

CONSTRUCTION D'UN OMÉGA

La création d'un Omega se déroule en 8 étapes :

1. **Choix de la Firme**
2. **Choix du premier châssis**
3. **Définir les caractéristiques (Software et Hardware)**
4. **Définir les valeurs des Programmes**
5. **Définir les valeurs des sous-Programmes**
6. **Première Mise à Jour**
7. **Evaluer les Systèmes Auxiliaires**
8. **Utiliser son espace disponible (Slots)**

Téléchargement finalisé, veuillez commencer la création de votre personnage !

1. CHOIX DE LA FIRME

Vous devez commencer par choisir l'une des 5 firmes qui déterminera votre allégeance. Les firmes sont décrites en détail dans le forum *Oméga – Alpha Protocol*, section *Les Firmes*. Ce choix est définitif pour un Oméga.

Les 5 firmes sont :

1. **Future Technologies**
2. **Earthshield**
3. **Hégémon Industries**
4. **Cyberlife**
5. **Prophetia Incorporated**

En exemple, Ania décide que son Oméga sera un synthétique de la Firme Cyberlife.

2. CHOIX DU PREMIER CHASSIS

Vous devez ensuite sélectionner l'un des châssis possibles qui déterminera vos Slots (emplacement d'améliorations) de départ ainsi qu'une éventuelle extension native (une capacité par défaut). Les châssis sont décrits en détail dans le forum *Oméga – Alpha Protocol*, dans la section *Les Châssis*. Ce choix n'est pas définitif, il sera possible de changer de châssis avec le temps.

Les châssis possibles sont :

1. **R.O.B.O.T.** : nombre de slots : **Ossature** + 9
2. **Droïde** : nombre de slots : **Ossature** + 7 ; extension : Bouclier IEM (+2 en blindage IEM)
3. **Cyborg** : nombre de slots : **Ossature** + 6 ; extension : Aspect du vivant (ressemble à un organique)
4. **Drone** : nombre de slots : **Ossature** + 5 ; extension : Propulsion aérienne (+2 en vitesse)
5. **Changeforme** : nombre de slots : **Ossature** +3 ; extension : Morphing (change d'apparence)

En exemple, Ania décide que son Oméga sera un Droid. Il note qu'il a une base de 7 + Ossature slots et une extension native : Bouclier IEM.

3. DEFINIR LES CARACTERISTIQUES (SOFTWARE ET HARDWARE)

Vous allez devoir répartir **18 points** dans vos 6 caractéristiques. Chaque caractéristique doit être comprise entre 2 et 4.

Les caractéristiques sont :

1. **IA** : simulation d'un intellect, détermine sa capacité de déduction et son nombre d'actions simultanées.
2. **CPU** : commande le châssis, protège du hacking, définit l'intégrité informatique de l'Oméga
3. **Interface** : détermine la relation entre organique et synthétique, détermine la chance (capacité à lutter contre le prédictif)
4. **Ossature** : détermine la résistance et la capacité à utiliser de nombreux modules
5. **Moteur** : détermine la vitesse d'un Oméga et l'énergie disponible à ses systèmes
6. **Balise** : détermine la performance de ses capteurs et de sa vision de son environnement

En exemple, Ania décide de répartir les caractéristiques de son Oméga comme il suit :

- CPU 3
- IA 3
- Interface 4
- Balise 3
- Ossature 2
- Moteur 3

4. DEFINIR LES VALEURS DES PROGRAMMES

Les programmes sont les dérivés des caractéristiques. Vous allez devoir répartir autant de point que vous avez dans une Caractéristique entre ses deux programmes. Un programme peut être à 1 minimum et au max à la valeur de sa caractéristique associée (à tout instant).

Les programmes (et leur caractéristique associée) sont :

1. **Connexion (IA)** : détermine sa place hiérarchique dans la Firme, permet d'obtenir des informations ou ressources complémentaires (comme un nouveau châssis pour une mission), permet de commander des synthétiques de sa Firme
2. **Base de données (IA)** : détermine la base de données implémentées dans l'Oméga sur tous les sujets (science, cultures, etc)
3. **Dissipateur (CPU)** : détermine la capacité à dissiper la chaleur, détermine donc le nombre d'action successive possibles en combat,
4. **Contre-mesures (CPU)** : détermine la capacité à résister à un Hacking
5. **Oméga (Interface)** : détermine la capacité à comprendre et simuler les comportements organiques, nécessaire pour toute interaction sociale avec un organique
6. **Hacking (Interface)** : détermine la capacité à hacker des systèmes informatiques ou d'autres synthétiques (attention, action interdite par les firmes sauf cas particulier)

7. **Résistance (Ossature)** : détermine la capacité à résister aux effets environnementaux, détermine le blindage
8. **Exterminateur (Ossature)** : détermine la capacité à se battre au corps à corps
9. **Défense (Moteur)** : détermine la capacité à esquiver ou parer une attaque
10. **Energie (Moteur)** : détermine l'énergie disponible pour alimenter les systèmes auxiliaires (certaines armes ou capacités)
11. **Détecteur (Balise)** : détermine la capacité à recueillir des informations à partir de ses capteurs (IR, UV, sismique etc)
12. **Armes à énergie ou AAE (Balise)** : détermine sa capacité à tirer avec des armes à distance

En exemple Ania décide de répartir ses valeurs de programme comme il suit :

IA 3		Ossature 2	
Connexion	2	Résistance	1
Base de données	1	Exterminateur	1
CPU 3		Moteur 3	
Dissipateur	2	Défense	2
Contre-mesures	1	Energie	1
Interface 4		Balise 3	
Oméga	3	Détecteur	1
Hacking	1	AAE	2

5. DEFINIR LES VALEURS DES SOUS-PROGRAMMES

Vous allez maintenant devoir répartir des points dans des sous-programmes qui correspondent à des compétences et connaissances diverses. Ces sous-programmes sont des dérivées de la caractéristique IA (et donc ne peuvent jamais la dépasser). Leur valeur peut être de 0 mais ne peuvent jamais dépasser votre valeur d'IA.

Vous avez **2 x IA** à répartir entre les sous-programmes suivants :

1. **Armes et Destruction** : capacité de réparer une arme détruite, capacité de placer des explosifs
2. **Biologie/Organiques** : connaissance des organiques (physiologie, mode de vie, génétique, etc), type de flore et faune sur un système
3. **Conduite de tir** : capacité à utiliser les armes embarquées sur un vaisseau ou un véhicule
4. **Espace** : connaissance des phénomènes spatiaux (routes, dangers), calcul des routes hyper-spatiales, viabilité d'une planète
5. **Mécanique** : réparation des Oméga
6. **Médecine** : soin des organiques
7. **OPSAR** : capacité à utiliser les OPSAR (détecteurs spatiaux, utilisés pour les déplacements et le combat spatial)
8. **Pilotage** : capacité à piloter un vaisseau ou un véhicule terrestre
9. **Tactique** : capacité à gérer des troupes, préparer des stratégies militaires et les faire appliquer

Par exemple, Ania qui a 3 en IA décide d'utiliser ses 2x3=6 points dans les sous-programmes suivants :

- *Biologie/Organiques 2*
- *Pilotage 2*
- *Médecine 2*

6. PREMIERE MISE A JOUR

Vous allez bénéficier d'une première mise à jour, à la suite de votre sortie d'usine. Vous allez bénéficier de **30 points** à répartir selon le tableau suivant. Tous les points doivent être dépensés :

Augmenter une caractéristique de 1 ⁽¹⁾	8 points
Augmenter un programme de 1 ⁽²⁾	2 points
Augmenter un sous-programme de 1 ⁽³⁾	1 point
Ajouter un slot à son châssis ⁽⁴⁾	4 points
<i>⁽¹⁾une caractéristique ne peut pas être augmentée 2 fois</i>	
<i>⁽²⁾sans pouvoir dépasser la valeur de la caractéristique associée</i>	
<i>⁽³⁾sans pouvoir dépasser la valeur d'IA</i>	

Par exemple, Ania décide de répartir ses 30 points comme il suit :

- *Passer **Interface** de 4 à 5 (8 points)*
- *Passer **Ossature** de 2 à 3 (8 points)*
- *Passer **Contre-mesures** de 1 à 2 (2 points)*
- *Passer **Détecteur** de 1 à 2 (2 points)*
- *Passer **Défense** de 2 à 4 (4 points)*
- *Passer **AAE** de 2 à 3 (2 points)*
- *Passer **Base de données** de 1 à 3 (4 points)*

7. EVALUER LES SYSTEMES AUXILIAIRES

Cette partie est un calcul des valeurs annexes en fonction de vos caractéristiques et programmes. Les systèmes auxiliaires évoluent en même temps que vos caractéristiques et programmes.

