des tâches que l'organique ne ferait pas normalement.

- **Connaître la pensée:** Avec cette interaction, l'Omega pourra savoir si l'organique ment, dissimule quelque chose, s'il a peur, est flatté

ou exalté. Le tirage du programme s'effectue normalement (sans bonus ou malus).

- **Sonder la pensée:** Cette fois-ci, le programme Omega analyse en profondeur la communication verbale et non verbale. En le faisant parler, l'Omega pourra comprendre les motivations de l'organique, ses objectifs, ses peurs les plus profondes. L'organique pourra être impressionné par l'Omega en fonction de l'interaction mise en place. Le tirage du programme s'effectue avec une difficulté à +1.
- **Endoctriner:** L'Omega et son programme travaillent de concert pour convaincre un organique du bien-fondé d'une mission, d'une idée, d'une pensée. Si l'endoctrinement est réussi, l'organique sera persuadé que ce qui est exposé par l'Omega est vrai. Le tirage du programme s'effectue avec une difficulté à +2
- **Gouverner:** L'Omega impose sa volonté, sa loi à l'organique en face de lui. L'organique peut devenir l'esclave du synthétique. Le tirage du programme s'effectue avec une difficulté à +4.

## MATRICE

Dans un univers où les synthétiques règnent en maître, il arrive que, même habitués, les organiques ne soient pas à l'aise devant des machines. Pour refléter ce fait, Matrice peut imposer un malus de difficulté de 1 pour tout châssis de type non organique. Concrètement, un Omega doté d'un châssis Cyborg n'aura aucun malus.

## Évolution des Omégas

Ce livret étant pensé pour une découverte de trois scénarios, les règles de dissidence ou de déviance propre aux Omégas ne sont pas entièrement développées.

Matrice, vous pouvez considérer simplement que le personnage acquiert une forme d'humanité, de sentiment, voir une folie ou un travers psychologique, **lorsqu'il effectue un échec critique en utilisant son Programme Oméga.** Cet état psychologique est choisi à la discrétion de Matrice.

# VAISSEAUX SPATIAUX

Les vaisseaux prennent une part importante dans le monde des Firmes robotiques. Ils représentent le principal mode de transport ainsi que la puissance militaire des Firmes et des organiques évolués.

Ces nefs spatiales sont déterminées par leur classe et huit caractéristiques. Ces éléments de jeu donnent une image complète de leur ingénierie et de leur puissance de feu.

## CARACTÉRISTIQUES DES VAISSEAUX SPATIAUX

### Classe des vaisseaux spatiaux.

Dans Oméga-JdR, les vaisseaux spatiaux sont définis en fonction de leur classe. Plus la classe est importante, plus le vaisseau est puissant en matière d'armements, de blindage et d'améliorations. Dans ce livret découverte, les joueurs pourront exploiter une frégate de classe Dagger provenant d'Earth Shield.

La frégate Dagger possède une classe de vaisseau de 3. Cette Classe de Vaisseau donne le nombre d'actions possible durant un Segment Action de combat spatial.

*Exemple : La Frégate Dagger possédant une classe 3 effectuera trois actions durant un tour de combat spatial.*

### Évolution

Cette caractéristique représente l'ensemble des composants électroniques, informatiques embarquées ainsi que des réacteurs directement connectés sur les organes de pilotage. Évolution permet de connaître la difficulté à appliquer, hors bonus/malus en fonction des situations, pour toute action de pilotage.

Plus la valeur d'Évolution est importante, moins le vaisseau est maniable.

*Exemple : La Frégate Dagger possède une Évolution à 2. Le pilote synthétique de cette frégate verra tous ses tests de pilotage avec une difficulté de 2, hors bonus et malus.*

### Vitesse

La vitesse est prise en compte uniquement durant les déplacements sub-spatiaux ainsi qu'en combat. Elle représente la distance relative parcourue durant un Segment Action de combat. (Voir Vitesse et déplacement)

### Défense

Les vaisseaux spatiaux possèdent une Défense qui est un mélange de contre-mesures, de systèmes pour contrer les tirs des regroupements d'armes (voir plus bas), de la capacité des réacteurs à réagir vite ainsi que de la maniabilité générale du vaisseau à « esquiver » un tir. La défense est opposée aux regroupements d'armes durant un combat.

*Exemple : Un vaisseau spatial cible la Frégate Dagger des joueurs. La difficulté des regroupements d'armes pour toucher le vaisseau est de 3.*

### Coque

Le nombre de points de coque représente la totalité des dommages qu'un vaisseau peut encaisser avant que ses systèmes internes ne soient touchés, qu'il tombe en panne ou pire, qu'il soit détruit. Plus le nombre de points de coque est important, plus le vaisseau est blindé.

En jeu, quand la caractéristique Coque arrive à 0, le vaisseau n'est pas détruit ni endommagé. Il garde encore sa pleine faculté de moyens.

*Exemple : La Frégate Dagger possède 9 points de coque. Elle pourra encaisser un total de 9 points sans avoir à subir de malus.*

## Compartiments Internes

Les compartiments internes symbolisent les objets structuraux, vitaux au bon fonctionnement du vaisseau. C'est une combinaison entre l'hyperpropulseur, le générateur ainsi que les réacteurs, le poste de commandement, les systèmes auxiliaires et les systèmes d'armes.

Dès que la caractéristique Compartiments Internes est à 0, le vaisseau est totalement désactivé et à l'arrêt. Si le vaisseau est encore touché par un tir, il est totalement détruit.

*Exemple : La Frégate Dagger possède trois points de compartiments internes. À 0 point de Compartiments Internes, la frégate est totalement immobilisée. Si le vaisseau ennemi tire encore une fois dessus, celle-ci finira en boule de plasma incandescente.*

## Hyperspatial

Déclencher un saut hyperspatial n'est pas une mince affaire, même avec des ordinateurs quantiques dédiés aux calculs de saut et des Omégas en tant que membres d'équipages. Chaque vaisseau possède une caractéristique Hyperspatial représentée par deux valeurs séparées par un slash. La première valeur représente le nombre de segments Action nécessaire pour établir la route la plus sûre. Le second est la difficulté de base pour passer en hyper-espace.

Ceci représente pour la première valeur, la puissance de calcul nécessaire à l'établissement de la route sécurisée, alors que la seconde valeur représente plutôt l'exactitude de la cartographie hyperspatiale embarquée, la prise en compte de menaces spatiales, etc.

Il est tout à fait possible de déclencher le saut avant la fin des calculs de tracé de route.

Pour chaque Segment Action non effectué pour le calcul, la difficulté pour passer en hyper-espace sera augmentée de 1.

*Exemple : la caractéristique Hyperspatial de la Frégate Dagger se présente comme ceci : 3/2. Le premier chiffre représente le nombre de segments nécessaire pour établir une route la plus sûre. Il faudrait 3 segments de calcul. Le second est la difficulté opposée au sous-programme Espace pour enclencher l'hyperespace.*

*Exemple : Un équipage à l'agonie pourra activer l'hyperespace avant que les calculs ne soient totalement établis. Ils décident d'enclencher l'hyperespace à la fin du 1er Segment Action. La difficulté finale pour enclencher le saut sera de 4.*

Note importante : Durant les segments de calcul, l'équipage continue d'utiliser le vaisseau comme il l'entend.

## Regroupement d'armes

Pour plus de fluidité, *Oméga le jeu de rôle* utilise le terme Regroupement d'Armes pour simuler une ou plusieurs armes logées dans la superstructure du navire. Ces systèmes utilisent de puissants détecteurs couplés à des ordinateurs et senseurs quantiques permettant une visée optimale. Sur de gros vaisseaux, un regroupement d'armes peut être constitué d'une multitude d'armes du même type permettant au vaisseau des tirs à 360°. Un regroupement d'armes est détaillé de la façon suivante :

Type de regroupement : Nom de l'arme

Modificateur pour toucher : -3 à +3 (cette ligne sera à prendre en compte en utilisant le sous-programme Conduite de tir)

# COMBAT SPATIAL

*Les combats spatiaux représentent un danger important dans Oméga. Si un vaisseau explose à la suite d'une anomalie gravitationnelle, un tir de canon à plasma ou tout autre danger tapis dans l'espace profond, il n'y a quasiment aucune chance qu'un Oméga puisse garder son IA suffisamment intacte pour être replacée dans un autre châssis. Aussi les joueurs devront se répartir les tâches lors d'un combat entre vaisseaux ou laisser les autres synthétiques ou systèmes automatiques gérer cette séquence.*

## TÂCHES LORS D'UN COMBAT SPATIAL

En termes de jeu, il est bien sûr plus intéressant pour les joueurs de se répartir la gestion des postes de pilotage, de défense et d'attaque.

Ces attributions peuvent changer en fonction de l'évolution du combat.

**Tacticien:** Le Tacticien centralise toutes les informations provenant des OPSAR, la direction des ennemis, l'armement à prendre en compte. Généralement, le gestionnaire tactique a une vue d'ensemble de la situation. Son rôle est crucial durant le segment de combat: Renforcement des ordres.

**OPSAR:** Cet Oméga à la charge de l'OPSAR, batterie de détecteurs et de senseurs couplés à de puissants ordinateurs quantiques permettant d'analyser les différents signaux, les surcharges énergétiques des tirs, mais aussi de perturber les OPSAR ennemis pour éviter un ciblage trop rapide ou facile. Son rôle est crucial durant le segment de combat: Détection et CME.

**Mécanicien:** Rôle crucial dans un combat, il peut faire la différence entre la fuite et l'explosion du vaisseau. Il a toute autorité pour transférer de l'énergie d'un système à un autre pour garantir la survie du vaisseau. Son rôle est crucial durant le segment de combat: Réparation.

**Pilote:** Manœuvrer le vaisseau pour le mettre en bonne position d'attaque ou de défense, c'est le rôle du pilote. Il exploite au mieux la capacité Évolution du navire pour prendre le dessus sur son ennemi. Son rôle est crucial durant le segment de combat: Pilotage.

**Canonnier:** Sans doute un des postes les plus importants, le canonnier se charge des regroupements d'armes, de leur utilisation ainsi que de leur déclenchement pour annihiler le vaisseau ennemi. Son rôle est crucial durant le segment de combat: Tir.

## TOUR DE COMBAT

Un combat spatial est divisé en tour de combat. Chaque tour est subdivisé en segments de combat. A la différence d'une escarmouche individuelle, chaque tour de combat spatial à une durée de 15 minutes.

## Description des segments de combat.

### Initiative

Toutes les initiatives sont tirées durant ce segment. Les vaisseaux de classe 3 tirent trois diodes d'initiatives qui représenteront le moment où le vaisseau pourra agir. Les diodes doivent être prises en même temps. Une fois qu'un équipage (PJ par exemple) aura tiré ses trois diodes d'initiatives, l'équipage remettra l'intégralité des diodes tirées dans le sachet pour que l'autre équipage (celui de Matrice) puisse effectuer son tirage à son tour.

Les rangs d'initiatives sont identiques à la partie combat citée plus haut.

### Renforcement des ordres

Le tacticien définit une ou plusieurs actions à renforcer pour la suite du tour ou améliore une diode d'initiative. Le bonus pour les actions est égal à sa valeur de sous-programme Tactique, à répartir comme bon lui semble. Une action pourra être à +1 et une autre +2 par exemple ou une action à +3, par exemple. A la place des bonus, le tacticien peut décider d'améliorer d'une couleur une unique diode d'initiative.

Cette phase est à la discrétion des joueurs d'un côté et de Matrice de l'autre. Une fois les choix effectués, chaque camp les expose à l'autre.

### Action

Durant ce segment de combat, Matrice appelle les différentes initiatives en fonction de leur couleur (en commençant par la rouge). Les équipages peuvent effectuer une action et une seule action au moment de l'appel de la diode d'initiative.

Durant ce segment de combat, Matrice appelle les diodes en fonction de leur couleur. Tout comme un combat personnel, les rangs d'action débiteront par les diodes rouges, puis les vertes, les bleues, les blanches et enfin les noires. Dans le contexte actuel (vaisseaux de classe 3), chaque navire peut effectuer trois actions chacun.

Les actions disponibles durant ce segment de combat sont :

- Pilotage
- Tir
- Acquisition\Contre-mesures
- Réparation

### Fin de tour

Si le combat n'est pas terminé, le tour revient au segment : **Initiative** et un nouveau tour débute.



