

# RESURGENCE

Un scénario écrit par Elarwin pour Eclipse Phase

Images : Pinterest

Ce scénario fait suite au scénario « **Mission : Prenez garde aux ADM** » inclus dans le kit d'introduction d'Eclipse Phase.

## REMERCIEMENTS

Que les choses soient claires, je suis une quiche en dessin ! La plupart de mes scénarios seront donc systématiquement illustrés par des dessins, fonds d'écran, screenshots, images de l'ancêtre de la Toile. Les images de celui-ci sont tirées du JdR Eclipse Phase, des jeux vidéos Enslaved et The Last of Us sur PS3 et Mirror's Edge sur PC, ainsi que de Warhammer 40 000, et pour finir, plus généralement, de Pinterest ou Deviantart.

Étant donné que je pioche en fonction de mes inspirations et de mes goûts personnels, chacun aura loisir de se représenter une scène, un personnage, un lieu selon sa propre vision, avec ses propres idées.

Il m'était cependant impossible de ne pas remercier tous ces dessinateurs, graphistes, qui m'ont énormément aidé, voire inspiré à réaliser ces différents scénarios.

La qualité graphique de certaines scènes ne nécessitait parfois aucune explication tant elles expriment l'atmosphère recherchée.

A tous ces manipulateurs du rêve et ces dessinateurs de l'instant, un grand merci et un profond respect.

## SYNOPSIS

Depuis la Chute, l'Hypercorp **OMNICOR** cherche à comprendre ce qui a pu pousser les Titans à éradiquer l'espèce humaine et surtout, où et pourquoi ont-ils disparu. Ce savoir, d'après ses dirigeants, permettrait non seulement de les retrouver mais de reprendre le contrôle sur ces machines, et donc jouir d'un statut omniscient parmi les autres corporations.

Elle a donc mandaté le réseau de l'**INTELLIGENCE STELLAIRE** afin d'effectuer des recherches en ce sens, en toute discrétion, tout autant par des envois d'explorateurs sur Terre que par des recherches sur la Toile et dans l'espace. L'**INTELLIGENCE STELLAIRE** finit par découvrir qu'avant leur disparition, les Titans avaient éparpillé des informations codées dans des endroits aussi inhabituels que des unités robotiques de service, des nanonuées et même sur la toile, bien camouflées.

Parmi ces unités, un numéro de série de nanonuée, faisant partie de la cargaison de **Gray Xu** et de la cache du scénario précédent, posséderait un code permettant d'identifier les coordonnées de voyage des Titans.

L'**INTELLIGENCE STELLAIRE** fit donc appel à un groupe d'**ACTION DIRECTE** afin de récupérer la nanonuée (voir scénario précédent).

Heureusement (oufff ...), **FIREWALL** a des contacts partout, y compris au sein de l'**IS**. C'est dans ce cadre que les PJs interviennent (sans le savoir, bien sûr) afin de contrecarrer les plans de l'agence de renseignements et, indirectement, ceux d'**OMNICOR** ...

## RESUME

En fonction de la conclusion du scénario précédent, les PJs vont d'abord partir, sans le savoir, à la recherche de leur mémoire sur ce qui s'est passé sur l'Extasis et ensuite sur Mars.

En parallèle, ils appréhenderont le mystérieux 3<sup>ème</sup> groupe, et partiront enfin à la recherche de réponse sur les Titans.

L'accès au 3<sup>ème</sup> groupe (faction d'**ACTION DIRECTE**) sera une partie classique, pouvant s'effectuer par une séquence d'infiltration dans un immeuble avec une petite surprise !

Le mystère des Titans se résoudra (ou pas ...) à travers un voyage virtuel sur la toile et à travers le temps.

Enfin, à la croisée des chemins, et ne sachant comment battre la mesure, leurs actions auront des répercussions compromettant l'avenir de la Transhumanité ...

## LES FACTIONS

2 clans étaient en lice dans le scénario précédent :

- Le Cartel de Nuit cherchant à récupérer le matériel pour de la revente d'armes, commandé par **Gray Xu**.
- Action Directe, une organisation rivale, groupe actif utilisé par l'Intelligence stellaire. Leurs objectifs étaient de trouver la planque du matériel militaire Titan, éliminer tous protagonistes, et informer de l'emplacement pour prévenir le « client » de récupérer le stock.

L'électron libre : D'une manière ou d'une autre **Gray Xu** a survécu à l'attaque du vaisseau. Elle a pris un nouveau morphe et compte bien comprendre pourquoi ça a mal tourné. Elle fera office de fil rouge durant ce scénario et pistera les PJs durant toute la partie, cherchant elle aussi à comprendre pourquoi tant de monde s'intéressait à sa marchandise.