Les systèmes auxiliaires et leurs calculs sont :

Système auxiliaire	Calcul	Description
Blindage	Résistance x2	Points de vie de protection physique, protège la structure interne, à 0 la Résistance Moteur est réduite
Résistance Moteur	Energie	Structure interne de l'Oméga, à 0 le châssis est détruit
Blindage IEM	Balise	Points de vie de protection contre l'IEM, à 0 l'Intégrité IEM est réduite
Intégrité Informatique	CPU	Structure logicielle de l'Oméga, à 0 l'Oméga est détruit
Diodes de Chance	Interface	Donne des diodes qui modifient un résultat
Vitesse	Moteur	Distance parcourue en 1 round de combat
Défense	Défense	Défense contre les attaques

Initiative	Dissipateur	Nombre d'action par round de combat
Energie disponible	Energie x3	Energie à dépenser pour des armes ou des extensions

Par exemple, l'Oméga de Ania a les systèmes auxiliaires suivants :

- *Blindage 2*
- *Résistance Moteur 1*
- *Blindage IEM 5 (avec le +2 de son châssis droïde)*
- *Intégrité Informatique 3*
- *Diode de chance 5*
- *Vitesse 3*
- *Défense 4*
- *Initiative 2*
- *Energie disponible 3*

8. UTILISER SON ESPACE DISPONIBLE

Vous allez maintenant devoir utiliser vos emplacements de slots avec des extensions et des armes. Votre Ossature et votre châssis vous donne vos emplacements par défaut (n'oubliez pas vos éventuels achats de slots lors de la mise à jour). Les emplacements non utilisés ne sont pas perdus, ils pourront être utilisés plus tard pour ajouter une nouvelle arme ou extension. Il est possible de changer tout ou partie de ses extensions ou armes d'une partie à l'autre.

Certaines extensions sont propres à une Firma et ne peuvent être utilisée que si vous êtes de la même Firma.

Certaines extensions et armes demandent d'utiliser de l'énergie disponible à chaque utilisation

La description des armes et des extensions est dans les chapitres suivants.

*Par exemple, Ania qui joue un droïde avec une **Ossature** de 3 a 9 emplacements de slots, qu'elle répartit comme il suit :*

- *Blindage IEM (extension native gratuite)*
- *Blindage Alpha (2 slots)*
- *Déplacement anti-grav (1 slot)*
- *Lien de contrôle assisté (2 slots)*
- *Epée en titanium (1 slot)*
- *Laser embarqué T10 (1 slot)*
- *Faser a répétition (2 slots)*

LES EXTENSIONS

1. LES EXTENSIONS COMMUNES

Ces extensions sont utilisables par tous les Oméga.

EXTENSION : ANALYSEUR BIOLOGIQUE

Description : les détecteurs et senseurs de l'Oméga, mis à jour par cette Extension, permettent des analyses biologiques chimiques, moléculaires, génétiques, de datations extrêmement précises. Les données recueillies par cette Extension seront toujours plus précises que par le biais du programme Détecteur ou du sous-programme Biologie.

Effet : En fonction de la situation, Matrice donne un avantage pour le joueur sous forme d'une diminution de la difficulté sur l'action en cours ou avec une ou plusieurs augmentations de couleurs de résultats.

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 1

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable

EXTENSION : BLINDAGE ALPHA

Description : Un nouveau type de blindage ultraléger, le Thorqium-Z, permet d'augmenter la résistance d'un châssis Oméga. Extrêmement onéreux, le blindage est ajouté par plaques sur le blindage existant.

Effet : La valeur de Blindage est augmentée de 2 points.

Type : Application immédiate

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable

EXTENSION : BOUCLIER ENERGETIQUE

Description : L'Oméga est entouré d'un bouclier énergétique puissant permettant d'augmenter ponctuellement le niveau du blindage. Utilisant un générateur quantique de phase, celui-ci « resserre » les atomes de blindage entre eux pour améliorer la résistance.

Effet : Le joueur dépense un point d'énergie pour un point de blindage temporaire. Durant un combat ou toutes autres actions faisant perdre du blindage, les dommages seront d'abord soustraits au bouclier énergétique. Il n'est pas possible de bénéficier de deux boucliers énergétiques.

Type : Action

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 1 point d'Énergie disponible par 1 point de blindage temporaire

EXTENSION : CAPTEUR MULTI-SPECTRAL

Description : Tous les détecteurs de l'Oméga ont subi une mise à niveau. Les logiciels de traitements du son, les lentilles optiques, les détecteurs infrarouges et ultra-violets, pour ne citer qu'eux, sont dotés des derniers add-ons, des dernières techniques de traitement de l'information pour un Oméga.

Effet : Lors d'un test de Détecteur, la difficulté est baissée de 1 point (pouvant aller jusqu'à une difficulté de 0). Sur un résultat vert ou rouge, ce capteur et seulement ce capteur peut détecter un synthétique équipé de l'Extension Cyborg Organique.

Type : Application immédiate

Coût en Slots : 1

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable

EXTENSION : COMPARTIMENT

Description : L'Oméga possède un compartiment sécurisé de la taille d'une boîte aux dimensions allant de 20x10x10 à 100x50x40 suivant le type de châssis. Ce compartiment est facile d'accès pour l'Oméga. Il peut être installé dans son torse, par exemple.

Effet : Ce compartiment peut être décelé par un test de Détecteur. Pour connaître la taille de ce compartiment, reportez-vous au tableau ci-dessous.

Type : Application immédiate.

Coût en Slots : 1

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable

Châssis	Taille du compartiment
Changeforme	Non applicable
Cyborg	20x10x10
Drone	20x20x20
Droïde	40x30x20
R.O.B.O.T.	100x50x40

EXTENSION : DEFLECTEUR

Description : Selon l'origine de la Firme ou du détenteur de cette Extension, celle-ci revêt plusieurs formes. Cela peut être un dispositif mécanique en Thorqium-Z permettant de dévier ou d'absorber une partie des dommages, ou un dispositif à champ électromagnétique ayant la capacité de dévier un flux de particules. Le châssis peut aussi adapter sa forme pour modifier l'écoulement d'un impact.

Effet : La Défense est augmentée de 1 point jusqu'à la fin du combat. Cet effet n'est pas cumulable avec tout autre effet ou Extension augmentant la Défense.

Type : Action

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 1

EXTENSION : DEPLACEMENT ANTI-GRAV

Description : Des sustentateurs magnétiques permettent à l'Oméga de flotter au-dessus du sol.

Effet : La hauteur maximale de ce type de déplacement est de 1 mètre.

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 1

Coût en Énergie Disponible : 1 point toutes les 30 minutes.

EXTENSION : DISSIPATEUR AUGMENTE

Description : L'Oméga possède une nouvelle interface de combat et un calculateur quantique ultrarapide lui permettant d'anticiper la plupart des réactions de ses adversaires.

Effet : Durant le tirage des initiatives, le joueur a la possibilité d'améliorer d'une couleur une diode d'initiative.

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 1

EXTENSION : EXA-NANITES

Description : Des nanites de nouvelles générations permettent un meilleur rendement de reconstruction et de réparation des composants internes d'un châssis gravement endommagé. Ces nanites peuvent aussi fonctionner en combat, ce qui n'est pas le cas des nanites standard de réparation.

Effet : Les Exa-Nanites permettent de réparer la Résistance Moteur quand les dommages internes sont importants.