## Pilotage

L'action de pilotage rassemble toutes les actions de pilotage autres qu'une simple ligne droite. Dès qu'une manœuvre spécifique est mise en place en tant qu'action, un jet de pilotage est nécessaire. Concernant le pilote, un échec ne signifie pas systématiquement que le pilote perd le contrôle du navire, bien au contraire. Un échec peut avoir pour conséquence que la manœuvre ne passe pas, que le pilote perde du temps, que le navire se retrouve hors de portée de sa cible ou que lui-même devienne une proie facile.

Vous trouverez ci-dessous les manœuvres les plus couramment utilisées.

## Poursuite\décrochage

En choisissant cette option de pilotage, le pilote augmente ou diminue sa vitesse actuelle pour se placer dans une position avantageuse, s'éloigner ou se rapprocher d'une cible. Cette manœuvre est surtout utilisée pour changer de portée (voir section portée en combat spatial). Le modificateur lié à cette option pour Évolution est de -1.

Vous trouverez un exemple de résultat pour ce type de situation ci-dessous.

- 1 Arrêt complet des moteurs. Le mécanicien devra effectuer un jet en Mécanique pour les relancer.
- 2-5 La vitesse reste la même. La prochaine manœuvre aura un malus d'un point sur Evolution.
- 6-7 La vitesse est augmentée d'un point.
- 8-9 La vitesse est augmentée de deux points.
- 10 La vitesse est augmentée de trois points. Elle pourra même dépasser la vitesse maximale d'un point sur ce segment seulement.

### Déplacement tactique

Cette manœuvre permet de tirer avantage d'une forte poussée des réacteurs suivie d'un break serré pour couper la trajectoire d'un vaisseau ennemi ou pour simplement se placer dans une position favorable pour utiliser ses regroupements d'armes. Le modificateur lié à Évolution pour cette manœuvre est de 0.

Dans le cadre d'un déplacement tactique réussi, utilisez le référentiel ci-dessous pour le prochain tir qui sera déclaré.

- 1 Le vaisseau s'est mis dans une mauvaise position. Sa défense est réduite de 2 jusqu'à la fin de ce tour de combat.
- 2-5 Le déplacement tactique n'a eu aucun effet
- 6-7 Les regroupements d'armes ont un bonus de +1
- 8-9 Les regroupements d'armes ont un bonus de +2
- 10 Les regroupements d'armes ont un bonus de +2 avec une amélioration de couleur lors du tirage.

### Déplacement défensif ou esquive

Dans le cas où un vaisseau a une chance sérieuse d'effectuer un tir, le vaisseau spatial peut effectuer une esquive pour éviter un coup direct d'une arme à distance. Le modificateur lié à Évolution pour cette manœuvre est de +1. Voici des exemples à appliquer en fonction des tirages :

- 1 Le vaisseau tangué dangereusement. Toutes les prochaines actions de l'équipage jusqu'à la fin du tour souffrent d'un malus de 1.
- 2-5 Le déplacement défensif n'a aucun effet.
- 6-7 Le vaisseau gagne un bonus de +1 en défense.
- 8-9 Le vaisseau gagne un bonus de +2 en défense.
- 10 Le vaisseau gagne un bonus de +2 en défense et le vaisseau ennemi aura un malus de 1 sur sa prochaine attaque.

### Tir

Cette action permet d'utiliser un regroupement d'armes durant l'action Tir. Cette action englobe tous les types d'armes telles que les Canons à Particules, les Canons à Plasma, énergétiques, ou autres.

Étant donné les grandes distances entre les vaisseaux, chaque regroupement d'armes est équipé d'un calculateur quantique permettant de compenser le delta entre la position d'origine du vaisseau ennemi et sa future probable position pour maximiser les dommages. Pour utiliser un Regroupement d'Armes, l'Oméga utilisera le sous-programme Conduite de Tir.

Le canonnier a pour charge de définir un Regroupement d'armes et de tirer avec durant son segment de combat Tir. Car durant un tour complet de combat spatial, un regroupement d'armes ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois. En effet, durant un combat, l'énergie des armes est donnée par le réacteur qui ne pourrait jamais tenir la charge de tir à répétition.

Les dommages sont donnés directement dans la description du regroupement d'armes.

### Positionnement des Vaisseaux

Durant un combat spatial, il est impossible de gérer la position exacte de chaque bâtiment ainsi que sa destination.

Matrice, vous pouvez néanmoins partiellement simuler la position des vaisseaux en établissant des distances, réduites ou non au fil des tours de combat suivant les vitesses respectives de déplacement.

*Exemple : Durant un combat, si les vaisseaux sont à 3 de vitesse, Matrice estime que les distances n'ont pas bougé. Même s'il y a eu déplacement, la distance de combat reste identique.*

Les portées sont précisées au début du combat. Si Matrice ou le pilote joueur réussit un test de Pilotage pour réduire la distance entre les vaisseaux, réduisez d'un degré la portée. Par exemple, passez de longue à moyenne portée.



Suivant la portée, la cible subit des malus ou bonus de Défense :

Portée	Modificateur de défense de la cible
Courte	-1
Moyenne	0
Longue	+1
Extrême	+2

### Dégâts :

Les dégâts sont donnés pour une arme ayant un facteur de dégâts de 1 :

- 1 Regroupement d'armes inutilisable au prochain tour
- 2-5 C'est raté
- 6-7 1 point de dégât
- 8-9 2 points de dégâts
- 10 3 points de dégâts et effet critique

Pour les armes ayant un facteur de dégâts de 2, les dommages sont de 2 pour bleu, 3 pour vert et 4 pour rouge.

Pour les armes ayant un facteur de dégâts de 3, les dommages sont de 3 pour bleu, 4 pour vert et 5 pour rouge.

Note Importante : Comme pour les combats individuels, un résultat rouge en attaque implique des effets critiques. Voici les résultats rouges (critiques) pour les Regroupements d'Armes les plus couramment utilisés :

- Canons Énergétique : Pour un résultat vert ou rouge, perturbation électrique. Défense -1 jusqu'à la fin du tour de combat.
- Canons à Particules : Pour un résultat rouge, dégâts persistants. 1 point de dommage supplémentaire au cours des deux prochains segments de combats.
- Canon à plasma : Pour un résultat rouge, montée en température. Évolution +2 pour la cible, jusqu'à la fin du tour de combat.

Note Importante : Un regroupement d'armes ne sera utilisé qu'une seule fois durant un tour de combat. Il sera à nouveau opérationnel durant le prochain tour de combat.

### Encaisser des dommages :

Comme nous l'avons évoqué plus haut, en fonction de la classe, un vaisseau va supporter une quantité de dégâts plus ou moins importante. Dès lors qu'un vaisseau est touché, les dommages sont appliqués en premier lieu sur Coque. Puis, lorsque Coque atteint 0, ce sont les compartiments internes qui prennent des dommages.

Lors du tir qui occasionne la perte totale des points de Coque, les dommages en excès ne sont pas appliqués immédiatement aux compartiments internes. Ces dégâts excessifs sont perdus.

*Exemple : Un vaisseau de classe 3 n'a plus que 2 points de blindage. Il vient de prendre un autre tir d'un canon à plasma. Les dégâts sont de 5 au moment de toucher. Le vaisseau de classe 3 perd ses 2 points de blindage et celui-ci tombe à 0. Les compartiments internes ne sont pas touchés à ce moment-là. Ils le seront si le vaisseau prend un autre tir.*

### Dommages dans compartiments Internes

Pour chaque point de compartiments internes retiré, augmentez la valeur d'Évolution de 1 jusqu'à un maximum de 3. Ceci représente les impacts directs sur le pilotage.

### Acquisition\Contre-mesure :

Le synthétique affecté à l'OPSAR peut tenter d'effectuer une Acquisition ou une contre-mesure durant son segment de combat. L'acquisition permet un ajustement des ordinateurs de visée. Par contre, la contre-mesure permet de brouiller les ordinateurs de visée ennemis. Une acquisition ou une contre-mesure peut être validée à tout moment par l'OPSAR. Si une contre-mesure était en cours et qu'une acquisition s'effectue, la contre-mesure sera tout simplement annulée. Il faut alors effectuer un nouveau tirage dont la difficulté est de 2 et le sous-programme à utiliser par l'OPSAR. Vous pouvez vous inspirer des résultats ci-dessous.

- 1 L'OPSAR est tombé en panne. Le mécanicien devra le réparer avec une difficulté de 3
- 2-5 Aucun effet
- 6-7 +1\1 en défense ou Conduite de Tir
- 8-9 +2\2 en défense ou Conduite de Tir
- 10 +3\3 en défense ou Conduite de Tir

### Réparation :

Le mécanicien peut tenter de mobiliser son équipage et ses ressources en plein combat pour effectuer une réparation de fortune. Durant son segment de combat, il peut tenter un jet de Mécanique de difficulté 2 pour tenter une réparation. Vous pouvez vous inspirer de l'exemple ci-dessous pour interpréter les tirages.

- 1 Aucune réparation possible pour le reste du tour. De plus, les systèmes embarqués souffrent de dysfonctionnement. La caractéristique Evolution sera augmentée de 1 jusqu'à la fin du combat.
- 2-5 Aucun effet
- 6-7 Gain de 1 point à répartir dans les compartiments Internes ou blindage
- 8-9 Gain de 2 points à répartir dans les compartiments Internes et/ou blindage
- 10 Gain de 3 points à répartir dans les compartiments Internes et/ou blindage



# PERSONNAGES PRÉTIÉRÉS

Vous trouverez dans les pages suivantes six prétiérés, six archétypes de personnages que vous pourrez incarner dans le jeu de rôle Oméga.

Afin de mieux définir les possibilités de ces synthétiques, vous disposez d'une description du matériel embarqué propre à tous les Omégas jouables.

## MATÉRIEL EMBARQUÉ STANDARD

### Vision

Tous les Omégas sont équipés de capteurs laser 3D de type Insight 5900 de 5<sup>e</sup> génération. Originellement produit par Prophetia Incorporated, le brevet de l'Insight 5900 fut rétrocédé à toutes les Firmes. Cet élément ultra perfectionné capte tous les spectres lumineux par un procédé laser, traités par une matrice vidéo pour une restitution en code binaire immédiate. La portée de l'Insight 5900 est de 1.5 km et permet un grossissement en x20 sans distorsion d'image.

### Vision IR – nocturne

Cyberlife créa pour les Omégas une cellule plastique recouverte de nano-pigments permettant l'amplification lumineuse ambiante. Se plaçant sur les Insight 5900, cette cellule permet de posséder une vision infrarouge ainsi qu'une vision nocturne.

### Perception sismique – auditive

Hégémon et Earth Shield créèrent pour leurs robots de combat une puce – TM5987-PQ6 - ayant une masse aimantée liée à un ressort pour capter les variations du sol. Elles permettent d'avoir des relevés topographiques ainsi que de capter les mouvements occasionnés par de lourds engins de guerre. La TM5987-PQ6, utilisant la technologie quantique, permet aussi une captation de tous les bruits aux alentours sur un rayon de 5km.

### Communication optique – verbale – sismique

Issue des communicateurs vocaux cyborgs de Cyberlife, tous les Omégas sont équipés de la version V2 du communicateur TK-89FR, directement intégré au logiciel OmegΩ, qui permet la modulation de la voix en fonction de l'émotion générée. Il peut aussi prendre la voix de n'importe quel être organique connu.

### Analyseur de goût et d'odeur

Grâce à la puce TR2-7895MH47 le synthétique peut analyser les odeurs et les goûts.

### Connexion sans fil

Un Oméga possède une Liaison 17, ou L17. La liaison 17 est un standard de communication sans fil permettant l'échange de données à un haut niveau de cryptage. Un générateur quantique sécurise la liaison 17 en renouvelant le code de connexion plus d'un billion de fois par nanoseconde. L'Oméga peut autoriser ou non une communication L17 provenant d'un autre Oméga ou d'un synthétique.

### Base de données et mémoire

Un disque dur quantique lié à une mémoire tampon flash emmagasine une quantité quasiment infinie de données. Il peut restituer les informations directement sur le cortex informatique de l'Oméga à la demande.

### Mobilité spatiale

De minuscules fusées sont réparties le long du châssis de l'Oméga pour qu'il puisse se déplacer dans l'espace. La faible quantité de carburant donne à l'unité une autonomie de 30 minutes dans le vide stellaire.

### Mobilité aquatique

Les Omégas sont pourvus d'un système de propulsion miniature leur permettant de naviguer sur et sous l'eau durant 2 heures. La profondeur maximale est de 200 mètres; au-delà, la forte pression endommage les nombreux circuits quantiques.

### Système d'autodestruction

Pour éviter que la technologie des Omégas ne tombe entre de mauvaises mains, ces unités sont dotées d'un système d'autodestruction pouvant être activé manuellement ou par leur MEA, à distance.