## INTRODUCTION

Elle dépend de la conclusion du scénario précédent.

1 – Les PJs sont morts et ont perdu leur pile corticale (explosion de la bombe anti-matière ou dérobées par l'un des 2 partis affrontés) : Ils vont partir à la recherche de ces piles sans savoir que ce sont les leur afin de restaurer la partie de mémoire correspondant à l'aventure précédente.

Ce point est nécessaire afin qu'il se remette sur la trace des groupes adverses ou des nanonuées.

2 – Les PJs sont morts (ou pas) et leur pile corticale ont été récupérées par Firewall : Ils se mettent immédiatement en chasse d'informations sur le 3<sup>ème</sup> groupe non invité.

Si l'un des 2 groupes adverses a été vainqueur sur Mars au scénario précédent, ils ont récupéré les piles corticales des PJs et compte les revendre au marché noir, une fois les données récupérées.

**Dans tous les cas, les PJs se retrouvent avec les morphes du début de l'aventure précédente, à Noctis.**

Ils reçoivent tous simultanément un message de Firewall :

« Votre assistance est requise pour une mission de récupération. Les personnages suivants détiennent des informations capitales. Vous devez infiltrer leur repaire et récupérer toutes informations utiles. Vous êtes libres de la manière de procéder mais étant donné la difficulté, vous serez appuyé par des membres associés dans votre investigation. Contactez-nous dès que vous aurez du nouveau. »

Chacun reçoit dans la foulée l'identité des autres PJs, ainsi que celles et le lieu de résidence du groupe adverse.

## RETROUVER SES COMPAGNONS

Cette partie devrait se faire assez rapidement, les PJs ayant les mêmes morphes qu'au début de l'aventure précédente. Laissez-les s'organiser comme ils l'entendent.

## GROUPE ACTIFS DE L'INTELLIGENCE STELLAIRE

Leur planque se trouve au 30<sup>ème</sup> étage d'un immeuble résidentiel, dans un loft simple mais luxueux, proche d'un immeuble en construction.

Si les PJs recherchent leurs piles, elles se trouvent négligemment posées dans le tiroir d'un bureau (meuble anachronique car devenu inutile) de la pièce principale, en contrebas de l'entrée.

L'entrée du loft est en hauteur, faisant office de balcon. On accède au RDC par 2 escaliers sur les côtés.

L'entrée est surveillée par une caméra dans le couloir. De plus, la porte peut se transformer en vitre sans tain permettant à ceux situés à l'intérieur du loft

de voir à travers sans être vu. Les PJs ne le savent pas mais peuvent le découvrir de multiples manières (recherche des plans sur la Toile, inspection minutieuse de la porte, ...).

Un pistolet léger se trouve accroché sous le bureau, à l'endroit où passe le fauteuil, un pistolet-mitrailleur derrière le meuble d'hologramme-TV, et un pistolet étouffant sous un matelas d'un des lits de chambre.

Laissez libre choix pour l'infiltration du lieu, tout étant quasiment possible sauf peut-être de passer par la fenêtre du 30<sup>ème</sup>. Quoique ....

Hackage du réseau pour avoir les plans du loft, systèmes de protection, emplacement des individus recherchés, filature .... tout est possible mais pas forcément réalisable. Une bonne préparation optimisera leur possibilité d'intrusion discrète.

Quoi qu'il arrive, lorsqu'ils s'infiltreront dans la pièce, ils se retrouveront face à la scène suivante :

« En contrebas, une personne typée japonaise est tenue en joue par 3 individus. Elle se trouve entre le canapé et les individus. Un quatrième individu est étendu sur la table de salon. Lorsque vous entrez, les 2 aux extrémités se retournent et vous tiennent en joue. La japonaise réagit immédiatement en désarçonnant le troisième et le mettant au tapis d'une savate bien appliquée. Puis, souple comme un félin, elle enjambe le canapé alors que la fenêtre face à elle s'ouvre comme une spirale. Elle se jette à travers la fenêtre au moment où la grue de l'immeuble d'en face passait devant le bâtiment et se réceptionne sur le bout de la flèche de celle-ci. Se retournant vers vous avec un petit sourire en coin, elle vous envoie un baiser de la main alors que la grue continue de tourner pour l'amener sur l'immeuble en face et que la vitre reprend sa forme initiale. Que faites-vous ? »

Une fois l'affrontement terminée, et en espérant que les PJs s'en soient sortis, ils peuvent inspecter les lieux et interroger éventuellement l'un des personnages (Voir **MEMBRES D'ACTION DIRECTE** en annexe.)