Type : Action

Coût en Slots : 3

Coût en Énergie Disponible : 1 point d'Énergie Disponible par 1 point de Résistance Moteur récupéré.

EXTENSION : GRAPPIN ELECTROMAGNETIQUE

Description : L'Oméga est équipé d'un grappin électromagnétique lui permettant de grimper, d'attacher quelque chose, de tracter un objet lourd.

Effet : Le grappin est assez solide pour soutenir le poids de deux Omégas et sa portée est de 200 mètres. Il peut entraver la course d'un protagoniste s'il cherche à s'enfuir. Dans ce cas, un test de Détecteur contre la Vitesse de l'adversaire sera demandé par Matrice.

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable

EXTENSION : HYPER-PROPULSION

Description : Les piles énergétiques injectent un afflux d'énergie dans le moteur de l'Oméga. Celles-ci augmentent la vitesse du synthétique de façon spectaculaire.

Effet : L'Oméga double sa vitesse durant une phase de combat.

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 1 par minute ou Phase de Combat

EXTENSION : INTERFACE DE CONTROLE DE SYNTHETIQUES OU ICS

Description : L'Oméga possède des protocoles avancés de contrôles de synthétiques (hors Omégas, Alphas, Sigmas et Psis) qui lui permettent de prendre la main à distance sur la plupart des synthétiques asservis, de Firmes uniquement.

Effet : L'Oméga prend le contrôle d'un synthétique asservi (non Alpha, Oméga, Psi, Sigma) durant un tour de jeu. Il peut lui ordonner tout ce que l'Oméga a envie. Si l'action ordonnée par l'Oméga entraîne la destruction du synthétique, celui-là gagnera un point de Dissidence. Pour un synthétique issu de sa Firme, il n'y a aucun tirage à effectuer pour prendre le contrôle. Pour utiliser l'ICS sur un synthétique issu d'une autre Firme, le joueur devra effectuer un tirage de Connexion Vs Contre-mesures. Un résultat Noir fera gagner un point de Dissidence.

Type : Action

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 2 points d'Énergie Disponible par utilisation de 10 minutes.

EXTENSION : LAME SOUS DERMIQUE OU LAME SOUS CHASSIS

Description : Les Sigmas des différentes Firmes ont créé une arme indétectable pour assurer l'autodéfense et la survie de l'Oméga durant une opération d'infiltration. Ce type de lame ressemble à une dague se rétractant, par exemple, depuis l'avant-bras ou la main. Selon les versions et les Firmes, ces lames peuvent être de différentes formes ou tailles.

Effet : Ce type de lame est totalement indétectable. Les dommages de l'arme sont les suivants :

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Aucun	0	1	2	3

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable

EXTENSION : MICRO-MISSILES

Description : Arme de pointe, ces micro-missiles dévastateurs se dirigent vers une cible en explosant ou se fragmentant juste avant l'impact pour maximiser les dommages. Une fois lancé, le système interne des Micro-Missiles en fabrique à nouveau automatiquement tant que l'Oméga possède de l'Énergie Disponible. Le système, camouflé à l'intérieur du châssis, est indétectable.

Effet : Comme toute arme à distance, cette Extension utilise le programme AAE pour toucher. Les Micro-Missiles ont les caractéristiques suivantes :

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Arme enrayée	0	1	2	3

- **Portée :** 0 à 200m
- **Zone :** 10 mètres

Type : Action

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 1 à chaque utilisation.

EXTENSION : PILES ENERGETIQUES

Description : Certaines Firmes ont opté pour l'adjonction de batteries supplémentaires. D'autres ont développé des batteries internes existantes avec des électrodes à haut rendement.

Effet : Permet d'augmenter la valeur d'Énergie Disponible de 3 points

Type : Application immédiate

Coût en Slots : 1

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable

EXTENSION : PROPULSION SPATIALE

Description : Le châssis a été allégé puis renforcé pour supporter les frottements atmosphériques lors d'une entrée en haute atmosphère. Des micro-réacteurs sont répartis le long du châssis pour gérer les changements de direction. L'Oméga peut naviguer dans l'espace sur de courtes distances, généralement à l'intérieur d'un petit système par exemple.

Effet : Cette Extension permet de se propulser dans l'espace, s'y diriger et d'avoir la capacité d'entrer et de sortir d'une atmosphère.

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 1 point pour 1h de propulsion

EXTENSION : RECHARGE DISPONIBLE

Description : Les piles énergétiques de l'Oméga peuvent être partiellement rechargées quand celles-ci tombent à zéro.

Effet : Cette Extension permet une demi-recharge de l'Énergie disponible dès que celle-ci arrive à 0 (arrondi à l'entier inférieur). Ceci est valable une fois par scénario.

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable

EXTENSION : REPARATEUR INTEGRE

Description : Un système de refroidissement perfectionné évite les explosions et dysfonctionnements d'armes en cas de surchauffe ou de mauvaise utilisation.

Effet : Les armes possédant l'attribut négatif Explosion ou Enrayé voient ceux-ci ignorés. À la place, les armes seront désactivées jusqu'à la fin de la phase de combat en cours.

Type : Application immédiate

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 1 point à chaque effet négatif enrayé.

EXTENSION : SUBMERSIBLE

Description : La structure de l'Oméga supporte désormais les pressions des grands fonds marins. Des joints étanches empêchent l'eau de rentrer dans la structure de l'Oméga. Sa conception interne a été modifiée pour répondre aux contraintes des pressions sous-marines.

Effet : L'Oméga est capable de supporter une pression et d'être étanche jusqu'à -10 000 mètres sous l'eau.

Type : Application immédiate

Coût en Slots : 1

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable

EXTENSION : UNITE DE CONFINEMENT DE SECURITE - UCS

Description : Un générateur à boson quantique relance l'Oméga si son hardware ou software devait être détruit. La quantité d'énergie demandée est assez importante pour un générateur aussi petit et celui-ci est protégé par des couches successives de champs magnétiques de confinement.

Effet : Si la Résistance moteur ou l'Intégrité informatique passe à 0, la valeur repasse automatiquement à 1.

Type : Réaction

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 3 points d'énergie

2. LES EXTENSIONS DE FUTURE TECHNOLOGIES

Ces extensions sont utilisables par les Synthétiques de Future Technologies

EXTENSION : ALLIAGE EXO-ROBOTIQUE

Description : Durant ses recherches sur le Thorqium-Z, Future Technologies a trouvé un nouveau procédé de durcissement pour les composants internes ainsi que l'augmentation de la protection contre les dommages électromagnétiques.

Effet : Une fois installée, cette Extension permet d'augmenter d'un point les valeurs de Résistance Moteur et d'Intégrité Informatique. Cumulable 3 fois, l'Extension, noté Alliage Exo-Robotique lvl1, lvl2 puis lvl3, permet ainsi d'augmenter ces deux valeurs de 3 points.

Type : Application immédiate à chaque nouveau lvl

Coût en Slots : 2 à chaque nouveau lvl

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable.

EXTENSION : GRAPPE OPTIQUE DE DEFENSE (GOD)

Description : L'analyseur de combat modulable appelé Grappe Optique de Défense, ou GOD, comporte bon nombre de mises à jour logicielles et matérielles visant à anticiper les actions des ennemis en combat. De plus, GOD partage les informations par la L17 (liaison sécurisée sans fil) et permet aux équipiers de l'Oméga d'avoir aussi les informations tactiques en temps réels.

Effet : L'Oméga distribue jusqu'à 3 points de Défense à répartir entre ses équipiers et lui-même. L'Oméga ne peut attribuer qu'un seul point de Défense à lui-même ainsi qu'à ses équipiers synthétiques. L'effet se dissipe quand le round se termine.

Type : Application immédiate

Coût en Slots : 3

Coût en Énergie Disponible : 2 points

EXTENSION : LAME DE PHASE

Description : Dernière trouvaille technologique de Future Technologies, cette lame utilise les lois de l'interaction électronique pour pénétrer le blindage, sans l'altérer, pour délivrer une surcharge IEM.