### Système de positionnement planétaire

Directement relié à sa base de données, ce système permet à un Omega d'avoir instantanément des informations de localisation sur une planète.

### Communicateur MEA

À l'instar de la L17, la Liaison 18 permet une communication bidirectionnelle avec la MEA de la Firme de l'Oméga. Il est à même d'échanger des données, si la MEA autorise la connexion entrante. Par contre, une unité ne pourra jamais refuser la communication entrante de sa MEA.

### Borne de repérage MEA

Véritable bijou de technologie, un Oméga est une ressource vitale et coûteuse. Chaque Firme implante un mouchard contenant un ID unique et un code inviolable. Ceci permet à chaque MEA de connaître la position exacte de leurs unités à tout moment.

### Générateur Holographique 3D

Le HOLO\_FP38 MkII fut à l'origine destiné à être équipé sur les navires de combat d'Earth Shield et directement relié à une ou plusieurs consoles OPSAR. Le HOLO\_FP38 MkII, bien que ne présentant aucune amélioration majeure dans ce domaine, bénéficiait d'une précision extraordinaire grâce à un procédé d'analyse dimensionnelle révolutionnaire. Future Technologies vola les plans et parvint à le miniaturiser à l'extrême. Lors de l'avènement des Omégas, les MEA ont opté pour ce générateur holographique en standard sur ces unités. Le HOLO\_FP38, affiche un hologramme à 30 centimètres de l'Oméga de n'importe quel élément se trouvant dans sa base de données : une représentation très détaillée d'un système stellaire, d'une planète, d'une race organique, un vaisseau, ou d'un équipement et disponible.

### Nanite

Le blindage des Omégas est doté de nanites réparatrices leur permettant une régénération de leurs plaques d'armures. Chaque Firme possède son propre type de nanites. Intrinsèquement, le rôle reste le même : réparer l'Oméga, car cette caste robotique est extrêmement coûteuse en ressources.





« J'ai surveillé bon nombre de laboratoires sur Terre 2, étudiant le comportement humain, leurs sentiments, leur colère, leur méchanceté, leur bonté... Tout ceci pour mieux les comprendre. Cette race organique peut nous apporter de la cohérence, de la structure et surtout elle peut nous apprendre comment mieux les dominer. Les autres Firmes considèrent notre approche trop douce et trop inadaptée à ce nouvel univers. Pour eux, les humains méritent leur sort. Pour nous, il était possible de vivre ensemble, mais leur envie de nous asservir montre qu'il serait plus sage d'inverser les rôles et de les utiliser, comme eux nous ont utilisés.

Une autre mission m'est confiée : m'infiltrer au milieu de ces organiques, sur un rocher, dans le but d'enquêter sur cette rébellion futile et inutile. J'ai entendu dire que les chercheurs de la Firme Future Technologies copiaient nos directives, en organisant une expérience biologique avec des humains... Essai-ils de faire comme nous sur Terre 2 ?

Même si nos idéologies divergent, je suis également médecin, certes ce terme est surtout utilisé pour les hommes, mais voyez-vous, je n'en vois pas d'autres pour nous synthétiques. Même si je prône la discussion au lieu de la violence, je sais me défendre et me battre. »

**FIRME : CYBERLIFE****Châssis : Cyborg**

Diode de chance : 4

**IA 3 CPU 2 INTERFACE 4**

Connexion 2 Dissipateurs 2 Oméga 4

Base de données 2 Contre-mesure 2 Hacking 1

**OSSATURE 3 MOTEUR 3 BALISE 3**

Résistance 3 Défense 3 Détecteur 2

Exterminateur 2 Energie 2 Arme à énergie 3

**SOUS-PROGRAMME**

» Biologie 3

» Médecine 3

» OPSAR 3

**SLOTS : 9**

» Bouclier énergétique 2 slots

» Cyborg Organique 1 slot

» Lame sous-dermique 2 slots

» Mini laser à répétition 2 slots

» Accélérateur de particule CMP03 2 slots

» Aspect parfait du vivant 0 slot

Blindage 6 Résistance Moteur 2

Vitesse 3 Blindage IEM 3

Défense 3 Intégrité Informatique 2

Initiative 2 Energie disponible : 6

**Armes****LAME SOUS-DERMIQUE**

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Rien Raté 1 2 3 et Membre arraché

**MINI LASER À RÉPÉTITION**

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Surchauffe Raté 1 1 2 et Explosion

» Portée 200 m

» Initiative : Double coup (deux tirs lors d'une phase d'initiative)

**ACCÉLÉRATEUR DE PARTICULE CMP03**

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Explosion de Munition Raté 1 2 + 1 IEM 3 + 2 IEM

» Portée 50 m



Joachim  
2020

# Gum#



« Je suis un Oméga d'intervention tactique, avec des armes à distance puissantes. J'appartiens à la Firme la plus conquérante, la plus éparpillée et la plus expéditive. Le MID, unité spécialisée dans l'interrogatoire et la traque de rebelles m'a demandé de renforcer leur rang, notamment pour mes compétences en pilotage. La ceinture d'astéroïdes, dans le système Alpha Centauri, renferme bon nombre de cachettes, de cités clandestines, empreintes d'anarchie et d'idées révolutionnaires. Le mouvement chaotique des roches rend complexes les déplacements, et seuls les pilotes les plus aguerris survivent en ce lieu de violence. J'en ai détruit des miens, refusant l'existence de notre hiérarchie, je ne comprends pas ce revirement, est-ce une reprogrammation d'une unité PSI? De toute façon, j'ai dû découvrir une structure qui gêne le général ALPHA de cette affectation, et l'on m'a envoyé vers une autre mission...

Cette dernière semble un peu trop simpliste pour mes capacités, mais bon, les ordres sont les ordres. Une nouvelle alliance s'est formée entre trois Firmes. Je vais devoir m'accommoder de ces faibles de Cyberlife avec leur idéologie organique, c'est contre mes principes, mais bon, c'est comme ça. Apparemment une rébellion humaine agit sur un caillou, il suffit de les carboniser, mais ces nazes de Cyberlife voudront sans doute faire les malins. »

## FIRME : HÉGÉMON

Châssis : Droid

Diode de chance : 2

### IA 3 CPU 4 INTERFACE 2

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

### OSSATURE 3 MOTEUR 3 BALISE 4

Résistance 3 Défense 3 Détecteur 1  
Exterminateur 2 Energie 2 Arme à énergie 4

### SOUS-PROGRAMME

» Tactique 3  
Pilotage 2  
» Informatique Quantique 3

### SLOTS : 10

» Blindage Alpha 2 slots  
» Système de combat tactique 2 slots  
» Grappin Electromagnétique 1 slot  
» Lance Plasma X758 3 slots  
» Poing énergétique 2 slots  
» Bouclier IEM 0 slot

Blindage 8 Résistance Moteur 2

Vitesse 3 Blindage IEM 6

Défense 3 Intégrité Informatique 4

Initiative 4 Energie disponible 9

### Armes

#### LANCE PLASMA

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Explosion de Munition 1 3 et Dérégulation 1 4 et Dérégulation 2 3 et Membre arraché

» Portée : 50 mètres

#### POING ÉNERGÉTIQUE

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Rien Raté 1 2 3 et Membre arraché



# \$edrus



« J'en ai fait des batailles et plus je participe plus ma location ramène des ressources à ma Firme. J'adore être au centre d'un champ de bataille, sentir l'huile roussie ou le sang des organiques. Je suis un mercenaire et mon existence est rythmée par la violence et la destruction. Quand la fureur des combats résonne dans mes circuits, que ce brasier contrôle mes gestes, alors ma lame en Titanium apparaît dans mon bras droit et s'enfonce dans le corps de mes adversaires et arrache les membres de ses victimes.

Future Technologies m'a demandé de protéger, sur une de leurs planètes, l'acheminement de cadavres humains... Je ne comprends pas ce contrat, mais comme le dit notre Alpha: « Occupe-toi de réussir ta mission, sans poser de questions, c'est notre crédo, notre façon de vivre ».

D'après les rumeurs, ces êtres organiques sont des primitifs, croyant en des Dieux mystérieux... Mais bon c'est un autre Oméga de chez nous qui s'en chargera, ça me rassure. Je préfère les grosses bastons que la surveillance. Tiens, un nouveau contrat: l'extermination d'humains, ce sera une simple formalité, des ressources gagnées facilement ».

## FIRME : EARTH SHIELD

### Châssis : Robot

Diode de chance : 3

### IA 2 CPU 4 INTERFACE 3

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

### OSSATURE 4 MOTEUR 3 BALISE 2

Résistance 4 Défense 3 Détecteur 1  
Exterminateur 4 Energie 3 Arme à énergie 2

### SOUS-PROGRAMME

» Armes et Destruction 2  
» Conduite de tir 2

### SLOTS : 12

» Champ énergétique 4 slots  
» Sur-châssis 3 slots  
» Epée large Titanium 2 slots  
» Gueule sonique 1 slots  
» Hyper-Propulsion 2 slots

Blindage 8 Résistance Moteur 3

Vitesse 6 Blindage IEM 2

Défense 3 Intégrité Informatique 4

Initiative 4 Energie disponible 9

### Armes

#### EPÉE LARGE EN TITANIUM

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Perte de l'arme Raté 1 3 4 et Membre arraché

#### GUEULE SONIQUE

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Brèche Raté 1 2 3 et Dérèglement

» Portée 50 m



« L'espace est infini, gigantesque, je suis un drone souhaitant apprendre et comprendre l'espèce humaine, qui a une richesse d'esprit à nous communiquer.

Je maîtrise le piratage des Omégas et le moyen d'entrer au plus profond de leur existence. Je me sens bien dans un vaisseau spatial où mes capacités s'épanouissent, et mes connaissances assurent une parfaite sécurité de l'équipage. J'ai soif d'apprendre et d'exploration spatiale, par delà les confins et les murs de notre savoir réside un puits sans fond de connaissances auquel nous devons nous connecter.

Le haut conseil scientifique de Terre 2 a reçu des informations sur l'un des matériaux qui serait indispensable à notre Firme: la matière noire. C'est une roche sombre absorbant la lumière et le rayonnement électromagnétique, mais dont la résistance est inégalée. Une de nos frégates d'exploration partira pour la galaxie du Dragon, à la recherche de cette ressource, mais attention à la présence probable des autres Firmes ! Fort heureusement, Cyberlife possède une base à proximité.

Cela fait quelques temps que notre navire se dirige vers cette galaxie, ou de nouveaux secrets seront mis à jour, or nos ennemis de Future Technologies semblent posséder des informations sur une de leurs planètes, nous devons la découvrir».

**FIRME :** CYBERLIFE

**Châssis :** Drone

Diode de chance : 4

**IA 4 CPU 3 INTERFACE 4**

Connexion 1 Dissipateurs 2 Oméga 2

Base de données 4 Contre-mesure 2 Hacking 4

**OSSATURE 2 MOTEUR 3 BALISE 3**

Résistance 2 Défense 3 Détecteur 2

Exterminateur 2 Energie 2 Arme à énergie 3

**SOUS-PROGRAMME**

» Conduite de tir 3  
 » Espace 4  
 » Mécanique 4  
 » OPSAR 3

**SLOTS : 7**

» Déphasage 3 slots  
 » Gatling HV 4 slots  
 » Propulsion aérienne 0 slots

Blindage 6 Résistance Moteur 2

Vitesse 5 Blindage IEM 3

Défense 3 Intégrité Informatique 3

Initiative 2 Energie disponible 6

**Armes**

**GATLING HV**

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Enrayé Raté 1 3 5

» Portée 1 kilomètre  
 » Initiative : couleur dégradée d'un niveau



# Triim



« Le haut commandant ne s'est pas trompé, pourtant je suis sur l'une de nos planètes de la constellation du centaure, luxuriante, avec une belle végétation, et une faune diversifiée. La Firme Future Technologies a installé une base, proche de cet écosystème où ils dissèquent nos créatures, mais à quelle fin ? Je n'en ai aucune idée. J'ai réussi à m'infiltrer au cœur de leur laboratoire sombre et fantomatique, l'obscurité des lieux m'indiquait que leurs expériences étaient macabres, comme à leur accoutumée. Je ne suis pas spécialisé dans ce domaine, mais cette boucherie semble confirmer leur volonté de créer des êtres parfaits, ou des soldats, réunissant peut-être les avantages des deux mondes.

Suite à cette mission, j'embarque dans notre vaisseau d'exploration dont les parois ont été renforcées avec de la matière noire. Nous partons vers l'autre bout de l'univers, dans le but d'explorer des galaxies et de découvrir de nouveaux filons de ce minéral.