En les interrogeant ou en se connectant sur l'un d'entre eux, ils apprendront qu'ils ont été mandatés par un certain « Black Angel » pour récupérer/trouver les armes et donner le lieu de leur emplacement. Optionnellement, ils devaient « nettoyer » l'endroit si besoin.

Ils n'ont jamais rencontré physiquement leur commanditaire, les échanges ne se sont fait qu'à travers la toile et toujours à travers des pseudos et des boîtes mails inexploitable.

**Et si cette faction a été décimée ?** Si, lors du scénario précédent cette équipe avait été détruite, ou s'ils ne sont pas dans le loft, jouer l'intrusion avec uniquement la japonaise qui s'enfuit par les mêmes moyens sans que les PJs puissent l'en empêcher. Ils trouveront les informations sur l'ordinateur de bureau (Black Angel + n° de série des nanonuées) qui sera resté ouvert après le hackage de Gray, dérangée par l'intrusion des PJs.

**Qu'a trouvé Gray Xu ?** Le nom du commanditaire (comme les PJs) à ceci près que ses relations sur la toile lui permettent d'en savoir un peu plus à son sujet et de connaître son véritable nom. Sinon, elle fouillait le passif du lascar étendu lorsqu'elle s'est faite surprendre par ses 3 acolytes (ou alors les PJs la surprennent en train de hacker le lieu), l'empêchant d'enquêter plus loin. Elle va donc coller aux talons des PJs et les pister par la toile, partant du principe qu'ils déblayeront le terrain à sa place.

## LA CACHE DU CARTEL DE NUIT

Dans le cas où ce serait eux qui détiendrait les piles corticales des PJs, ils se terrent dans un parking désaffecté où sont entreposés des machines-outils et des robots ayant servi à la construction de la ville, tous dans un état de délabrement avancé et inutilisable.

L'affrontement semble inévitable. Petite scène de guérilla urbaine. Dans ce cas, l'unique objectif sera de récupérer les piles. Les bandits ne sont au courant de rien, si ce n'est qu'on leur a demandé (**Gray Xu** ...) de récupérer le contenu de la cache des Titans pour les revendre au marché noir.

(Voir **CHAROGNARDS DU CARTEL DE NUIT** en annexe.)

## QUE FAIRE DES PILES RECUPEREES ?

En contactant Firewall pour la récupération des piles, il leur sera indiqué de les porter à une adresse.

Là, les PJs se retrouveront face à un octopode qui les fera passer dans une pièce mal éclairée. Un à un, il les fera assoir sur un fauteuil bardé d'électronique et se tournera vers un appareil afin d'insérer la 1<sup>ère</sup> pile corticale.

Si les PJs leur demande ce qu'il veut faire avec ces piles à induction, il répondra simplement : « Comme disent ceux de votre espèce, remettre les pendules à l'heure. »

1 chance/PJs que ce soit la bonne pile pour le bon PJ installé (petite scène amusante sur le fait qu'avec uniquement 2 bras et 1 tête, les bipèdes sont quand même capables de se tromper ...).

Chaque PJ prendra 1D10 pts de stress après le passage sur le fauteuil, dû à la récupération de leur mémoire concernant le scénario précédent et à la fin qui en a résulté.

## QUOI D'AUTRE ?

Que ce soit **ACTION DIRECTE**, le **CARTEL** ou les PJs qui se soient sortis de la cache des Titans dans le scénario précédent, l'analyse par **FIREWALL** des nanonuées restantes aura permis de récupérer un code qui est un pass pour entrer dans un Simulspace. En effectuant des recherches sur celui-ci, aucune information n'émergera, signifiant qu'il fait partie de ces mondes virtuels perdus ou oubliés de la grande époque.

Un simple contact avec **FIREWALL** leur permettra, au bout d'un certain temps, de connaître la nature de ce code. Le temps d'attente de la réponse peut être mis à profit pour apporter des améliorations à leur morphe, si l'envie leur prend.

## OK, MEMOIRE A JOUR, ET MAINTENANT ?

Leur mémoire ayant été récupérée, une fois qu'ils seront passés à l'appartement du groupe actif, un jet d'Investigation ou une recherche sur le net leur permettra de voir que Gray Xu est toujours en vie et ressemble étrangement à la japonaise rencontrée.

2 alternatives s'ouvrent aux PJs : Effectuer des recherches sur les nanonuées, ou bien chercher Gray qui semble-t-il, est en vie et en pleine forme ! Concernant Gray, il faudra vite faire comprendre qu'elle semble bien cachée et introuvable. Il ne reste donc qu'une opportunité.

## TOI AUSSI, TU VIENS CHERCHER BONHEUR ? LE SIMULSPACE

**FIREWALL** informera les PJs de leur découverte, comme quoi des informations auraient été camouflées dans un Simulspace. Vu la provenance de celles-ci, il sera sans doute judicieux de chercher dans le monde virtuel tout ce qui peut se rapprocher des nanonuées, sans certitude absolue bien entendu.