Effet : Une lame de Phase est une arme utilisant le programme Exterminateur. Invisible, elle inflige directement des dégâts sur l'Intégrité Informatique. Les caractéristiques de la lame se trouvent ci-dessous.

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Reprogram- mation	0	1	2	3 et Trouble Sensoriel

- **Initiative** : normale

Type : Action

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 2 points par action

EXTENSION : RECHARGE FLASH

Description : Les piles énergétiques de l'Oméga peuvent être rechargées par un procédé dit FLASH.

Effet : Cette Extension permet une recharge complète de l'Énergie disponible dès que celle-ci arrive à 0. Ceci est valable une fois par scénario.

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 3

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable

EXTENSION : REFLECTEUR DE LUMIERE

Description : Des tuiles réflectrices sont disséminées sur le blindage du châssis de l'Oméga. Elles permettent de dévier la courbe des ondes lumineuses pour se rendre pratiquement invisible.

Effet : Cette Extension permet de se rendre partiellement invisible aux yeux des organiques ainsi qu'aux capteurs et senseurs synthétiques. En combat, un bonus de +2 en Défense est accordé, uniquement si l'Oméga combat des organiques. Des synthétiques le repèrent en effectuant un test de Détecteur puisque sa signature énergétique reste visible.

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 1 point par round en combat. Hors combat, le réflecteur de lumière consomme 1 point par minute passée.

EXTENSION : SENSEURS ANTI-HACKING

Description : Future Technologies développe en secret une nouvelle technologie de senseurs pouvant brouiller en modélisant un VPN rétroactif pour augmenter temporairement le système de Contre-mesures. Ce système brouille aussi le protocole de hacking des synthétiques ennemis.

Effet : L'Oméga-Joueur choisit d'augmenter sa valeur de Contre-mesures d'un point OU de diminuer la valeur de hacking d'un adversaire d'un point durant un combat. Ce choix est valable jusqu'à la fin du combat. Le dépassement de caractéristique est autorisé avec cette Extension.

Hors combat, l'Oméga-Joueur peut aussi choisir une de ces options.

Type : Action

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 1

3. LES EXTENSIONS DE EARTH SHIELD

Ces extensions sont utilisables par les Synthétiques de Earth Shield.

EXTENSION : CONDENSATEUR D'ENTROPIE

Description : Ces afflux énergétiques, montés sur les armes de corps à corps ou à distance de l'Oméga, permettent à celui-ci d'altérer l'entropie de la cible. Cette puissante technologie permet à son détenteur de maximiser les dégâts en modifiant la structure de la zone touchée.

Effet : Les dégâts effectués par l'Oméga sont augmentés d'une couleur.

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 4

Coût en Énergie Disponible : 2 points à chaque utilisation

EXTENSION : CRYO

Description : L'Oméga possède des fléchettes cryogéniques permettant de geler les circuits électriques et électroniques de gestion défensive.

Effet : L'Oméga a plusieurs possibilités avec cette Extension.

Avec un toucher automatique, la cible a un malus de 1 en défense.

Avec un jet pour toucher à distance (AAE), la fléchette cryo occasionne un malus de 1 en défense et la vitesse de l'opposant est diminuée de moitié.

Les effets d'une cryo ne sont pas cumulables. La durée de la cryogénie est égale à un tour de combat.

Type : Action

Coût en Slots : 3

Coût en Énergie Disponible : 1 points par fléchette

EXTENSION : E-SHIELD

Description : Extension de combat défensif, le E-Shield se déploie sur l'Oméga et lui permet d'encaisser des dommages massifs. En fonction de l'Oméga, cette Extension prend la forme d'un bouclier, d'un champ énergétique, de déflecteurs mobiles ou autres.

Effet : Le E-Shield, une fois déployé, encaisse 6 points de dommages, quel que soit le type, avant sa destruction. Le E-Shield ne pourra être déployé à nouveau qu'une fois le précédent détruit.

Type : Action

Coût en Slots : 3

Coût en Énergie Disponible : 3 points

EXTENSION : MOTEUR A FISSION

Description : L'Oméga est construit avec un tout nouveau moteur à fission expérimental. Ce moteur, possédant une section efficace à grand rendement, permet aussi une meilleure protection des organes informatiques et mécaniques internes.

Effet : La Résistance moteur est augmenté de 2 points. L'Intégrité informatique est augmentée d'un point.

Type : Application immédiate

Coût en Slots : 3

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable.

EXTENSION : SUR-CHASSIS

Description : La puissance brute du châssis a été grandement augmentée par de puissants micro-vérins. Cette force permet de libérer une plus grande quantité d'énergie lors d'un combat au corps à corps.

Effet : L'Oméga soulève désormais [Ossature] en tonnes. Les dégâts sont augmentés de 1 en utilisant le logiciel Exterminateur seulement.

Type : Application immédiate

Coût en Slots : 4

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable

EXTENSION : SYSTEME DE COMBAT TACTIQUE

Description : Earth Shield a développé des systèmes de combat en maximisant l'utilisation des armes d'un certain type.

Effet : L'Oméga augmente son logiciel AAE de 1 point pour un type d'arme choisi. Cette Extension est cumulable. Elle peut être choisie plusieurs fois si le joueur choisit d'autres types d'armes utilisant le logiciel AAE. Si l'Extension est sélectionnée pour les armes à distance à plasma, par exemple, l'Oméga aura un +1 en AAE sur ces types d'armes uniquement.

Type : Application immédiate

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable

4. LES EXTENSIONS DE HEGEMON INDUSTRIES

Ces extensions sont utilisables par les Synthétiques d'Hégémon Industries.

EXTENSION : CHAMP ÉNERGETIQUE

Description : Un puissant champ énergétique permet de dévier ou d'annuler une partie voire la totalité des différents dommages des rayonnements utilisés par les armes à distance. Totalement inefficace contre les armes à projectiles, ce champ énergétique est aussi inopérant contre les armes de corps à corps.

Effet : Ce champ énergétique est une sphère de 5 mètres de diamètre qui peut englober des alliés. Tous les tirages des armes utilisant le programme AAE, hors armes à projectiles, verront leurs dommages baissés d'une couleur à partir du moment où des dégâts doivent être appliqués.

Type : Action

Coût en Slots : 3

Coût en Énergie Disponible : 2 points d'Énergie Disponible par tour de combat.

EXTENSION : DAC – DRONE ASSISTANCE ET COMBAT

Description : Le châssis de l'Oméga est équipé d'un lanceur permettant de déployer tous types de drones. Ces drones sont en liaison permanente avec l'Oméga sur une distance de 2km.

Effet : L'unité peut déployer des drones d'assistance pour tous les programmes (hors sous-programmes). Chaque drone permet de donner un bonus de +1 dans le programme en cours. Les cumuls de bonus par drone ne sont pas autorisés. Les DAC ont les caractéristiques suivantes :

- Défense : 1
- Blindage : 1

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 3

Coût en Énergie Disponible : 1 point par drone déployé pour une durée de 5 minutes hors combat. En combat, 1 point par drone déployé durant le round.

EXTENSION : FUSEES DE COUDE

Description : Des fusées de coude s'actionnent au moment où l'Oméga utilise son logiciel Exterminateur pour porter une attaque de corps à corps. Ces fusées permettent d'augmenter la vitesse cinétique et par conséquent, les dommages.

Effet : Hormis sur un tirage noir, les dégâts, même à zéro, reçoivent un bonus de +1. Une attaque avec le logiciel Exterminateur est requise pour l'utilisation de cette Extension.

Type : Action

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 1 à chaque utilisation

EXTENSION : LANCE-FLAMMES MAGMATIQUE

Description : Généralement situé sur l'avant-bras, ce lance-flamme est d'une puissance redoutable contre tout ennemi se trouvant au corps à corps.

Effet : Cette arme utilise le logiciel Exterminateur pour résoudre les tests. Les caractéristiques de l'arme se trouvent ci-dessous.