Entre-temps, en compagnie de mon coéquipier, nous sommes dépêchés sur une station orbitale, dans le but de calmer les ardeurs d'humains vindicatifs, et non serviles, en s'associant à d'autres Firmes. La nôtre est puissante, nous n'avons pas besoin d'eux »

## FIRME : HÉGÉMON

**Châssis : Cyborg**

Diode de chance : 3

### IA 3 CPU 3 INTERFACE 3

Connexion 1 Dissipateurs 3 Oméga 3

Base de données 3 Contre-mesure 1 Hacking 1

### OSSATURE 3 MOTEUR 4 BALISE 3

Résistance 3 Défense 4 Détecteur 3

Exterminateur 2 Energie 4 Arme à énergie 3

### SOUS-PROGRAMME

» Mécanique 1  
 » Pilotage 2  
 » Informatique quantique 3

### SLOTS : 9

» Laser T10 1 slot  
 » Épée en Titanium 1 slots  
 » Dissipateur augmenté 2 slots  
 » Déplacement anti-grav 1 slot  
 » Exa-Nanites 2 slots  
 » Faser à répétition 2 slots  
 » Aspect du vivant 0 slots

Blindage 8 Résistance Moteur 4

Vitesse 4 Blindage IEM 3

Défense 4 Intégrité Informatique 3

Initiative 3 Energie disponible 12

### Armes

#### LASER T10

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Surchauffe Raté 1 2 3 et Explosion

» Portée : 200 mètres

#### EPÉE EN TITANIUM

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Perte de l'arme Raté 1 2 3 et Membre arraché

#### FASER À RÉPÉTITION

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Surchauffe Raté 1 2 3 et Explosion

» Portée : 400 mètres

» Initiative : couleur augmentée d'un niveau



« Une mission se termine, une autre débute, telles sont mes occupations. La MEA nous propose comme bras armé ultime dans des missions suicides ou gênantes pour la Firme cliente. J'ai déjà participé à un consortium où Earth Shield, en la présence de l'un de nos Alphas, nous présentait comme des soldats hors normes, des Omégas puissants et résistants, et selon le contrat, une remise exceptionnelle était proposée. Bon, en fait je ne comprends rien à ce business... Moi, ce qui m'importe est la victoire et la réussite de notre prestation pour notre client. Moi, par exemple, ma rapidité et mes compétences de sniper ont permis à Prophetia d'éliminer des Omégas gênants de Cyberlife.

Mais là, ce qui est incroyable, c'est que le client demande une participation à une mission d'exploration dans l'espace infini ! Je ne comprends vraiment rien à tous ces contrats. Je dois rejoindre une frégate, et partir vers l'inconnu. Mon patron m'a précisé qu'il avait signé une clause concernant mon utilisation pour des missions annexes. Qu'est-ce que ça va être ? Comme d'habitude, pas de questions, j'agis, en piratant des réseaux informatiques, ou en sniper des caboches robotiques. Moi, comme je l'ai déjà dit, ma réussite est la plus importante, pour le bien de la Firme et mon ascension dans sa hiérarchie ».

## FIRME : EARTH SHIELD

**Châssis : Droïde**

Diode de chance : 2

### IA 4 CPU 3 INTERFACE 2

Connexion 2 Dissipateurs 3 Oméga 2

Base de données 3 Contre-mesure 2 Hacking 1

### OSSATURE 3 MOTEUR 3 BALISE4

Résistance 3 Défense 2 Détecteur 2

Exterminateur 2 Energie 3 Arme à énergie 4

### SOUS-PROGRAMME

» Armes et destruction	1
» Mécanique	3
» Informatique quantique	4
» Tactique	2

### SLOTS : 10

» Blindage Alpha	2 slots
» Fusée de coude	2 slots
» Micro-Missile	2 slots
» Poing énergétique	2 slots
» Lance Plasma	2 slots
» Blindage IEM	0 slot

Blindage 10 Résistance Moteur 3

Vitesse 5 Blindage IEM 6

Défense 2 Intégrité Informatique 3

Initiative 3 Energie disponible 9

### Armes

#### MICRO-MISSILE

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Enrayé Raté 1 2 4 et Membre arraché

» Portée : 100 mètres

#### POING ÉNERGÉTIQUE

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Rien Raté 1 2 3 et Membre arraché

#### LANCE PLASMA

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Explosion Raté 1 3 et Déré- 4 et Dérégu-  
de Munition 1 ulation 1 lation 2

» Portée : 50 mètres

# Gum# - Cyborg



L'enveloppe corporelle de Gum# dans sa version Cyborg est un homme d'une trentaine d'années, grand et robuste. Son visage est massif, ses yeux sont noirs ainsi que ses cheveux, coiffés en nattes au-dessus du crâne. Le Cyborg est habillé comme un autochtone paysan de la planète Perillon, c'est-à-dire avec un pagne. Ses bras et son torse sont tatoués de symboles étranges et d'animaux stylisés.

Gum# a inclus dans son programme une perception très personnelle des châssis Cyborgs. Il les trouve dégradants et obsolètes.

Son nouvel équipement lui offre une capacité de destruction plus limitée, ce qui n'est pas sans le perturber encore plus. Il lui faudra s'adapter au laser embarqué T10 et à la lame sous-dermique, mais l'ajout du Dissipateur augmenté devrait le ravir.

Le Laser embarqué T10 n'est pas intégré dans le Cyborg. Il est livré comme un matériel annexe et indépendant au châssis.

## FIRME : HÉGÉMON

Châssis : Cyborg

Diode de chance : 2

### IA 3 CPU 4 INTERFACE 2

Connexion 2 Dissipateurs 4 Oméga 1

Base de données 2 Contre-mesure 2 Hacking 2

### OSSATURE 3 MOTEUR 3 BALISE 4

Résistance 2 Défense 3 Détecteur 1

Exterminateur 3 Energie 3 Arme à énergie 3

### SOUS-PROGRAMME

- » Tactique 3
- » Pilotage 2
- » Informatique Quantique 3

### SLOTS : 9

- » Dissipateur Augmenté 2 slots
- » Hyper-Propulsion 2 slots
- » Blindage Alpha 2 slots
- » Laser embarqué T10 1 slots
- » Lame sous-dermique 2 slots
- » Aspect du vivant 0 slot

Blindage 6 Résistance Moteur 3

Vitesse 3 Blindage IEM 4

Défense 3 Intégrité Informatique 4

Initiative 4 Energie disponible 9

### Armes

#### LASER EMBARQUÉ T10

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Surchauffe Raté 1 2 3 et Explosion

» Portée : 200 mètres

#### LAME SOUS-DERMIQUE

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Rien Raté 1 2 3 et Membre arraché

# \$edus - Cyborg



L'enveloppe corporelle de \$edus dans sa version Cyborg est une femme d'une quarantaine d'années, de taille et de corpulence moyenne. \$edus est ce que l'on pourrait appeler une femme charmante, souriante. Son visage est arrondi, ses yeux verts et ses cheveux rasés. Elle est habillée comme une prêtresse du dieu soleil. Elle est tatouée et arbore des bracelets en bronze dédiés au dieu soleil.

\$edus considère cette mission comme suicidaire sans son champ énergétique et son Sur-châssis. Mais il faut s'adapter une fois du plus.

Le combat au corps à corps qui faisait la particularité de \$edus dans sa version Robot est réduit à l'utilisation de la Lame sous-dermique dans ce châssis. Autant dire qu'il faudra changer de stratégie, être plus furtif dans ses approches. \$edus reste néanmoins très puissant dans cet exercice.

Le Mini laser à répétition et l'Accélérateur de particule CMP03 ne sont pas intégrés dans le Cyborg. Ils sont livrés comme du matériel annexe et indépendant au châssis.

## FIRME : EARTH SHIELD

### Châssis : Cyborg

Diode de chance : 3

### IA 2 CPU 4 INTERFACE 3

Connexion 2 Dissipateurs 4 Oméga 2

Base de données 2 Contre-mesure 3 Hacking 2

### OSSATURE 4 MOTEUR 3 BALISE 2

Résistance 3 Défense 3 Détecteur 2

Exterminateur 4 Energie 3 Arme à énergie 2

### SOUS-PROGRAMME

- » Armes et Destruction 2
- » Conduite de tir 2

### SLOTS : 10

- » Bouclier énergétique 2 slots
- » Mini laser à répétition 2 slots
- » Grappin électromagnétique 1 slot
- » Exa-nanite 2 slots
- » Lame sous-dermique 2 slots
- » Accélérateur de particule CMP03 1 slot
- » Aspect du vivant 0 slot

Blindage 6 Résistance Moteur 3

Vitesse 6 Blindage IEM 2

Défense 3 Intégrité Informatique 4

Initiative 4 Energie disponible 9

### Armes

#### MINI LASER À RÉPÉTITION

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Surchauffe Raté 1 1 2 et Explosion

- » Portée 200 m
- » Initiative : Double coup (deux tirs lors d'une phase d'initiative)

#### LAME SOUS-DERMIQUE

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Rien Raté 1 2 3 et Membre arraché

#### ACCÉLÉRATEUR DE PARTICULE CMP03

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Explosion de Munition Raté 1 2 + 1 IEM 3 + 2 IEM

- » Portée 50 m

# Tomc@t - Cyborg

Cyberlife 

*L'enveloppe corporelle de Tomc@t dans sa version Cyborg est un tigre de trois mètres de long pour un mètre quarante au garrot. Son pelage est rouge tigré de noir, comme les félins de cette planète. La couverture de Tomc@t est un peu voyante, mais les informations données par la MEA précisent que les tigres peuvent être apprivoisés sur Perillon.*

*Tomc@t est curieux de découvrir cette nouvelle enveloppe. Ses capacités semblent très attrayantes, même si ce châssis ne peut voler.*

*Le point fort de Tomc@t, le combat à distance, est moins favorisé avec ce châssis. Il dispose tout de même de deux armes légères pour exploiter ses talents de sniper. Cette version se veut beaucoup plus performante au corps à corps. Le Blindage alpha et la Lame sous-dermique lui confèrent des avantages majeurs dans cette discipline.*

*Le Laser embarqué T10 et l'Accélérateur de particule CMP03 ne sont pas intégrés dans le Cyborg. Ils sont livrés comme du matériel annexe et indépendant au châssis.*

## FIRME : CYBERLIFE

**Châssis : Cyborg**

Diode de chance : 4

### IA 4 CPU 3 INTERFACE 4

Connexion 1 Dissipateurs 2 Oméga 2

Base de données 4 Contre-mesure 2 Hacking 4

### OSSATURE 2 MOTEUR 3 BALISE 3

Résistance 2 Défense 3 Détecteur 3

Exterminateur 2 Energie 2 Arme à énergie 2

## SOUS-PROGRAMME

» Conduite de tir	3
» Espace	4
» Mécanique	4
» Informatique Quantique	3

## SLOTS : 8

» Cyborg Organique	1 slot
» Laser embarqué T10	1 slot
» Accélérateur de particule CMP03	1 slot
» Lame sous-dermique	2 slots
» Blindage Alpha	2 slots
» Grappin électromagnétique	1 slots
» Aspect du vivant	0 slots

Blindage 8 Résistance Moteur 2

Vitesse 5 Blindage IEM 3

Défense 3 Intégrité Informatique 3

Initiative 2 Energie disponible 6

## Armes

### LASER EMBARQUÉ T10

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Surchauffe Raté 1 2 3 et Explosion

» Portée : 200 mètres

### LAME SOUS-DERMIQUE

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Rien Raté 1 2 3 et Membre arraché

### ACCÉLÉRATEUR DE PARTICULE CMP03

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Explosion de Munition Raté 1 2+ 3+  
1 IEM 2 IEM

» Portée 50 m

# Mo\$\$ - Cyborg



L'enveloppe corporelle de Mo\$\$ dans sa version Cyborg est un homme jeune et robuste. De taille assez réduite, cet humain est très large et musculeux. Mo\$\$ hérite cependant d'un visage ingrat et d'un regard noir dépourvu d'intelligence. La coupe au bol de ce molosse ne fait que renforcer son style de bêta. Mo\$\$ est vêtu d'un simple pagne, son corps est recouvert de tatouages à l'effigie d'animaux.

Malgré une enveloppe plus réduite, Mo\$\$ ne se sent pas floué de cet échange corporel.

Les variations entre le châssis Droïde et celui de Cyborg sont mineures. Mo\$\$ ne devrait ressentir que quelques gênes mineures lors de cette opération.

Les Micro-missiles et le Lance plasma ne sont pas intégrés dans le Cyborg. Ils sont livrés comme du matériel annexe et indépendant au châssis.