**FIREWALL** guidera les PJs quant aux pratiques des Simulspaces :

- Ils devront se poser dans un endroit calme où ils seront sûrs de ne pas être dérangés car une fois dedans, ils deviendront vulnérables.
- Chaque Simulspace est particulier et a ses propres règles, aussi, il est conseillé de passer le moins de temps possible à l'intérieur, ne sachant pas à quoi s'attendre.  
**Chose qu'ils ne savent pas**, le temps passe bien plus lentement dans le simulspace (comptez \* 4, donc 15 mns en réel équivaldront à 1 hr dans le simulateur).
- De plus, si rentrer paraît facile, en sortir sera plus dur car il faudra trouver le point d'évacuation. Habituellement, il est visualisable par un rayon lumineux partant verticalement depuis son emplacement (**Ce que ne savent pas les PJs** : Il sera matérialisé par une paire de jumelles à touriste, sur pied. Regarder à travers les jumelles ramène instantanément à la réalité).



On ne peut pas mourir dans un Simulspace, mais les dégâts ou la mort engendrent des points de stress, voire des traumatismes.

Dernier point, chaque Simulspace envoie dans un environnement et une époque qui lui est propre. De plus l'avatar peut être propre au simulateur. On ne choisit pas forcément. Charge aux PJ de se repérer et trouver ce qu'ils cherchent. Une fois dedans, ils seront seuls ...

### EN ROUTE !

Le Simulspace envoie les PJ sur Terre, après la chute. La nature a repris ses droits sur une désolation encore habitée par les robots tueurs et les nanonuées.

Pour donner un descriptif de l'environnement, s'inspirer des jeux The Last of Us, Enslaved ou de la série Walking Dead, en milieu urbain.

Les différents avatars seront les suivants (Voir les fiches à la fin du scénario) :

- 1 homme Fury
- 1 femme Episseur Technicienne (**équipé d'un nanodétecteur !**)
- 1 Robot Libellule
- 1 Spectre

Leur objectif : Trouver quelque chose en rapport avec les nanonuées.

Leurs recherches les amèneront vers un générateur de nanonuées mais non sans mal ...

Décrivez la scène d'arrivée de la manière suivante :

« Vous arrivez dans un bâtiment qui ressemble à un immeuble en ruine. Le niveau est en pente et couverts de débris de roches et de blocs de béton. Celui-ci semble inoccupé depuis longtemps car la nature a repris ses droits et a envahi l'intérieur recouvrant de mousse, lierres et plantes grimpantes les lieux, apportant un côté verdoyant aux murs teintés de gris. Il n'y a plus ni vitres, ni menuiseries aux fenêtres et on entend le chant d'oiseaux et d'insectes ainsi qu'un bruit d'eau lointain. Le temps d'appréhender votre environnement, vous vous rendez compte que le simulspace peut-être tordu quant aux avatars admis ... »

Distribuez-leur à ce moment là leur nouvelle fiche valable uniquement dans le cadre du simulspace.

Les PJs vont évoluer dans un endroit particulièrement dangereux et devront être très prudents. Une attitude du style, « On fonce ! » pourrait les amener à une fin du voyage prématurée ...

Ils se trouvent au 3ème étage d'un immeuble faisant partie du vieux New-York terrien, dévasté par la guerre contre les robots. Ceux-ci occupent dorénavant les lieux, mais sont en sommeil tant qu'ils ne ressentent pas de présence humaine à éliminer. Ils se mettront en activité dès qu'un PJ s'approchera à moins de 30 m.



Un jet d'Interface permet de comprendre ce mode de fonctionnement avec +20 % pour le PJ jouant la libellule si elle s'approche à moins de 10 m du robot (sa présence ne déclenche pas la veille des sentinelles).

Dès que les PJs sortiront du bâtiment, ils entendront un grand « Boum ! ».

En se tournant dans la direction du bruit, un jet de Perception leur permettra de voir une sorte de « nuage » émerger d'un bâtiment situé plus loin et

s'éloigner dans le ciel, comme une nuée d'oiseaux. Une réussite spéciale ou critique leur permettra en plus d'apercevoir un trait lumineux, objectif de sortie du simulspace, en arrière du nuage projeté.

Le nuage définit l'emplacement d'un canon à nanonuées qui effectue un tir toutes les ½ hrs. Les Pjs ont donc ½ hr pour atteindre l'emplacement avant un nouveau tir.

Ils devront cependant traverser des lieux occupés par des robots sentinelles avant d'atteindre leur objectif (Voir **ROBOTS SENTINELLES** en annexe).