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Explosion de l'arme	0	1	3	4

- **Cadence de tir** : coup par coup
- **Initiative** : normale
- **Portée** : Corps à corps

Type : Action

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 2 par combat

EXTENSION : MAGNEM

Description : L'Oméga peut diriger une impulsion électromagnétique dans une direction donnée. Cette arme puissante peut littéralement détruire un synthétique en un seul tir.

Effet : Comme toute arme à distance, elle s'appuie sur le programme AAE pour fonctionner. Les effets et caractéristiques de cette arme IEM sont les suivants :

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Reprogram- mation	0	2 + 1 IEM	3 + 2 IEM	5 + 3 IEM et Trouble Sensoriel

- **Cadence de tir** : coup par coup
- **Initiative** : normale
- **Portée** : 0 à 50 m

Type : Action

Coût en Slots : 3

Coût en Énergie Disponible : 3

EXTENSION : TACTIQUE ÉVOLUTIVE

Description : Le logiciel de combat de l'Oméga extrapole les prochaines actions des unités amies et ennemies. Ce logiciel peut modéliser un mini-schéma prédictif pour que l'Oméga puisse prendre les meilleures décisions en situation de combat.

Effet : L'Oméga peut échanger une ou plusieurs diodes d'initiative avec ses équipiers Omégas. Cette Extension prend effet durant la phase d'initiative uniquement.

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 1 point par diode échangée.

5. LES EXTENSIONS DE CYBERLIFE

Ces extensions sont utilisables par les Synthétiques de Cyberlife.

EXTENSION : ARME A IMPULSION

Description : Les Sigmas de Cyberlife ont créé une arme non létale pour les opérations visant à capturer les organiques. L'Oméga doté de cette extension utilise un sélecteur de tir pour passer en tir à impulsion ou en tir normal.

Effet : Cette arme à impulsion étourdit les organiques, pouvant même les assommer pendant plusieurs minutes. En fonction de l'arme, l'Oméga utilise le programme Exterminateur ou AAE. En mode impulsion, l'arme prend les caractéristiques ci-dessous.

● 1	○ 2-5	● 6-7	● 8-9	● 10
Destruction	0	Étourdi pour 1 tour	Assommé pour 1 minute	Assommé pour 10 minutes

- **Cadence de tir** : coup par coup
- **Initiative** : normale
- **Autonomie** : puise dans l'Énergie disponible
- **Coût en Énergie Disponible** : 1 par utilisation
- **Portée** : 50 m

Type : Action

Coût en Slots : 1

Coût en Énergie Disponible : 1 à chaque utilisation

EXTENSION : CYBORG ORGANIQUE

Description : Les Sigmas de Cyberlife ont réussi le tour de force de placer des « leurres » et autres technologies de camouflage pour cacher la structure métallique du cyborg. Avec cette Extension, l'Oméga équipé d'un châssis Cyborg est considéré comme un organique aux yeux et détecteurs de tous.

Effet : Utilisé seulement avec le châssis Cyborg, tous les tests basés sur une détection (sauf avec un résultat rouge) ne montreront jamais que c'est un Oméga. Tous les tests montreront un organique. Ce postulat est vrai avec un tirage de Biologie, par exemple. Les organiques ne verront jamais la supercherie.

Type : Application immédiate.

Coût en Slots : 1

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable

EXTENSION : LIEN DE CONTROLE ASSISTE - LCA

Description : L'Oméga possède une Liaison 17 de haute performance ayant la capacité de prise de contrôle ponctuelle sans hacker le synthétique hôte.

Effet : L'Oméga-Joueur choisit une action et choisit un programme d'un autre Oméga au sein de son groupe. L'Oméga qui déclenche le Lien de Contrôle Assisté effectue un tirage de Programme en utilisant celui de l'Oméga cible. Cette action bénéficie d'un bonus de +1 pour sa résolution.

Type : Déclenchement.

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 3

EXTENSION : DEPHASAGE

Description : L'Oméga est équipé d'un champ anentropique lui permettant de changer et de stabiliser sa structure moléculaire pour passer au travers de n'importe quelle matière ou structure. Utile aussi en combat, cette Extension permet aux attaques et aux énergies destructrices de passer à travers l'Oméga qui en était la cible.

Effet : Hors combat, l'Oméga peut passer à travers n'importe quelle structure, sauf si spécifié dans le scénario. En combat, l'Oméga voit sa Défense augmenter d'un point durant chaque round pendant que l'Extension Déphasage est active. À chaque fin de chaque round, le coût doit être payé pour en bénéficier pour le round suivant.

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 3

Coût en Énergie Disponible : 1 point par utilisation, puis un point pour l'entretien pour un round de combat ou pour 5 secondes d'utilisation, renouvelable.

EXTENSION : DERIVATION ELECTRONIQUE

Description : CyberLife est passé maître dans les transferts d'énergie boostant des capacités de leurs synthétiques. Un dérivateur Quantum TSXS6587 module les signaux énergétiques internes de l'Oméga pour lui octroyer plus de puissance, au détriment d'un programme.

Effet : Intervertir les valeurs de deux programmes pour un round en combat ou hors combat.

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 3

Coût en Énergie Disponible : 2 à chaque utilisation.

EXTENSION : MODELISATION CORPORELLE

Description : Les recherches dans le domaine de l'infiltration ont donné des résultats étonnants sur les châssis Cyborg. Des microfibres musculaires commandées par un logiciel quantique permettent de modéliser un nouveau corps, une nouvelle physionomie. Ceci permet de reconstruire totalement un être organique en une heure.

Effet : L'Oméga possédant un châssis Cyborg avec cette Extension peut prendre l'apparence de n'importe quelle entité organique implantée dans sa Base données. Si l'organique n'a pas été vu auparavant, Matrice peut demander un jet de Base de Données de difficulté 3 pour savoir si l'Oméga possède les informations adéquates.

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable

6. LES EXTENSIONS DE PROPHETIA INCORPORATED

Ces extensions sont utilisables par les Synthétiques de Prophetia Incorporated.

EXTENSION : COMPARTIMENT SECRET

Description : L'Oméga doté de cette Extension possède un compartiment secret totalement indétectable.

Effet : Le compartiment a une taille de 20x20x10. Aucun résultat de Détecteur, même rouge, ne peut permettre la détection de ce compartiment.

Type : Application immédiate

Coût en Slots : 1

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable

EXTENSION : IFF ALTERE

Description : Une puce quantique d'identification permet à l'Oméga de se doter de caractéristiques d'identification d'une autre Firme.

Effet : Si un scan ID d'appartenance de Firme est requis, l'Oméga équipé de cette extension peut donner une identification valide d'une autre Firme.

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 2 par scan demandé

EXTENSION : LEURRE

Description : Durant un combat, un Oméga de Prophetia peut lancer un leurre holographique de lui-même, perturbant les ennemis.

Effet : Tant qu'un leurre est actif en combat, les ennemis vont le cibler en premier, indépendamment de tout Oméga présent dans la zone de combat. Hors combat, le leurre a une autonomie de 2 min. Il ne peut effectuer aucune action. Il est possible de lui commander des actions simples, comme marcher. Le leurre a les caractéristiques suivantes :

- Défense : 1
- Blindage : 1

Type : Action

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : 2

EXTENSION : META EVALUATEUR DE DANGER OU MED

Description : Le Meta Evaluator de Danger donne la possibilité à l'Oméga d'entrevoir le tissu de la réalité sur sa future mission grâce à un logiciel quantique de prédiction. Ses éventuels échecs ou succès peuvent être changés grâce à ce logiciel.

Effet : L'Oméga peut retirer toutes ou une partie de ses diodes de chance avant de commencer le scénario.

Type : Déclenchement

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable

EXTENSION : TUILES ANECHOÏDES

Description : Le blindage de l'Oméga de Prophetia est recouvert de tuile réduisant toutes les signatures optiques, énergétiques, acoustiques, etc...

Effet : Tous les tests visant à détecter un Oméga possédant cette Extension sont dégradés d'une couleur si le résultat du tirage est positif.

Type : Application immédiate

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable

EXTENSION : DEVIANT – DISSIDENT OU CALCULATEUR QUANTIQUE D&D

Description : Un protocole de transfert ultra secret de la Firme permet de transférer ses bugs potentiels à un autre synthétique, quel qu'il soit.