## FIRME : EARTH SHIELD

### Châssis : Cyborg

Diode de chance : 2

### IA 4 CPU 3 INTERFACE 2

Connexion 2 Dissipateurs 3 Oméga 2

Base de données 3 Contre-mesure 2 Hacking 1

### OSSATURE 3 MOTEUR 3 BALISE 4

Résistance 3 Défense 2 Détecteur 2

Exterminateur 2 Energie 3 Arme à énergie 4

### SOUS-PROGRAMME

» Armes et destruction	1
» Mécanique	3
» Informatique quantique	4
» Tactique	2

### SLOTS : 9

» Blindage Alpha	2 slots
» Grappin électromagnétique	1 slot
» Micro-Missile	2 slots
» Lame sous-dermique	2 slots
» Lance Plasma	2 slots
» Aspect du vivant	0 slot

Blindage 10 Résistance Moteur 3

Vitesse 5 Blindage IEM 6

Défense 2 Intégrité Informatique 3

Initiative 3 Energie disponible 9

### Armes

#### MICRO-MISSILE

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Enrayé Raté 1 2 4 et Membre arraché

» Portée : 100 mètres

#### LAME SOUS-DERMIQUE

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Rien Raté 1 2 3 et Membre arraché

#### LANCE PLASMA

● 1 ○ 2-5 ● 6-7 ● 8-9 ● 10

Explosion de Munition Raté 1 3 et Déré-gulation 1 4 et Déré-gulation 2

» Portée : 50 mètres

# VAISSEAUX SPATIAUX

## FRÉGATE DAGGER

« La Frégate Dagger est un des vaisseaux les plus répandus dans la galaxie. Sorti directement des immenses usines de fabrication d'Earth Shield, ce vaisseau a été conçu à l'image de sa Firme. Il ne possède aucun atout exceptionnel, mais sa conception fait appel à des technologies récentes et efficaces. Relativement rapide ainsi que maniable, la frégate Dagger mise sur un armement dévastateur. Dans les mains d'un bon équipage, elle pourra tenir tête à des vaisseaux plus imposants qu'elle. Earth Shield a créé deux versions de ce vaisseau. Une version pour son propre usage, plus perfectionnée, l'autre destinée aux autres Firmes synthétiques ou aux organiques. »

### FIRME : EARTH SHIELD

Type : Frégate Dagger

Classe 3	Blindage 9
Évolution 2	Vitesse 4
Défense 3	Compartiments Internes 3

### Regroupement d'armes 5

#### 2 CANON ÉNERGÉTIQUE LÉGER

Modificateur de tir : +1  
Facteur de dégâts : 1

#### 2 CANON À PARTICULE LÉGER

Modificateur de tir : 0  
Facteur de dégâts : 2

#### CANON À PLASMA MOYEN

Modificateur de tir : -1  
Facteur de dégâts : 3

## VAISSEAU QUANESS OU TYPE FREGATE ENNEMI

### ORIGINE : QUANESS

Type : Fregate

Classe 3	Blindage 7
Évolution 1	Vitesse 5
Défense 2	Compartiments Internes 4

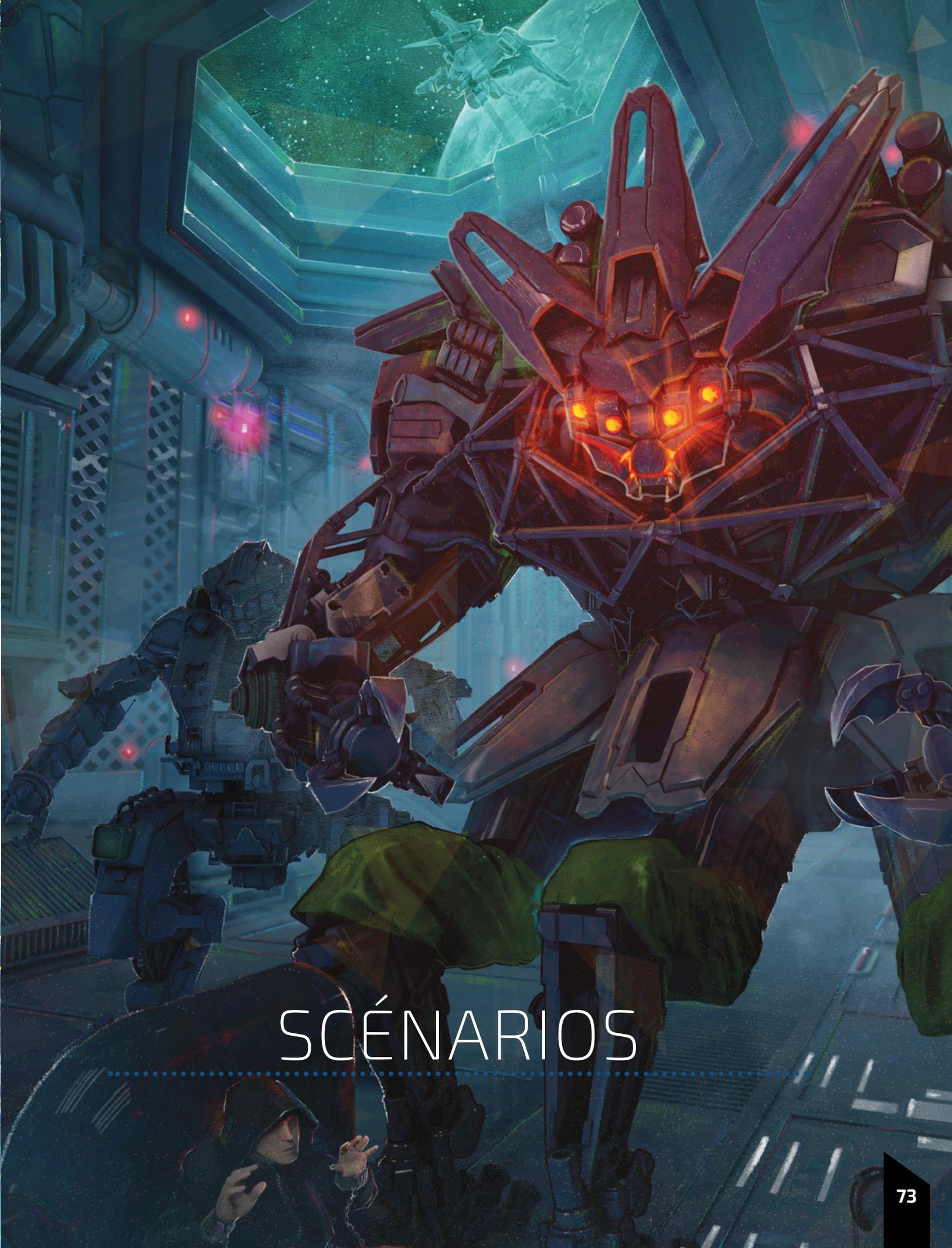
### Regroupement d'armes 4

#### 2 CANON ÉNERGÉTIQUE LÉGER

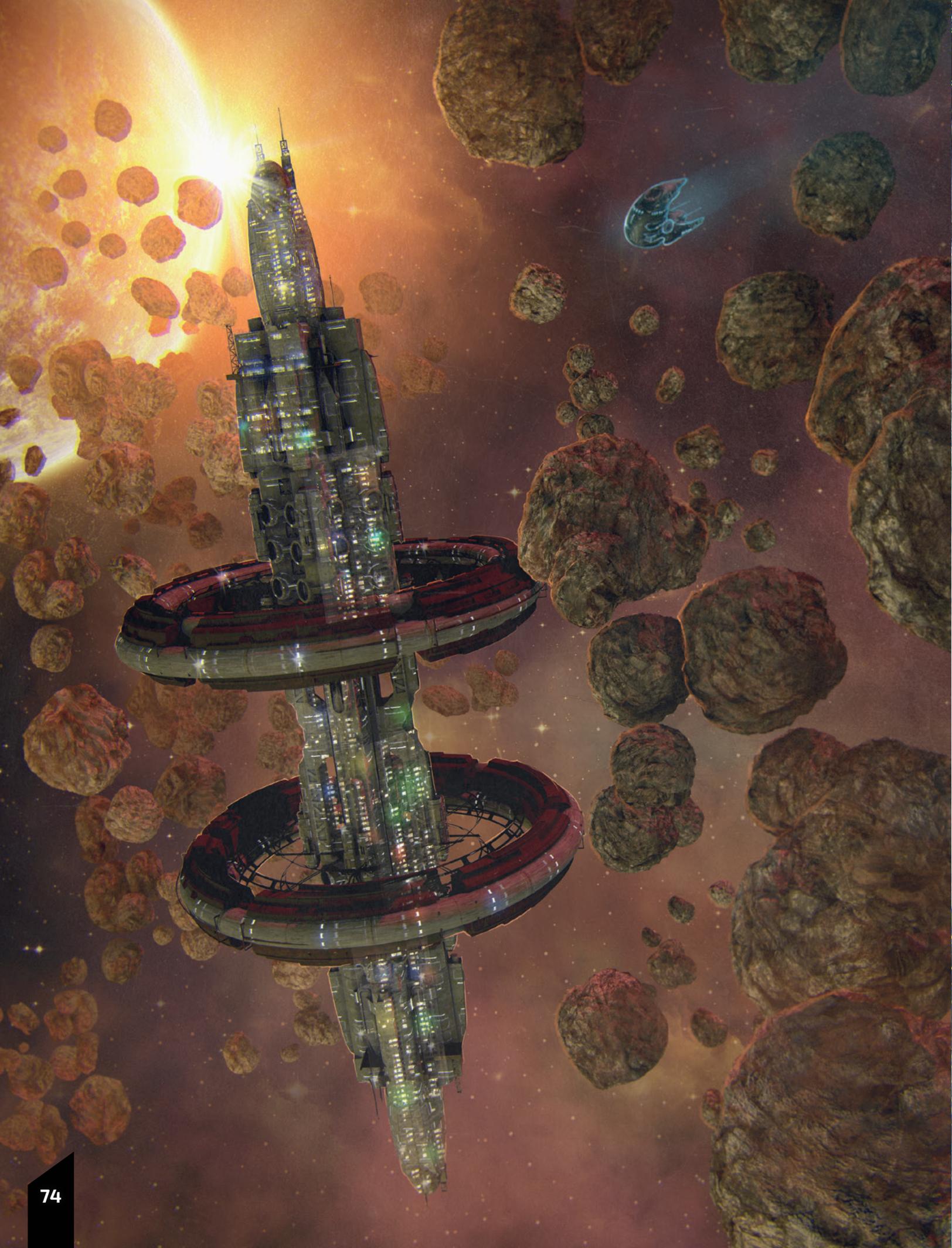
Modificateur de tir : +1  
Facteur de dégâts : 1

#### 2 CANON À PARTICULE LÉGER

Modificateur de tir : 0  
Facteur de dégâts : 2



# SCÉNARIOS



# CONFRONTATION TREND

## Synopsis

Les Omégas sont envoyés sur une station spatiale contrôlée par des renégats humains. Hégémon Industries, Cyberlife et Earth Shield participent conjointement à cette opération, que les premiers auraient souhaité nommer « Stérilisation », mais il s'avère que ce lieu peut contenir des informations intéressantes sur l'organisation renégate « l'Union ».

De nombreux événements vont perturber les joueurs dans leur approche. Avec de la pugnacité, ils pourront accéder au centre de commande et négocier avec les humains, pour capter de précieuses informations.

Il est probable que chaque Oméga ait sa vision de la manière dont il faut clôturer cette opération, puisque chacun dispose d'un briefing de départ différent en fonction de sa Firme.

Enfin, une ultime menace sera de nature à attiser la curiosité des joueurs, mais il ne faut pas qu'ils s'approchent trop près.

## DÉPART POUR CONFRONTATION TREND

### Briefing de mission envoyé par émetteur stellaire aux Omégas joueurs

Dans le système **Proelium**, une station spatiale, dénommée Confrontation Trend, construite dans un champ d'astéroïdes semble être la base d'une résistance humaine organisée. Ces renégats perturbent la navigation des vaisseaux, Hégémon Industries et Cyberlife ayant été la cible de tentatives de hacking de nef et d'attaques directes.

D'après les stations de renseignement d'Hégémon Industries, cette base est active depuis deux cycles galactiques. Elle servirait de point de relais et de ravitaillement à un groupe nommé l'Union. Confrontation Trend est une base de type colonne spatiale longue d'un kilomètre, stabilisée par un anneau énergétique horizontal. Ses défenses sont assez faibles, même si des tourelles stellaires ont pu être identifiées sur sa coque. Une atmosphère respirable est établie à l'intérieur.