Le MJ devra comptabiliser combien de temps ils mettront pour atteindre le canon, en comptant les



combats contre les sentinelles.

Sans aucun combat et en ligne droite, ils mettront 20 mns pour l'atteindre.

Les sentinelles peuvent être combattues ou contournées. Laissez les PJs faire preuve d'initiative s'ils cherchent à éviter les combats (Voir plan « Parcours du Simulspace »).

En se débrouillant correctement, ils devraient en éviter la plupart, sauf en 2 endroits pris en tenaille par 2 sentinelles à la fois (Voir sur plan).

### SUR LE TOIT ...

Le canon se situe sur le toit d'un bâtiment de 5 étages.

Il génère et lance une salve de nanonuées toutes les ½ heures. Celles-ci montent en altitude afin de « s'adapter » à leur environnement avant d'être opérationnelles et parcourir la région, au bout d'1/4 d'heure.

La salve tirée au début de leur périple s'est éloignée, elle ne pourra donc pas détecter les PJs. Par contre, celle qui sera lancée à leur arrivée au canon le pourrait.

Il va donc dépendre de la célérité des PJs pour traiter les données du canon et s'éloigner au plus vite ensuite.

A leur arrivée, décrivez-leur la scène suivante :

« L'escalier débouche sur le toit de l'immeuble. Vous trouvez un étrange canon pointant au zénith. Sur 1 côté, on peut apercevoir des traits lumineux dont 4 sur 5 sont allumés. 2 sphères sur les côtés semblent contenir un nuage de poussière en mouvement. A l'approche du canon, le nanodétecteur s'affole. Aux 4 angles du toit de l'immeuble se trouve des canons sur pied. Leur typologie ne semble laisser aucune ambiguïté quant à leur utilisation. Rien ne bouge. »

Les canons défensifs sont désactivés.

Un jet « Armes montées » ou « Interface » permet de comprendre leur programmation (éradication de tout mouvements humains), ainsi que les remettre en activité.

Un jet d'Infosec permettra de les pirater afin qu'ils se tournent vers les robots et protègent les PJs de façon automatique.

### LE CANON GENERATEUR

Celui-ci semble complexe à comprendre, sa technologie ne rappelant rien de connu.

Par contre il est possible de s'interfacer (jet d'interface classique) avec lui et essayer d'en tirer des informations.

Cela déclenchera automatiquement ses protections et activera tous les robots à 200m à la ronde. De plus, des manœuvres de protection informatiques se mettront en place.

Durant ce temps, la personne connectée ne peut rien faire d'autre que d'éviter les protections anti-piratage et essayer de passer au travers.



Pendant ce temps, le bâtiment va subir l'attaque de robots sentinelles (Voir **ROBOTS SENTINELLES** en annexe), par vague :

« Lorsque votre partenaire se connecte, vous entendez un son strident et désagréable émergeant du canon. Le hackeur est trop accaparé pour faire autre chose que passer les défenses virtuelles du canon et ne réagit pas. Au bout de quelques secondes, vous entendez crépiter derrière vous les salves des canons qui défendent le bâtiment. En vous approchant du bord du toit, vous voyez avec effroi que la ville n'était pas morte mais simplement endormie .... ».

Les Pjs vont devoir affronter des vagues de robots cherchant à rentrer dans le bâtiment.

Pendant ce temps, le pirateur devra hacker plusieurs vagues de protection informatique.

Les canons défensifs sont redoutablement efficaces mais pas au point d'arrêter toute intrusion.

Si un PJ à la compétence « Armes montées » à au moins 30 %, il peut, moyennant un jet d'Interface réussi, améliorer de 10 % la visée des canons auquel il se connecte. Mais, il ne pourra, lui non plus, ne rien faire d'autre.

Les PJs vont devoir se défendre de 3 vagues invasives (voir plus selon la vitesse du hackeur au canon).

Pour chaque invasion, faites un jet « Armes montées ». Si réussi, tous les robots attaquants sont détruits.

Si loupé, pour chaque marge de 20 % d'échec, un robot a réussi à rentrer dans le bâtiment et commence à monter. Il lui faudra 5 mns pour atteindre le toit (cela laisse le temps aux PJs de se préparer à l'affronter).

Si la marge de 20 % n'est pas complète, le robot a été touché et possède moitié de points de vie.

#### CANONS ELECTRIQUES SUR PIED

% de tir	PA	VD	VD MOYENNE	MODES DE TIR	MUNITIONS
55	9	2D10 + 10	19	TR, FA	3000

Ex. : Taux de réussite des canons : 55 % + 10 % (PJ) = 65 %

Jet loupé : 82 %. Un robot est passé mais il est endommagé.