Effet : Lors d'un Hacking, l'Oméga peut diminuer ses scores de déviance et de dissidence en les transférant sur un autre synthétique, même un Alpha, Sigma, Oméga ou Psi

Type : À la demande

Coût en Slots : 3

Coût en Énergie Disponible : 2 points d'Énergie Disponible par point de déviance ou dissidence transféré.

ARMEMENT

Les armes sont divisées en plusieurs catégories.

1. ARMES AUX CORPS A CORPS

Ces armes utilisent le programme **Exterminateur**.

Nom	Slot						Initiative
Epée en Titanium	1	Perte de l'arme	Raté	1	2	3 – Arrachement	-
Epée large en Titanium	2	Perte de l'arme	Raté	1	3	4 – Arrachement	-
Poing énergétique	2	-	Raté	1	2	3 – Arrachement	-
Poing et griffes énergétique	3	-	Raté	1	3	4 – Arrachement	-
Grappe filin en Titanium	3	-	Raté	1	3	4 – Disrupteur	-1 couleur

2. ARMES A DISTANCE

Ces armes utilisent le programme **AAE**. Chaque catégorie a des particularités spécifiques, à retrouver ci-dessous.

ARMES ENERGETIQUES

Les armes énergétiques émettent de l'énergie sans avoir besoin de projectiles. L'énergie transférée est transformée en rayon mortel.

Nom	Slot						Cadence	Initiative	Energie	Portée	Précision
Laser embarqué T10	1	Surchauffe	Raté	1	2	3 – Explosion	C/coup	+1 couleur	1/combat	50 m	-
Faser à répétition	2	Surchauffe	Raté	1	2	3 – Explosion	C/coup et rafale	+1 couleur	1/combat	200 m	-
Faser à répétition Delta	3	Surchauffe	Raté	1	3	4 – Explosion	C/coup et rafale	-1 couleur	Chargeur	1 km	-
Fusil Laser de précision	3	Surchauffe	Raté	1	3	3 – Explosion	C/coup	-	Chargeur	10 km	+1 diode*
Mini laser à répétition	1	Surchauffe	Raté	1	1	2 – Explosion	C/coup	Double coup	Chargeur	200 m	-

* 5 cibles enregistrées max

ARMES A PARTICULES ELECTROMAGNETIQUES

Ces armes utilisent de petits projectiles creux propulsés par un courant magnétique. En plus de dégâts normaux, ces armes peuvent occasionner des dommages IEM.

Nom	Slot						Cadence	Initiative	Energie	Portée	Précision
F-56	1	Explosion de l'arme	Raté	1	2 – IEM 1	3 – IEM 2	C/coup	-	1/combat	50 m	-
A&P 24	2	Explosion de l'arme	Raté	1	2 – IEM 1	3 – IEM 2	C/coup et rafale	-	Chargeur	200 m	-
Fusil à onde Wx737	2	Explosion de l'arme	Raté	1	2 – IEM 1	3 – IEM 2	C/coup	-	Chargeur	1 km	Ignore le couvert
Propulseur Electro-Magnétique	2	Explosion de l'arme	Raté	1	3 – IEM 1	4 – IEM 2	C/coup	-1 couleur	1/combat	200 m	-
Canon à particule	4	Explosion de l'arme	Raté	2	4 – IEM 1	5 – IEM 2	C/coup	Deux actions	Chargeur	1 km	-

ARMES A PLASMA

Ce type d'arme propulse une boule d'énergie d'une chaleur extrême (entre 2000 et 5000 degrés Celsius). Arme dévastatrice par principe, les armes à plasma occasionnent en plus des surchauffes préjudiciables pour les synthétiques.

Nom	Slot						Cadence	Initiative	Energie	Portée	Précision
Lance Plasma	1	Explosion de l'arme	Raté	1	2 – Surchauffe	3 – Dérégulation	C/coup et rafale	-	1/combat	50 m	-
Lance Plasma X758	2	Explosion de l'arme	Raté	1	2 – Surchauffe	3 – Dérégulation	C/coup et rafale	+1 couleur	1/combat	50 m	-
Crache Plasma Lourd	3	Explosion de l'arme	Raté	1	3 – Surchauffe	4 – Dérégulation	C/coup et rafale	-	Chargeur	50 m	-
Lance Plasma Longue portée	2	Explosion de l'arme	Raté	1	2 – Surchauffe	3 – Dérégulation	C/coup	-	Chargeur	1 km	-
Canon lourd à plasma	4	Explosion de l'arme	Raté	1	3 – Surchauffe	5 – Dérégulation	C/coup et rafale	-1 couleur	Chargeur	200 m	-

ARMES IEM

Les armes IEM sont dévastatrices uniquement pour les synthétiques. Ces dégâts impactent directement le blindage IEM et l'Intégrité Informatique des unités mécaniques. Les organiques ne subissent aucun dommage à leur contact.

Nom	Slot						Cadence	Initiative	Energie	Portée	Précision
Emetteur IEM	1	Reprogrammation	Raté	IEM 1	IEM 2	IEM 3 – Trouble sensoriel	C/coup	+1 couleur	1/combat	50 m	-
Destructeur de synthétique Aux_	3	Reprogrammation	Raté	IEM 1	IEM 3	IEM 4 – Trouble sensoriel	C/coup	-1 couleur	Chargeur	200 m (5m de rayon)	-
Perturbateur Alpha Courte portée	2	Reprogrammation	Raté	IEM 1	IEM 2	IEM 4 – Trouble sensoriel	C/coup	-	1/combat	50 m (5m de rayon)	-
Déprogrammeur ATA	4	Reprogrammation	Raté	IEM 1	IEM 3	IEM 5 – Trouble sensoriel	C/coup et rafale	-	1/combat	200 m	-
Déflagrateur électronique NAC	3	Reprogrammation	Raté	IEM 1	IEM 2	IEM 3 – Trouble sensoriel	C/coup et rafale	+1 couleur	Chargeur	50 m	+1 diode

ARMES SALES

Les armes sales sont uniquement dévastatrices pour les organiques. Elles utilisent des composés chimiques pour détruire les cibles vivantes. Les synthétiques ne subiront aucun dommage et les effets positifs ne seront pas à prendre en compte.

Nom	Slot						Cadence	Initiative	Energie	Portée	Précision
Lance grenade « anti rats »	2	Contamination	Raté	1	2 – Trouble sensoriel	Mort subite	C/coup	-	Chargeur 3*	200 m (5m de rayon)	-
Lance capsule anti-personnelle	1	Contamination	Raté	1	2 – Trouble sensoriel	Mort subite	C/coup	-	Chargeur 1	200 m	-
Autopropulseur toxique	2	Contamination	Raté	1	2 – Trouble sensoriel	Mort subite	C/coup	-	Chargeur	0 m (25m de rayon)	-
Lance grenade lourd	3	Contamination	Raté	1	2 – Trouble sensoriel	Mort subite	C/coup	-	Chargeur 5	200 m (25m de rayon)	-
Propulse Mort	1	Contamination	Raté	1	1 – Trouble sensoriel	Mort subite	C/coup	Double coup	Chargeur	200 m	-

**un tour entre chaque tir*

ARMES GRAVITATIONNELLES

Armes à pertes d'action. Les armes Gravitationnelles sont utilisées le plus fréquemment par les organiques, mais certains synthétiques Alphas, proches des Psi reprogrammateurs, en font usage pour maîtriser les Déviant ou les Dissidents.