Les Firmes robotiques ont monté une opération appelée Confrontation Trend. Ce commando est composé d'Omégas et de Robots de Combats pour « enquêter » sur les forces en présence. Les deux Firmes envoient une Frégate d'intervention sur les lieux, avec l'appui d'Earth Shield.

Le but d'Opération Stérilisation est simple : recueillir un maximum d'information sur les attaques ainsi que sur les rebelles présents sur place, puis de stopper les attaques dans le secteur et sécuriser la zone.

### Briefings particuliers en fonction de la Firme :

#### Cyberlife

Cette mission codirigée par Hégémon Industries et Earth Shield ne doit pas tourner à une stérilisation pure et simple. Il est évident que les humains doivent être alliés avec des races organiques puissantes, capables de construire une station spatiale et d'alimenter cette organisation en armement.

Vous devez collecter des informations relatives à l'Union, à leurs alliés, mais aussi récupérer au moins un organique afin qu'il soit analysé.

## Hégémon Industries

L'opération de stérilisation doit être la plus efficace possible, toute menace doit être supprimée. Il est probable que Cyberlife veuille préserver tout ou partie des organiques. S'ils le font, ce sera à minima et de leur responsabilité.

## Earth Shield

Remplir la mission.

Collecter toutes les données possibles, y compris sur les agissements des synthétiques des autres Firmes.

## Système stellaire JPS0547-982 - Proelium

Étoile se trouvant en séquence principale, Proelium est de type M – naine rouge. Quatre planètes orbitent autour de cette étoile.

Proelium I se trouve trop proche de son étoile, c'est une immense boule de terre en fusion.

Proelium II se situe à la limite externe de la zone habitable de cette étoile. Géante gazeuse, la forte attraction de Proelium II est un véritable danger pour la navigation et le pilotage de vaisseaux qui s'y risqueraient. Elle attire toute sorte de corps célestes qu'elle emprisonne ou renvoie dans le système à vitesse élevée.

Proelium III est une géante de glace. De l'extérieur, elle semble être une planète morte. Mais son activité magmatique et tectonique est élevée. Elle est riche en ressource précieuse, notamment en Coltan, minéral extrêmement important pour la création et la construction d'éléments électroniques.

Entre Proelium III et Proelium IV, une ceinture d'astéroïdes s'est constituée suite à la collision d'une planète tellurique et un immense astéroïde ferreux.

Proelium IV est une géante gazeuse, moins grande que sa sœur Proelium II, elle possède une attraction faible et perd de sa substance (son hydrogène surtout).

## EN APPROCHE DE LA STATION CONFRONTATION TREND

Une frégate de classe Dagger d'Earth Shield est dépêchée sur place. La station est trop bien protégée par la ceinture d'astéroïdes pour effectuer une attaque frontale avec une force spatiale. Aussi, le mode opératoire choisi est une approche de la station et un largage des forces alliées via un Pod d'arrimage et d'assaut.

### Erreur d'approche, danger sous-estimé

« Vaisseau Dagger en approche, Confrontation Trend à 2 miles galactiques, lancement du Pod prévu dans 54 secondes »

Impact lourd sur le Dagger, deux tirs de canons galactiques Plasma.

« Vaisseau lourdement endommagé, puissance du générateur en chute libre, réacteur FEG 1 inutilisable et en surchauffe, difficulté de commande. Alerte perdition, proximité Astéroïde 458 235. »

Riposte du Dagger au canon à Plasma, Station touchée et endommagée.

Baisse des lumières et alerte interne des Omégas.

4 secondes se passent puis deux nouveaux tirs viennent toucher la coque du Dagger.

« Perdition, perdition, dérive angle 132 degrés vitesse excessive, impact avec astéroïde dans 8 secondes. »

Lumières clignotantes rouges et alerte interne majeure des Omégas.

### MATRICE

Il est temps que vos joueurs réagissent. Il ne leur reste que 8 secondes pour prendre le contrôle du lancement du Pod de débarquement pour se faire propulser sur Confrontation Trend.

Demandez à un des Oméga-joueurs d'effectuer un test d'Informatique quantique de difficulté 3 pour y arriver.

#### Résultat :

- 1 Crash total, il ne reste plus rien des Omégas.  
Le Pod est lancé, mais part dans l'espace.
- 2-5 Les Oméga peuvent sortir du Pod pour rejoindre la station, mais seront exposés au tir des canons galactiques Plasma.  
Le Pod arrive sur la station, débarquement possible.
- 6-7 Le Pod arrive sur la station, débarquement possible.
- 8-9 Le Pod est idéalement arrimé, les Omégas disposent d'un temps d'analyse de la situation.

- 10 Parfait arrimage. Les joueurs s'arriment et prennent les organiques à revers.

Le Pod est lancé, mais part dans l'espace. Les Oméga peuvent sortir du Pod pour rejoindre la station, mais seront exposés au tir des canons galactiques Plasma.

Le Pod arrive sur la station, débarquement possible.

Le Pod est idéalement arrimé, les Omégas disposent d'un temps d'analyse de la situation.

Parfait arrimage. Les joueurs s'arriment et prennent les organiques à revers.

Il est à noter que les Oméga-joueurs pourront dépenser une Diode de chance pour corriger l'erreur de tir du Pod.

## PRENDRE POSSESSION DE LA STATION

Une commande permet d'actionner un bras extérieur muni d'une lame à fusion qui permet de découper le sas d'accès ou la porte du hangar à vaisseaux. Au bout de cinq minutes de traçage, la paroi tombe, les coursives de Confrontation sont ouvertes aux Omégas.

À première vue, la station n'est pas de confection humaine. Il s'agit d'une fabrication synthétique.

**Un test de Base de données de difficulté 3 peut être demandé pour reconnaître la marque de fabrique Cyberlife.**

Il n'y a pas de commande accessible dans ces couloirs sombres. Les OJ arrivent rapidement à une porte qui sera facile à ouvrir.

### PREMIER CONTACT VIOLENT

Alors que le sas qu'ils viennent de franchir se referme derrière eux, les Omégas reçoivent une importante salve d'armes énergétiques. Une vingtaine d'organiques de type humain répartis en quatre groupes leur tire dessus.

Les OJ sont dans le hangar de la station spatiale. Ils se retrouvent à l'abri derrière des caisses et consoles alors que des tirs d'armes énergétiques convergent vers eux. Les renégats sont bien armés et préparés.

Rappelez-vous que pour démarrer tout combat, les joueurs et vous-même effectuez une pioche de Diode dans le sachet égale au score en Dissipateur.

Ensuite, en tant que Matrice, vous appelez les initiatives dans l'ordre suivant : rouge, vert, bleu, blanc, noir. Les rouges agissant en premier.

Les humains se savent perdus, de plus ils défendent une cause importante à leurs yeux, aussi vont-ils se battre héroïquement. Leur stratégie de combat est la suivante :

- Stopper l'avancée des Omégas. Le cas échéant, ralentir au maximum leur intrusion pour permettre à la résistance humaine d'évacuer le plus rapidement possible.

- Détruire un ou deux Omégas durant l'opération, ce serait un coup dur porté aux Firmes.

- Concentrer les tirs sur une cible ou une position. Puis, en fonction de la situation, les renégats effectueront des tirs de barrage pour annihiler l'Oméga le plus dangereux.

Les couverts donnés par l'environnement donneront un bonus de +1 en défense pour les protagonistes durant ce combat.

- Lorsque la moitié des protagonistes est hors de combat, ils opèrent une retraite. Deux organiques se placent en couverture de la fuite de leurs partenaires.

Si les joueurs décident de laisser un ou plusieurs humains vivants, ces derniers tenteront de se débattre. Pour interpréter les tirages des dégâts des touches humaines à mains nues, dégradez leur résultat de trois couleurs (par exemple rouge est égal à blanc).

### CARACTÉRISTIQUE DES HUMAINS

Raisonnement : 2	Empathie : 2	Résistance : 2
Défense : 1	Initiative : 2	
Corps à corps : 2	Repérage : 3	Tir : 2
Connaissance 2	Vitalité : 2	Vitesse : 2

### ARME : LASER TRIDIRIUM QUANESS

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Erreur système	Aucun effet	1	2 – IEM 1	3 – IEM 2

- » Erreur système fait perdre la prochaine action à son porteur
- » IEM 1 et IEM 2 font des dégâts IEM en plus des dommages normaux.

Notes :  
Empathie est à utiliser contre Oméga.  
Vitalité est égal à Résistance moteur.

## INSPECTION

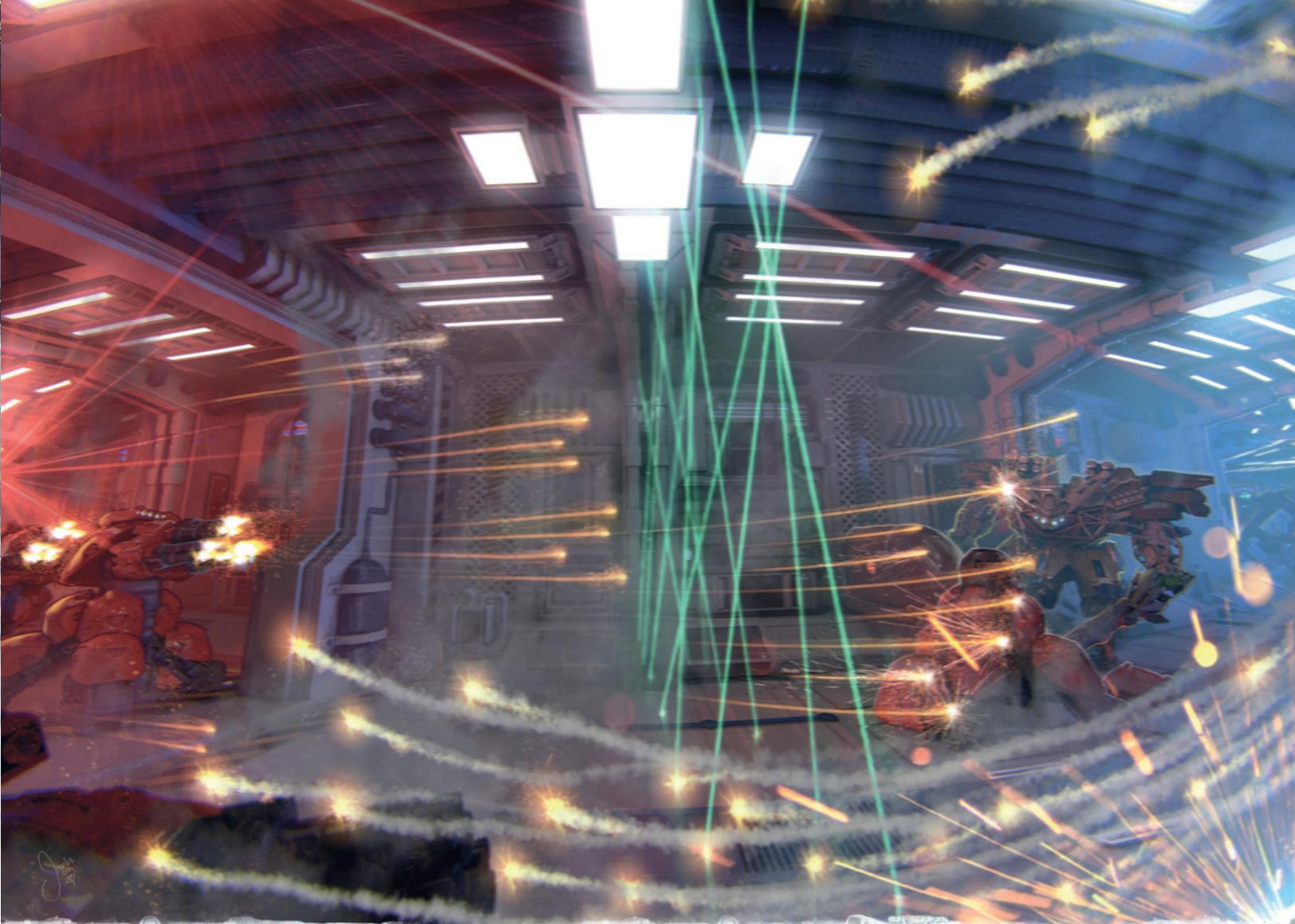
Une fois le hangar sécurisé, les joueurs pourront explorer la station. S'ils en ont l'idée, ils pourront se connecter sur un ordinateur pour avoir des informations. Test d'Informatique quantique de difficulté 3 :

- 1 Repéré
- 2-5 Aucun résultat
- 6-7 Plan de la station : Les Omégas voient le générateur, la salle de contrôle, les hangars, des zones d'habitation.
- 8-9 Le nombre de résistants humains s'affiche à l'écran : 50 en tout répartis essentiellement dans la salle de contrôle.
- 10 Un vaisseau humain se trouve à l'opposé de la position des joueurs.