Jet loupé : 90 %. 2 robots sont passés, 1 intact et 1 endommagé.

Jet loupé : 99 % (échec critique). 2 robots sont passés, tous les 2 intacts, même s'ils ne devraient être intacts qu'à 105 % ...

#### HACKAGE DU CANON GENERATEUR

3 manœuvres de défense vont s'effectuer.

Pour les passer, un jet d'Infosec est nécessaire, le premier normal, le second à -10 %, le dernier à -30%. Chaque tentative échouée peut être relancée avec 10 % de bonus cumulatifs sur le jet. Seul souci, cela fait perdre du temps et augmente le risque de vagues de robots supplémentaires (selon le désir du MJ).

Chaque PJ supplémentaire venant épauler le hackeur ajoute 10% à ses chances. Ceux-ci pourront se déloguer sans pénalité pour effectuer une autre action, mais ils ne pourront l'aider pour le forçage qui suit immédiatement

celui qu'ils ont laissé. Voir aussi la méthode de hackage alternative en fin de scénario.

Le MJ doit mettre un point d'orgue à faire monter la tension entre les canons qui défendent, les vagues de robots qui attaquent, ceux qui ont pu traverser et le hackeur qui ne peut rien faire d'autre.

La tension doit être palpable et monter crescendo.

Si les PJs semblent ne pas pouvoir hacker le canon à temps, et que tout semble perdu, les robots déferlant sur le toit, arrivera une aide imprévue ....

#### GRAY XU, 2<sup>EME</sup> ROUND

« Surgissant de derrière la bâtisse de l'escalier, Gray Xu contourne le robot et bondit par-dessus en l'arrosant abondamment de ses pistolets-mitrailleurs, faisant s'écrouler la carcasse métallique au sol. Elle vous lance rapidement un « **Vous êtes tous là ?** ». Si les PJs répondent par l'affirmative, elle prend son sac à dos, active quelque chose à l'intérieur, le jette dans l'escalier et vous lance un « **Eloignez-Vous !** » tout en se rapprochant du bord du toit. Une puissante déflagration soulève le toit au niveau de l'escalier avant que celui-ci s'effondre sur lui-même emprisonnant les robots et les empêchant de vous atteindre. « **Cela ne les ralentira pas longtemps ! BOUGEZ-VOUS !!** »

Lorsque le hackeur aura terminé sa phase de piratage :

« Ayant récupéré les informations, il ne reste qu'à déguerpir, seulement la seule voie de sortie est bloquée par l'effondrement de l'escalier. Gray vous indique une passerelle de fortune accédant au toit de l'immeuble voisin. Du bruit provenant de l'escalier vous fait dire qu'il est temps de détalier.

S'ils décident de passer :

« Vous sautez l'un après l'autre au-dessus du vide pour retomber lourdement sur le toit voisin. Au moment où Gray vous suit un robot surgit de l'escalier, rattrape la runner et la fait basculer dans le vide avec lui. Ils disparaissent au fond de l'étroite ruelle. D'autres surgissant sur le toit et sentant qu'ils ne pourront vous atteindre décident de redescendre pour vous intercepter ailleurs.»

Les PJs sont à quelques blocs de l'immeuble de checkpoint et peuvent l'atteindre rapidement en passant par les toits.

De cette manière, ils ont 20 % de chance de se faire intercepter par un robot sentinelle. Si le combat s'éternise + de 5 rounds, un autre vient l'épauler et ainsi de suite.

Cependant, une autre menace bien plus dangereuse s'approche au moment où ils arrivent dans l'immeuble du checkpoint.



La dernière nanouée a repéré les PJs et s'approche dangereusement du bâtiment. Jouez-le comme un contre la montre où les jets de Parkour réussis seront vitaux pour atteindre à temps les jumelles sur le toit de l'immeuble.

Chaque PJ (hormis la libellule) devra lancer des jets de parkour et en réussir au moins 3 pour atteindre le toit avant que la nuée les enveloppe.

Une réussite critique annule un échec normal (voulant dire que le PJ fait un parcours sans faute rattrapant son retard sur ses collègues). Un échec critique annule une réussite normale. Une fois sur le toit, ils doivent décider de l'ordre de passage. Ne les laisser pas réfléchir et décomptez 5 sur une main. Si au bout des 5, il en reste encore ceux-ci sont rejoints par la nuée et

meurent dans d'atroces souffrances .... virtuelles. Le traumatisme leur fait perdre malgré tout 1D8 + 5 points de stress (et potentiellement des pts de trauma).