Nom	Slot						Cadence	Initiative	Energie	Portée	Précision
Griffes magnétiques	1	Contamination	Raté	1	2 - Renversement	3 – Entrave	C/coup	-	1/combat	200 m (ou corps à corps)	-
Magnetar	2	Contamination	Raté	1	3 - Renversement	4 – Entrave	C/coup	-1 couleur	1/combat	200m (ou corps à corps)	-
Télé-Pointeur	2	Contamination	Raté	1	2 – Renversement	3 – Entrave	C/coup	-	Chargeur	1 km	-
Propulseur magnétique	3	Contamination	Raté	1	3 – Renversement	5 – Entrave	C/coup	-1 couleur	1/combat	200 m	-
Canon magnétique U8	3	Contamination	Raté	1	3 - Renversement	4 – Entrave	C/coup	-	1/combat	50 m	+1 diode

ARMES A TIR INDIRECT

Les armes à tir indirect ne sont pas utilisables en apesanteur. Nul ne pourrait imaginer des armes avec des missiles ou des systèmes de propulsion sur les munitions qui émules des tirs indirects en apesanteurs. Ces dispositifs sont lourds donc encombrants. Leur portée et leur zone d'effet sont cependant importants.

Nom	Slot						Cadence	Initiative	Energie	Portée	Précision
Mortier	4	Arme enrayée	Raté	1	3 – Explosion	4 – Arrachement	C/coup	-	Chargeur	10 km (5m de rayon)	-
Mortier lourd	6	Arme enrayée	Raté	1	3 – Explosion	5 – Arrachement	C/coup	-1 couleur	Chargeur	10 km (25m de rayon)	-
Missile télémétrique	3	Arme enrayée	Raté	1	2 – Explosion	3 – Arrachement	C/coup	-	Chargeur	200 m (5m de rayon)	-
MLP 20	4	Arme enrayée	Raté	1	3 – Explosion	4 – Arrachement	Rafale	-	Chargeur	1 km	-
MCP 30	5	Arme enrayée	Raté	1	4 – Explosion	5 – Arrachement	Rafale	-1 couleur	Chargeur	200 m	-

ARMES A PERCUSSION

Très peu onéreuses, ces armes sont utilisées le plus souvent par des pirates, résistants et organiques se trouvant sur des planètes reculées. Elles fonctionnent avec des cartouches qui projettent un projectile, une balle. Ces armes, bien que très efficaces contre des organiques, ont moins d'impact contre les synthétiques.

Les dégâts finaux sont dégradés d'une couleur contre les synthétiques.

Dans la majorité des cas, les armes à percussions ne sont pas codées pour un utilisateur.

Nom	Slot						Cadence	Initiative	Energie	Portée	Précision
Mitrailleuse	1	Arme enrayée	Raté	1	2	3	Rafale	-	Chargeur	1 km	-
Mitrailleuse lourde	2	Arme enrayée	Raté	1	3	4	Rafale	-1 couleur	Chargeur	1 km	-
Canon 100 mm	3	Arme enrayée	Raté	1	4	6	C/coup	Deux actions	Chargeur	1 km (5m de rayon)	-

ARMES A PERCUSSION DE GENERATION SYNTHETIQUE

Les armes à percussion génération synthétique utilisent une technologie évoluée de l'arme à percussion. Des munitions en Novanium sont propulsées par une micro-décharge nucléaire. Ainsi, ces projectiles n'ont pas besoin d'oxygène pour être propulsés et atteignent des vitesses plus importantes que les anciennes armes à percussion.

Les dégâts finaux ne souffrent pas de dégradation contre les synthétiques.

Nom	Slot						Cadence	Initiative	Energie	Portée	Précision
Gatling HV	3	Arme enrayée	Raté	1	3	5	Rafale	-1 couleur	Chargeur	1 km	-

ARMES SONIQUES ET HARMONIQUES

Nouvellement arrivé sur le marché des armes, les armes soniques et harmoniques utilisent des ondes pour infliger des dégâts.

Les organiques reçoivent des dégâts physiques. Les synthétiques reçoivent des dégâts électroniques. Ils sont à retirés du Blindage IEM et de l'Intégrité informatique.

Nom	Slot						Cadence	Initiative	Energie	Portée	Précision
Gueule sonique	1	Brèche	Raté	1	2 – Résonance	3 – Dérèglement	C/coup	+1 couleur	1/combat	50 m	-
Fusil à onde sonique	2	Brèche	Raté	1	2 – Résonance	4 – Dérèglement	C/coup	-	Chargeur	200 m	-
Canon à onde sonique	3	Brèche	Raté	1	2 – Résonance	3 – Dérèglement	C/coup	+1 couleur	1/combat	1 km (5m de rayon)	-

ARMES A NEUTRON

Les armes à neutrons envoient un rayonnement d'émissions neutroniques pour infliger des dégâts aux tissus organiques et aux composants électroniques. C'est une arme de première catégorie dans la guerre qui oppose les Firmes aux organiques.

Nom	Slot						Cadence	Initiative	Energie	Portée	Précision
Fusil à neutron	2	Erreur système	Raté	1	2 – Disrupteur 1	4 – Disrupteur 2	C/coup	-	Chargeur	200 m	-
Faisceau à neutron	2	Erreur système	Raté	1	2 – Disrupteur 1	3 – Disrupteur 2	C/coup et rafale	-	Chargeur	1 km	-
Lance grenade à neutron	3	Erreur système	Raté	1	3 – Disrupteur 1	4 – Disrupteur 2	C/coup	-1 couleur	Chargeur	200 m (5m de rayon)	-
Lance à neutron	5	Erreur système	Raté	2	4 – Disrupteur 1	5 – Disrupteur 2	C/coup et rafale	-1 couleur	Chargeur	1 km	-

ARMES ANTIMATIÈRE

Les armes antimatières sont parmi les plus dangereuses, avec les Armes IEM, contre les synthétiques. Pouvant détruire directement les composants propres de la matière, elles occasionnent des dégâts irrémédiables sur les châssis.

Nom	Slot						Cadence	Initiative	Energie	Portée	Précision
Fusil antimatière	2	Explosion de l'arme	Raté	1	2 – Accélérateur de dommages	3 – Dégradation polymérique	C/coup	-	Chargeur	200 m	-
Tourelle antimatière	3	Explosion de l'arme	Raté	1	2 – Accélérateur de dommages	3 – Dégradation polymérique	C/coup	-	Chargeur	1 km (360°)	-
Cibleur AM	3	Explosion de l'arme	Raté	1	2 – Accélérateur de dommages	3 – Dégradation polymérique	C/coup	-	Chargeur	1 km	+1 diode

Trou noir	6	Explosion de l'arme	Raté	1	3 – Accélérateur de dommages	4 – Dégradation polymérique	Rafale	-1 couleur	Chargeur	10 km (25m de rayon)	-
Ouvreur de matière	6	Explosion de l'arme	Raté	2	4 – Accélérateur de dommages	5 – Dégradation polymérique	Rafale	Deux actions	Chargeur	10 km	-

ARMES MOLECULAIRES

Les armes moléculaires utilisent des faisceaux détruisant molécules et tissus vivants. Le faisceau, hautement énergétique, dégrade la matière au moment de l'impact.

Nom	Slot						Cadence	Initiative	Energie	Portée	Précision
Perturbateur moléculaire	2	Surchauffe	Raté	1	2 – Explosion	3 – Dégradation polymérique	C/coup	-	Chargeur	50 m	-
Canon moléculaire	3	Surchauffe	Raté	1	2 – Explosion	4 – Dégradation polymérique	C/coup	-	Chargeur	1 km	-
Fusil haute précision moléculaire	4	Surchauffe	Raté	1	2 – Explosion	3 – Dégradation polymérique	C/coup et rafale	-	Chargeur	1 km	+1 diode
Perturbateur lourd	5	Surchauffe	Raté	1	3 – Explosion	5 – Dégradation polymérique	C/coup et rafale	-1 couleur	Chargeur	1 km	-

3. EFFET DES ARMES

ACCELERATEUR DE DOMMAGES

Les prochains dégâts infligés à la cible sont majorés d'une couleur.

ARME ENRAYEE

L'arme s'enraye et est inutilisable jusqu'à ce qu'un tirage du sous-programme Arme et Destruction de difficulté 1 soit effectuée. Ce test doit être réalisé hors combat.

ARRACHEMENT

L'assaillant arrache une partie du défenseur. L'attaquant choisit l'Extension, le membre ou l'arme à supprimer. Un tirage du sous-programme Arme et Destruction de difficulté 4 sera nécessaire pour réactiver l'élément supprimé. Ce test doit être réalisé hors combat.