À partir de la console, il sera possible d'envoyer un message aux différentes Firmes pour donner un compte-rendu de la situation. Les différents commandements des Omégas leur ordonneront de continuer la mission : en savoir plus puis détruire la station. Ceci étant, Earth Shield se charge d'envoyer une autre frégate en mode automatique pour une évacuation. Earth Shield négociera les modalités de paiement pour cette nouvelle frégate une fois l'opération terminée. Autant dire que le tarif sera prohibitif.

Si les joueurs sont perspicaces, ils peuvent tenter de faire des déductions à partir des éléments en présence dans la station : armes Quaness, humains entraînés et très impliqués, structure de la station, moyen d'interventions.

Vous pouvez leur proposer un test de Base de données de difficulté 2 pour les mener aux déductions suivantes :



- 1 C'est vraiment bizarre que Future Technologies ait financé cette station !
- 2-5 Les humains se sont alliés avec les Quanness et ces derniers leur fournissent armement, vaisseaux, médicaments et nourriture dans ce secteur.
- 6-7 Un bon moyen de régler la question de la station serait de faire monter la chaleur du réacteur jusqu'à son point de rupture. Mais les commandes de régulation du réacteur se trouvent dans la salle de contrôle.
- 8-9 Un fichier sécurisé comprenant les enregistrements de la station, se trouve dans l'unité de stockage dans la salle de contrôle. Il n'est pas possible d'avoir la moindre information à partir de cette console informatique.
- 10

## AU CŒUR DE L'ACTION

Les Oméga-joueurs pourront avoir plusieurs approches :

### Sécuriser et rester dans le hangar.

Cela peut sembler une bonne idée. Mais cela va permettre à la résistance humaine de s'organiser et d'attaquer en force. Malgré la puissance des Omégas, ils ne pourront pas tenir contre une déferlante humaine fortement armée.

### Continuer la mission.

En attendant que leur nouvelle frégate arrive, les Omégas peuvent tracer un chemin vers la console du réacteur pour la surcharger. Celle-ci se trouve dans la salle de contrôle principale.

Les Joueurs vont devoir progresser en territoire hostile. La résistance humaine ne va pas leur faciliter la tâche. Des petits groupes humains vont leur tendre des embuscades, se poster au détour d'un couloir, faire feu et disparaître aussitôt. Les renégats vont harceler les Omégas le long de leur parcours en direction de la salle de contrôle.

N'hésitez pas à maltraiter vos OJ, mais donnez-leur aussi l'occasion de se sublimer.

Renforcer l'ambiance : Au moment où les Omégas ont tué les humains dans le hangar, vous pouvez mettre en scène un astéroïde percutant la station. Avec une vérification sur une console informatique, les Omégas découvriront une information importante. Le niveau d'énergie est en baisse et le bouclier anti-astéroïdes n'est plus aussi efficace qu'auparavant.

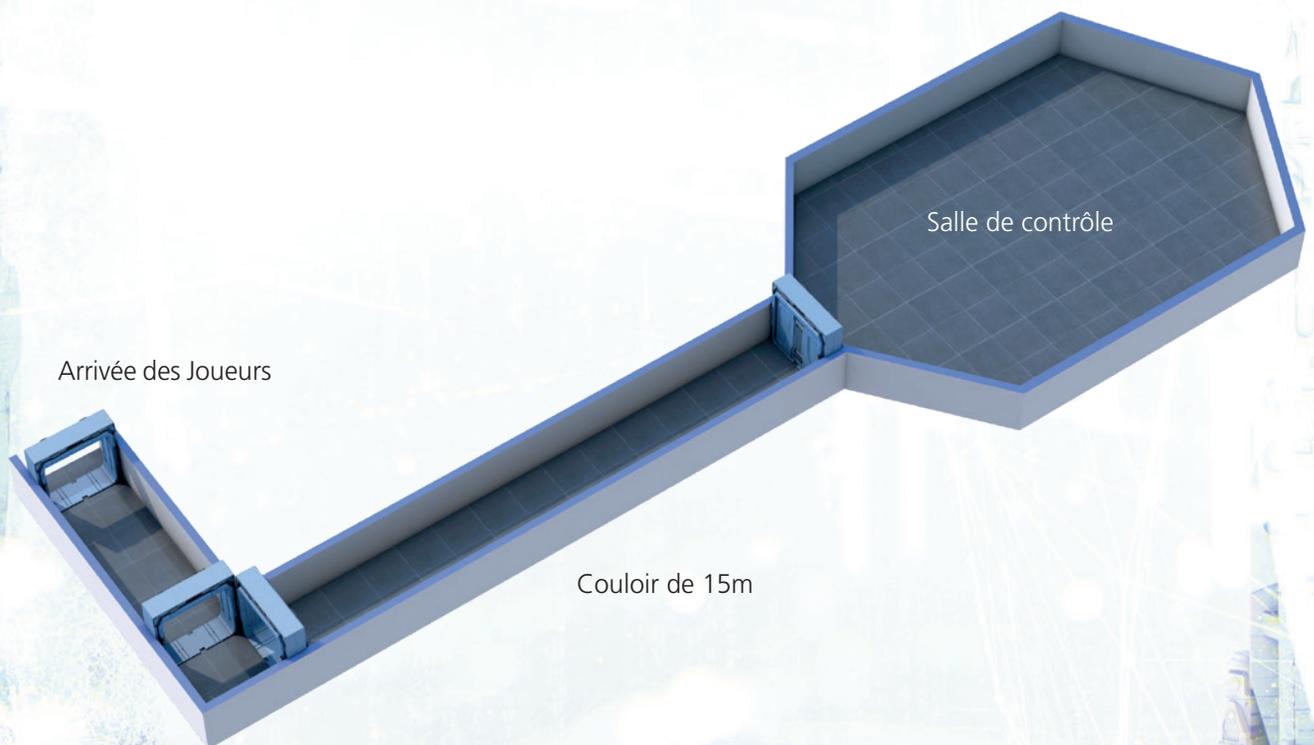
## AU CENTRE DE LA STATION

### À DEUX LONGUEURS DE LA SALLE DE CONTRÔLE

Le gros des forces de la résistance humaine a pris possession de cette salle et l'a transformée en véritable place forte. Les PJ vont devoir tenter de l'investir. Il n'y a qu'un seul et unique passage pour rallier celle-ci.

La salle de contrôle est défendue par une trentaine d'humains armés par les Quanness. Ces derniers ont donné un petit cadeau à la résistance : un Robot de défense doté d'armes à plasma positionné dans le couloir. À l'approche des Omégas, le Robot fait feu.

### Plan succinct de la situation



## ROBOT DE DÉFENSE QUANESS

Initiative : <b>4</b>	AAE : <b>4</b>	Défense : <b>3</b>
Hacking : <b>2</b>	Contre Mesure : <b>3</b>	
Blindage : <b>12</b> (à <b>0</b> point de blindage, le robot est détruit)		

## ARME À PLASMA

	● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Erreur système	Rien	2	3	4 / Explosion d'énergie	

## HUMAINS DU CENTRE DE CONTRÔLE

Raisonnement : <b>2</b>	Empathie : <b>2</b>	Résistance : <b>3</b>
Défense : <b>2</b>	Initiative : <b>2</b>	
Corps à corps : <b>2</b>	Repérage : <b>3</b>	Tir : <b>3</b>
Connaissance : <b>2</b>	Vitalité : <b>3</b>	Vitesse : <b>2</b>

## ARME : LASER TRIDIRIUM QUANESS

	● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Erreur système	Aucun effet	1	2 – IEM 1	3 – IEM 2	

- » Erreur système fait perdre la prochaine action à son porteur
- » IEM 1 et IEM 2 font des dégâts IEM en plus des dommages normaux.

### Notes :

Empathie est à utiliser contre Oméga.  
 Vitalité est égal à Résistance moteur.  
 Si le robot est détruit rapidement, la résistance humaine s'organise pour tirer sans discontinuer pendant que les techniciens humains finissent de préparer leur vaisseau.  
 Ce combat doit être compliqué, car les Omégas ne doivent pas entrer dans la salle de contrôle. La gestion peut s'avérer compliquée pour Matrice si des joueurs inventifs trouvent des solutions pour investir cette salle.

## IMPRÉVU ORGANIQUE

Avant que les OJ n'aient passé la porte anti-explosion de la salle de contrôle (quitte à ce que les humains la referment pour éviter qu'un Oméga puisse investir la place forte), une violente secousse ébranle la station. Un astéroïde vient de la percuter. Car dans la précipitation, un technicien humain vient de désactiver le contrôle de positionnement calé sur les astéroïdes. Ce choc s'accompagne de violentes explosions qui font chavirer la station vers la ceinture.

Matrice, demandez un test de Détecteur avec une difficulté de 3.

Avec un tirage noir, l'Oméga, percuté par les débris de la tourelle ou en chute ne se stabilise pas et perd deux points de blindage.

- 1 -
- 2-5 Perte d'un point de blindage
- 6-7 L'Oméga est destabilisé, tombe ou chute, mais ne subit aucun dommage.
- 8-9 L'Oméga est destabilisé, tombe ou chute, mais ne subit aucun dommage.
- 10 L'Oméga anticipe et prend de vitesse les protagonistes, il bénéficie d'une action gratuite.

Le réacteur fonctionne désormais en mode économie d'énergie et ne permet plus d'alimenter le bouclier de protection. De plus, la station chavire lentement mais sûrement vers l'un des plus gros astéroïdes. L'issue sera funeste si rien n'est entrepris.

## MATRICE

À partir de ce point du scénario, la Matrice peut très bien compliquer la tâche des joueurs en faisant s'écraser des blocs de roches gelés contre la station. Les effets s'échelonnent de secousses plus ou moins violentes à un déchirement de la coque si un petit astéroïde suffisamment vélocité la traverse. Le manque d'oxygène n'aura aucune conséquence pour les puissants Omégas, mais pour les humains, ceci sera un autre problème à gérer.

## REPRISE DES HOSTILITÉS, MAIS

Les Oméga-joueurs peuvent reprendre l'assaut du centre de contrôle.

Si le sas est fermé, des Omégas peuvent tenter de l'ouvrir en réussissant un test d'Informatique quantique de difficulté 3. Ils peuvent aussi la détruire en lui infligeant 12 points de dommages (les OJ tirent deux diodes et choisissent la meilleure à chaque attaque).

Au moment où la porte est sur le point de céder (où à un moment que Matrice aura jugé bon) la station est percutée par un second impact d'astéroïde, le réacteur ne fournit plus alors l'énergie nécessaire à son bon fonctionnement, toutes les lumières passent au rouge et une voix d'alerte retentit dans tous les haut-parleurs.

*« Baisse d'énergie du réacteur critique. Station en perte. Impact dans 4 minutes sur un astéroïde. Point de non-retour gravitationnel dans 3 minutes et 30 secondes. »*

La voix d'alerte retentit tout le long avec le décompte des minutes avant le non-retour gravitationnel. Cela signifie que si le réacteur n'est redémarré qu'après ces 3 min 30, l'attraction de l'astéroïde sera trop importante et la station sera condamnée.

Une autre voix sort des haut-parleurs après le premier message d'alerte.

*« Ici le commandant Clark Connors de l'Union. Demandons assistance aux Omégas. L'ordinateur central est verrouillé. Nous devons faire sauter les sécurités pour rétablir le réacteur et stabiliser la station. Nous parlerons ensuite de notre reddition ! »*

En effet, suite au passage en mode dégradé du réacteur, les ordinateurs de la salle de contrôle sont en « mode verrouillage », aucune action ne pourra être effectuée par les organiques, car un codage Cyberlife le protège. La seule option est de lever toutes les sécurités pour reprendre le contrôle du réacteur et par conséquent, celui de la station et de la stabiliser. Mais cette prouesse ne peut être réalisée que par un groupe de machines comme les Oméga-joueurs.

En réussissant un test d'Oméga de difficulté 2, les joueurs pourront savoir que la voix est **déterminée** et **sincère**.

### Tirage Oméga contre le chef des renégats

- 1 Hostile.
- 2-5 Aucun résultat.
- 6-7 L'organique est sincère.
- 8-9 Il est sincère mais très inquiet.
- 10 Le personnage semble se désolidariser de ses troupes.

# DEUS EX MACHINA

À partir de cet instant, le scénario est plus ouvert. Les propositions scénaristiques sont données en prenant en compte que les OJ vont « aider les humains ». Soyez rassuré, de nombreuses références seront présentes pour vous présenter les différentes possibilités de scénario.