« Vous reprenez vos esprits dans la pièce que vous aviez quitté, il y a peu de temps. Vous vous rendez compte qu'il ne s'est passé qu'(X heure(s) virtuelle(s) /4) d'heure depuis votre départ. Certains d'entre vous se réveille avec mal au crâne, mais les plus atteints sont pliés en 2 de douleur et un mal au ventre terrible emplis de nausées les submerge (uniquement ceux qui sont morts). »

## QU'EST-CE QUE VOUS AVEZ APPRIS ?

Le hackeur a récupéré les données suivantes (Voir **INFORMATIONS POUR LES PJS**) :

[Message reçu. Source : Inconnue] [Analyse quantique : Aucune interférence détectée]  
[Décryptage établi]  
Transmission à 001000101110101111011011110011.  
Ordre établi. Travaux en cours à 73.264 %.  
Mise en place du 110110110100101001110110111011110111 effectif dans 13 jrs 11 hrs 7 mns 8 sec. à 18.4-N-226-E-23000.  
Passcode [021\\_158@47.12.889.21147](mailto:021_158@47.12.889.21147) : 2092011419.  
[[Confidentiel]]  
Canon diffuseur, évaluation 89.157 %. Autonomie diffusion 54.866 %.  
Élément imparfait. Nécessité amélioration N78552-68-4744 0010010100111101, R76613447-1147-88, GG88-22014-2235. Risque estimé 64.22147 % d'auto-dégénérescence à 8.55479 % augmenté à 54.88769 % si N78552-68-4744 0010010100111101 triphasé.  
[Fin Confidentiel]] Test Terminal. Statut OK. Nécessité de mise hors service. Autorisation destruction OK  
[Fin de message] »

**Traduction :** 3 informations se « dissimulent » dans cette communication.

1. Un message effectué entre machines Titanienne indique que le terminal [021\\_158@47.12.889.21147](mailto:021_158@47.12.889.21147) est opérationnel. A l'aide de la toile et/ou Firewall, les PJs localiseront celui-ci à proximité de l'ascenseur gravitationnel d'Olympus Mons (23000 pour 23000 km qui est la longueur de l'ascenseur, de coordonnées 18.4° N, 226° E ...) sur Mars. Son utilisation passe par le Passcode.
2. **Important pour les scénarios suivants :** De plus, les nanonuées référencées N78..., R766... et GG88... ont un dysfonctionnement pouvant amener leur auto-destruction. En donnant ces indications à Firewall, ceux-ci mèneront des recherches afin d'en savoir plus sur cette faiblesse.
3. Enfin, la dernière partie est un leurre. Elle a pour principe d'amener les transhumains à utiliser le terminal si les Titans venaient à être vaincus (ou disparaître ...). De fait, ils évoquent l'option de détruire le terminal pour ne pas qu'il tombe entre les mains de l'ennemi, ce qui est exactement le but recherché. Son activation, forcément transhumaine (les Titans n'ont aucun intérêt ni besoin de l'activer), signifiera que l'épuration n'est pas terminée et enclenchera .... la suite de ce scénario.

## RETOUR PARI LES EGOS

La suite va dépendre des actions des PJs (quoi de plus normal dans un JdR ?). La logique voudrait qu'ils recherchent de la pertinence dans les informations recueillies ou qu'ils les transmettent à Firewall afin d'obtenir un soutien logistique.

Un peu de déduction (coordonnées établies) et une recherche sur la toile, via leur muse, devrait les amener à proximité de l'ascenseur d'Olympus Mons. Infiltration et hackage informatique devrait leur permettre d'entrer dans la petite salle contenant un visio-terminal.

Reste à savoir s'il faut taper le passcode ou pas. Ils pourront toujours demander l'avis/l'aide auprès de **FIREWALL** mais la corporation ne sera pas d'un grand secours, le hackage de la machine n'apportant pas beaucoup plus

d'infos. De plus, cela prendra du temps (quelques heures) qu'ils pourront employer à se reposer ou améliorer leur morphe en attendant un retour.

Quelques infos inutiles donc indispensables :

- 18.4° N, 226° E correspond aux coordonnées d'Olympus Mons. Sur Terre ou une autre planète que Mars cela ne correspond à rien.
- [021\\_158@47.12.889.21147](mailto:021_158@47.12.889.21147) est l'équivalent adresse IP du terminal localisable à l'aide de la toile.
- N78552-68-4744, R76613447-1147-88, GG88-22014-2235 sont des numéros de série de nanonuées. Cette information n'est accessible qu'avec l'aide de Firewall.
- 001000101110101111011011110011 signifie "ëÛ3 en texte, autant dire rien ...
- 11011011010010100111010110111011110111 signifie ÛJu»7 en texte, autant dire rien ...
- 0010010100111101 signifie %= en texte, autant dire rerenen ...
- Le passcode 2092011419 correspond au positionnement alphabétique du mot TITANS. Si les PJs viennent à le découvrir, cela pourra, à juste titre, les rendre méfiant ! Après tout, quoi de plus normal pour une intelligence artificielle se considérant omnisciente que de considérer l'humanité incapable de comprendre des énigmes simples ;o) ? Bien sûr, une recherche à l'aide de la toile pourra les aider à résoudre cette énigme. Mais vont-ils y penser ... ?