BRECHE

Le synthétique voit sa Défense baisser de 1 jusqu'à la fin du tour de combat.

CONTAMINATION

L'environnement de l'attaquant est contaminé. L'attaquant subit un dommage directement dans sa Résistance Moteur.

DEGRADATION POLYMERIQUE

Relance d'une diode ou d'un dé de dégâts. Le résultat de la Diode ou du dé est ajouté aux dégâts de l'attaque.

DEREGLEMENT

Le programme Armes à Énergie ou Exterminateur (au choix de l'attaquant) passe à 0 jusqu'à la fin du tour de combat.

DEREGULATION

La cible perd deux actions lors du prochain tour de combat.

DISRUPTEUR

La cible de l'attaque perd immédiatement sa prochaine action, si le chiffre 1 est noté à côté de l'effet, et ses deux prochaines si le chiffre 2 est noté.

ENTRAVE

La cible est immobilisée pour le reste du tour. Le défenseur peut effectuer un test d'Ossature contre l'Ossature adverse au prochain tour pour se libérer.

ERREUR SYSTEME

Le synthétique perd sa prochaine action.

EXPLOSION

Le Défenseur subit un dommage directement dans sa Résistance Moteur.

EXPLOSION DE L'ARME

L'arme est détruite et n'est plus opérationnelle. Suite à cette explosion, le synthétique se voit infliger un point de dégâts dans sa Résistance Moteur. L'arme ne pourra être réparée que dans un centre de Firmes ou par un tirage de sous-programme Armes et Destruction de difficulté 3. Ce test doit être réalisé hors combat.

MORT SUBITE

Irradié, mutation rapide. La mort survient pour un organique après 2 phases de combat.

PERTE DE L'ARME

L'arme tombe au sol ou ne peut pas être déployée. Le synthétique perd sa prochaine action s'il souhaite la récupérer.

RENVERSEMENT

La cible voit sa vitesse tomber à 0 et sa défense diminuer de 1.

REPROGRAMMATION

Le logiciel utilisé pour effectuer l'attaque dysfonctionne. Le synthétique doit changer de logiciel d'attaque et donc d'arme, jusqu'à la fin du combat.

RESONANCE

Le défenseur perd immédiatement sa prochaine action.

SURCHAUFFE

Le synthétique touché par cet effet voit son initiative diminuée de 1 lors du prochain tour de combat (il tire une Diode ou lance un dé de moins). L'effet Surchauffe est cumulatif.

TROUBLE SENSORIEL

La caractéristique Balise et les Programmes Détecteur et Armes à Énergie sont réduits de 2 points pour la prochaine action, ainsi que les compétences Repérage et Tir pour les organiques.

LES ACTIONS DE COMBAT

Au tour d'action, vous pourrez utiliser une des actions suivantes :

1. FUTILITE

Une futilité est une action très courte comme le partage d'une info ou le fait de désigner un emplacement d'un geste ou avec un télémètre laser.

Cette action est gratuite.

2. DEPLACEMENT

Par défaut, vous pouvez vous déplacer d'une distance égale à votre **Vitesse**.

Il est possible d'utiliser d'autres allures :

ALLURE LENTE

Vous traversez une zone encombrée ou un terrain difficile. Si le terrain le permet, vous pouvez en profiter pour vous dissimuler derrière des abris pendant votre déplacement :

- Vous vous déplacez de votre **Vitesse/2** maximum
- Vous bénéficiez d'un bonus de **Défense 1** si vous pouvez vous abriter

ALLURE RAPIDE

Vous vous précipitez pour atteindre vos adversaires :

- Vous vous déplacez de votre **Vitesse x2**
- Vous bénéficiez d'un bonus de **Défense 1**
- Vous subissez un malus aux **autres programmes 1**

3. ATTAQUE AU CORPS A CORPS

Vous pouvez attaquer au corps à corps avec la compétence **Exterminateur** si votre adversaire est à 2m ou moins.

Vous pouvez effectuer à la place une technique de combat :

PUISSANCE

Vous privilégiez la puissance à la protection :

- Vous pouvez sacrifier autant de **Défense** que voulu
- Vous gagnez autant de **dégâts supplémentaires** sur vos attaques

Le malus de **Défense** et les **dégâts supplémentaires** sont effectifs sur le round.

IMMOBILISATION

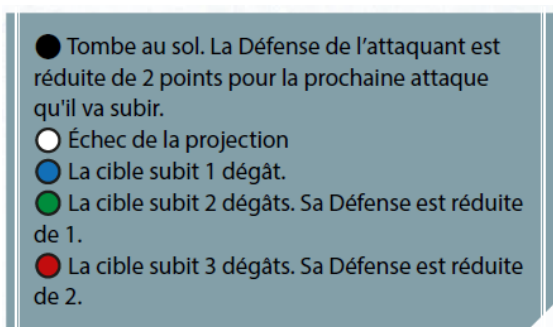
Vous tentez d'immobiliser une personne.

- Un jet d'**Exterminateur** contre la **Défense +1** de votre adversaire
- S'il est immobilisé, il peut tenter une action avec un jet normal **d'Exterminateur** pour en sortir, mais il doit être d'une meilleure couleur que l'attaque

PROJECTION

Vous tentez de mettre votre adversaire au sol

- Un jet d'**Exterminateur**



CHARGE

Vous foncez au contact si votre cible est à une distance inférieure ou égale au double de votre **Vitesse**.

- Vous avancez au corps à corps et effectuez une attaque de contact, en augmentant le résultat d'une couleur s'il n'est pas raté.
- Vous utilisez deux actions

4. ATTAQUE A DISTANCE

Vous pouvez attaquer à distance avec la compétence **AAE** si votre cible est à 2m ou plus de vous.

Vous pouvez utiliser une technique de combat à la place :

TIR VISE

Vous vous concentrez pour viser :

- Vous pouvez sacrifier autant d'actions que vous le souhaitez
- Chaque sacrifice donne un bonus de **AAE +1** pour le round.
- Ce bonus disparaît si vous subissez 1 dégâts quelque soit sa nature

TIR DE SUPPRESSION

Vous arrosez une zone pour protéger des alliés.

- Il faut que l'arme ait un mode **Rafale**
- La **Défense** de l'attaquant est réduite de 1 mais celle des alliés est augmentée de 1 contre ces adversaires pour le round
- Les adversaires concernés ont leurs prochaines actions retardées d'une couleur

MODE RAFALE

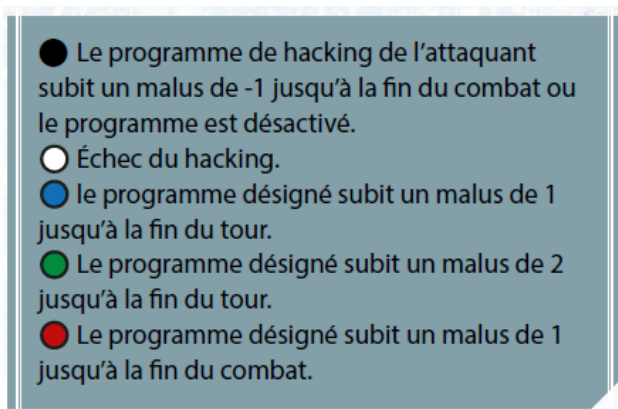
Vous ciblez plusieurs cibles en une action :

- Il faut que l'arme ait un mode **Rafale**
- Diminue l'**AAE** de 1 pour chaque cible supplémentaire
- Un tirage unique est effectué contre la plus autre **Défense**

5. HACKING DE COMBAT

Vous pouvez tenter d'hacker vos adversaires en combat. Il utilise le programme **Hacking** contre le programme **Contre-mesures**. Vous pouvez viser les programmes suivants :

- **AAE**
- **Exterminateur**
- **Défense**



Les effets du hacking sont cumulatifs d'une phase à l'autre. Un programme peut se retrouver à 0. À la fin du tour de combat, les valeurs de programmes hackés retrouvent leurs valeurs nominales, sauf si un effet rouge a été subi.