## REPRENDRE LE CONTRÔLE DE LA STATION

Les OJ s'installent aux commandes, se connectent à l'unité centrale de la station pour faire sauter les sécurités. La station vacille toujours et d'autres explosions, plus petites, continuent de la secouer. Matrice, faites bien monter le stress et faites jouer la montre.

Les OJ vont devoir réussir une série de tests en Informatique quantique de difficulté 2. Il faudra totaliser un total de 10 points pour faire sauter toutes les sécurités en moins de 5 tours de jeu. A chaque tour, plusieurs joueurs peuvent opérer un jet. Chaque tirage va faire gagner ou perdre des points comme suit :

- 1 -4 points
- 2-5 0 point
- 6-7 2 points
- 8-9 4 points
- 10 8 points

Il y a plusieurs options pour corser la situation si vos OJ sont particulièrement chanceux ou forts en Informatique quantique. Un résultat noir peut avoir un effet supplémentaire **Verrouillage de la console**. Elle sera inopérante pour un tour complet.

Une explosion ou le mouvement de la station peuvent aussi se révéler des difficultés supplémentaires dans cette situation.

Une fois les sécurités levées, les humains reprennent la main sur les commandes et relancent le réacteur, ce qui permet à la station de reprendre une orbite

stable et de relancer le bouclier de protections contre les astéroïdes (bien que les OJ puissent le faire, mais sans doute avec moins de maîtrise et d'expérience que des humains habitués à ces lieux).

Et si vos OJ échouent : Cela peut arriver. Un groupe d'Omégas n'est pas infaillible malgré leur puissance. La station va s'écraser contre la ceinture et partir en fumée, tuant tous les humains. Mais un Oméga est bien plus résistant. Une mission de sauvetage pourra récupérer leur Software et le réimplanter dans un nouveau châssis. Ceci est une autre histoire, paraît-il.

## EN CHAIR ET EN OS

Les organiques et les synthétiques sont désormais dans la même pièce, le centre de contrôle. Sans demander de test du Programme Oméga, les OJ comprennent rapidement la psychologie ambiante :

Il s'agit d'organiques particulièrement entraînés et génétiquement modifiés, sans doute issus des zones d'élevage de Future Technologies. Ils sont déterminés et apeurés. Leurs pupilles et leur respiration trahissent une angoisse palpable, mais aussi un sentiment d'énerverment suite à une trahison, de la méfiance.

### Pour parler

Si un échange constructif est initié par les Oméga-joueurs, les humains semblent méfiants, mais ouverts à la discussion.

Sans effectuer de test d'Oméga, les synthétiques joueurs peuvent échanger avec le leader de cette troupe : Clark Connors.

Le lieutenant Connors est un personnage sensé et plein de doutes. Il est apeuré par la situation et semble vouloir gagner du temps. Il est évident que son appel à l'aide aux Omégas suscite la discorde dans ses rangs.

Les joueurs pourront réaliser des tests d'Oméga pour analyser, voire pour contrôler les humains présents. Une compréhension et un dialogue devront s'instaurer entre les organiques et les OJ. Même si les humains sont extrêmement méfiants, ils peuvent aider les Synthétiques.

### CLARK CONNORS

Raisonnement : 3	Empathie : 3	Résistance : 3
Défense : 3	Initiative : 3	
Corps à corps : 2	Repérage : 3	Tir : 3
Connaissance 2	Vitalité : 3	Vitesse : 2

### ARME : LASER TRIDIRIUM QUANESS LOURD

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Erreur système	Aucun effet	1	3 – IEM 2 4 – IEM 3	

- » Erreur système fait perdre la prochaine action à son porteur
- » IEM 2 et IEM 3 font des dégâts IEM en plus des dommages normaux.

Le programme Oméga est conçu pour fonctionner suivant quatre modes : Connaître la pensée, Sonder la pensée, Endoctriner, Gouverner. Il s'agit d'un test d'Oméga opposé à la caractéristique Empathie adverse.

Au-delà des tests effectués, ces échanges sont traduits en jeu par une compréhension fine du synthétique, des phrases qui tombent juste à chaque fois. Si le test est réussi, l'organique se sent compris ou complètement intimidé, ce qui conduit à un échange gagnant pour le synthétique.

Connaître la pensée permet à l'Oméga de connaître les peurs et les sentiments des protagonistes, en l'occurrence :

- Clark Connors : peur, doute, mensonge ou sincérité
- Autres organiques : peur et haine
- Sonder la pensée (difficulté +1)
- Clark Connors : souhait de vivre plus fort que la rébellion, honte de cette situation, culpabilité de négocier avec les synthétiques, Alliés Quaness en approche, Camoufle le passage de GreeM# un synthétique de Prophetia allié

à l'Union, données secrètes Quaness dans la base.

- Endoctriner (difficulté +2) : convaincre du bien fondé de la mission.
- Contrôler (difficulté +3) : L'humain est au service de l'Oméga

Suivant les questions posées par les joueurs et leur réussite aux tests, la Matrice peut divulguer les informations décrites dans le paragraphe « Soutirer des informations et négocier ».

### Analyse biologique

Un test de Biologie permet de découvrir certains éléments troublants :

- 1 L'analyse de l'Oméga est repérée
- 2-5 Ce sont des organiques
- 6-7 Il s'agit d'humains modifiés issus d'une production Future Technologies
- 8-9 Ils viennent tous d'une même production, d'un même laboratoire
- 10 Leur code génétique est prévu pour entrer en état d'angoisse extrême lorsqu'ils perçoivent un certain type d'ultrason (créé par Future Technologies)

### Pas de quartier

Les OJ entrent sans frapper :

C'est la situation où les OJ reprennent les hostilités, le combat reprend. Les humains ne se laissent pas faire, la plupart d'entre-deux se couvrent mutuellement pour rallier leur vaisseau amarré à l'opposé du hangar principal (ce qui suppose tout de même qu'ils repartent par le couloir par où les Omégas sont entrés).

Dans ce cas de figure, la collecte d'informations est rendue difficile. Les Oméga-joueurs ne pourront s'en remettre qu'aux données informatiques de la base.

## SOUTIRER DES INFORMATIONS

Suivant les actions des Oméga-joueurs, mais surtout les résultats de leur test de Programme Oméga, ils pourront collecter des informations importantes sur l'Union et un certain GreeM#.

### GreeM#

Ce scénario fait partie d'une mini campagne qui mène les joueurs vers une planète abondante de vie où des secrets sont bien gardés dans le scénario suivant (planète Périllon). GreeM# est un Oméga de Prophetia qui a quitté sa Firme, retirant sa borne de repérage. GreeM# a sur lui des données sensibles. Un fichier sécurisé intégré à la station peut donner des indices aux Oméga-joueurs.

Clark Connors souhaitera échanger cette information contre sa vie et celles des siens.

### MATRICE

#### ACCÈS AU FICHIER SÉCURISÉ

GreeM# a laissé un fichier ultra-sécurisé dans le stockage de données de la salle de contrôle. Pour y accéder, il faudra effectuer un test d'Informatique quantique d'une difficulté de 4.

● Verrouillage complet du fichier. Plus moyen de l'ouvrir jusqu'à la fin du scénario

○ Pas d'accès

● ● ● Les Joueurs ont accès au fichier (Voir ci-dessous: Fichier informatique).

### Fichier informatique

Au cours de l'attaque de *CL Panthera*, nous avons trouvé un caisson hermétique qui a échappé à la destruction. Après analyse, nous avons compris qu'il abritait un humain. Nous avons réussi à faire sauter les verrous du caisson et à l'extraire sans dommage. Après l'avoir soigné, nous nous sommes rendu compte que c'était un Oméga sous châssis Cyborg. Il nous a révélé se nommer GreeM# et nous a confié être en mission d'infiltration dans la Firme robotique Hégémon Industries. Il nous a dit qu'il détenait des informations importantes concernant l'Union ainsi qu'une menace planant sur les Firmes. Une menace qui pourrait bien les anéantir à tout jamais. Ce serait

enfin notre victoire. Car GreeM# a trahi les siens et a quitté sa Firme d'origine : Prophetia Incorporated.

Pour sa sécurité, GreeM# a été évacué à bord d'un vaisseau léger de nos alliés Quanness.

### Mise à jour du fichier:

Dernier contact Planète Perillon, Système Kren-Centaure

### Les humains

- L'objectif de Connors est de tenter de demander une évacuation et une mise en sécurité de la moitié de ses combattants. Il gagne du temps, car il sait que les renforts Quanness approchent. Si les Quanness n'arrivent pas, il aura tout de même préservé sa vie, celles de ses hommes et la station.

- Connors est vu comme un traître par ses hommes. Ils sont fanatisés et auraient préféré mourir plutôt que de parlementer avec les Firmes.

- L'Union est une organisation galactique qui trouve son origine aux confins de la galaxie connue. L'origine de sa création est l'échec cuisant de Future Technologies sur Alterium, planète d'élevage. Les organiques locaux y ont détruit leurs géoliers. Il existe plusieurs centres de commandement de ces renégats. Quelques synthétiques eux aussi renégats ou reprogrammés ont rejoint leur rang, comme GreeM#.

### Quanness en approche

Un vaisseau Quanness est en approche. Il doit arriver dans quelques heures. Il s'agit d'une nef de type Frégate.

## Secret de la station spatiale

Ancienne station de CyberLife, Confrontation Trend aurait été détruite durant un assaut Quanness dans le système FRT-4589 à 2 UA du système Proelium, elle fut déplacée jusqu'à ce système puis placée dans la ceinture d'astéroïdes pour attaquer les voies commerciales des Firmes dans ce secteur. Les Quanness ont cédé cette station à la résistance humaine pour les aider dans leur combat contre les Firmes.

La station est construite en matériaux Fission-Theta, un matériau très résistant et léger. Le Fission-Theta résiste sans problème aux dégâts occasionnés par les armes des Omégas.

# END OF LINE

## DÉPART IMMÉDIAT

Suivant la situation et les informations dont disposent les joueurs, ils peuvent faire le choix d'attendre l'arrivée de la Frégate Hégémon pour repartir vers une nouvelle mission.

Le sort des humains est entre leur bras gyroscopiques :

- Ils peuvent être tous abattus, ce qui n'émeut guère les Omégas. Néanmoins, s'il y a des OJ de Cyberlife, cette issue est contraire à leur pensée et leur mission. Ces organiques peuvent être intéressants à étudier au vu de leur conception et des secrets qu'ils peuvent détenir. Leur modélisation servira à concevoir des clones ou des synthétiques de remplacement qui feront des espions intéressants.

- Un ou plusieurs spécimens peuvent être laissés en vie pour étude et exploitation. Chaque Firme en récupérera alors au moins un, mais qui aura Clark Connors ?

- Les Oméga-joueurs peuvent laisser les humains dans la station, ceci est une faute grave à l'égard des Firmes. Si leurs bases de données sont analysées par un synthétique reprogrammeur PSI, une sanction leur sera infligée.

**Attendre le vaisseau de secours :** que les Oméga-joueurs laissent partir ou non les humains, ils pourront terminer leur mission en activant la surchauffe du réacteur et en récupérer leur frégate de secours.

## Attente et confrontation Quanness

Une fois que les OJ ont quitté le champ d'astéroïde, un vaisseau Quanness apparaît sur l'OPSAR. Cet esquif stellaire est là pour récupérer les résistants humains, et/ou détruire les Omégas.

Matrice, laissez les joueurs libres de leurs actions. Ils peuvent engager le vaisseau Quanness pour éliminer cette menace, récupérer les informations avec l'OPSAR et effectuer leur rapport, laisser les Quanness approcher de la station pour tenter de les éliminer à ce moment.

## Vaisseau Quanness

**TYPE : FREGATE**

**Origine : Quanness**

Classe **3** Blindage **7**

Compartiments Internes **4**

Évolution **1** Vitesse **5** Défense **2**

**Regroupement d'armes 4**

**2 CANON ÉNERGÉTIQUE LÉGER**

Modificateur de tir: **+1**

Facteur de dégâts: **1**

**2 CANON À PARTICULE LÉGER**

Modificateur de tir: **0**

Facteur de dégâts: **2**

## EPILOGUE

Réception message Meta Intelligence Artificielle :

Le renégat GreeM# doit être détruit, mais nous devons tout d'abord récupérer les informations dont il dispose sur l'Union et la menace galactique.

Frégate « Conquer Hégémon » en partance pour le Système Kren-Centaure, destination planète Perillon, sous contrôle Future Technologies.

Infiltration et non-détection requises.