## ET SI LES PJS N'ACTIVENT PAS LE TERMINAL ?

Pendant qu'ils seront en attente d'informations de Firewall, **Gray Xu**, toujours elle, aura piraté l'information et sera passée à l'action sans attendre et sans s'interroger sur ses conséquences. Ceci enclenchera le dernier acte.

## ACTIVATION

Que ce soit l'inconscience des PJs ou de Gray Xu, une fois le passcode effectué, rien ne pourra arrêter la mécanique établie par les Titans.

Les PJs reçoivent un appel de **FIREWALL** comme quoi un signal à très haute fréquence est émis depuis l'ascenseur. Il leur est demandé de trouver la source du signal et de l'arrêter, ne sachant à qui il est destiné.

Cela va ramener les PJs au terminal. Il ne sera plus possible d'arrêter quoi que ce soit depuis celui-ci mais ils peuvent localiser le lieu d'émission qui se trouve à mi-hauteur de l'ascenseur.

L'ascenseur est un énorme tube dans lequel 2 gaines tubulaires s'y trouvent composant les 2 ascenseurs. On peut bien entendu ajouter des gaines supplémentaires en termes d'ascenseurs ou de secteurs de maintenance technique. La seule chose à savoir est qu'en dehors des ascenseurs, l'environnement interne du tube est sans atmosphère.

Prendre l'ascenseur n'est pas compliqué, mais en-dehors de la cabine, à cette hauteur, on passe par un sas de dépressurisation pour se retrouver en apesanteur (il y a des arrêts régulier pour la maintenance qui permettent aux techniciens d'établir les réparations d'usage en tenue d'astronaute appropriée).

Sur la porte donnant dans le vide de la gaine de maintenance, il est noté : « ATTENTION, passé ce sas, vous vous retrouverez dans un environnement sans atmosphère. Les techniciens sont tenus d'être en combinaison capable d'affronter le vide spatial avant son ouverture ! ».

Malgré le vide, les PJs sont toujours dans la structure tubulaire de l'ascenseur et non dans l'espace. Les parois du tube, parallèle à celui des ascenseurs, sont écartées de 5 m. De quoi naviguer sans grande difficulté à l'intérieur ...

Les PJs peuvent retrouver les lieux d'émission assez facilement (il y en a 3) et les détruire avec quelques tirs cinétiques (ce sont des cubes métalliques de 50 cm de côté).

Cependant ces appareils sont gardés par des robots qui s'activeront dès que les cubes subiront des tirs. Un dernier vestige et petit cadeau du passage des TITANS comme il en existe encore tant d'autres.

Ce sont des arachnoïdes métalliques, de taille moyenne (50 cm de diamètre) aux mandibules plutôt coupantes. Attention, le vide peut être un allié précieux pour elles face aux PJs et à leurs tenues fragiles. Gare à la dépressurisation (Voir **ARAIGNEES DROIDES** en annexe) !

Une fois les cubes détruits, le signal s'arrêtera.

Les PJs pourront rentrer avec le sentiment du devoir accompli, soigner leurs blessures et améliorer leurs implants. Profitez de ce moment pour aider les PJs s'ils veulent faire des achats et augmentez les capacités de leurs personnages.

Cependant, au bout de 2 jrs, les PJs recevront le message suivant (Voir **INFORMATIONS POUR LES PJS**) :

[Message reçu. Source : Firewall]

[Analyse quantique : Lourdes interférences détectées]

[Décryptage établi]

Ce message s'adresse zzzzrrrwtttt-e Firewall. ALERTE ! Un bllgrrsszwouiii haute fréquence a été localisé provenant de Mars. blmmmgrrsfftt vaisseau non identifié zztz entré sans autorisation jjjqqrrtfrdssdyface de notre systzrrruytt-laïre. Ce vaisseau ne répond à aucune communication et semble se diriger vers Mars.

Sa taille blgrr-gantesque et dépasse tout ce-khffgrtszzzrrpbfcdfe pu construire jusqu'à présent !

Pas question d'affoler les populations pour le moment ! Nous zzzrrtttllggrrrouiiiiyoouuuuuu agents afin d'établir un plan mmmrrggrrriituiusittsiu menace imminente ! mmmrrfttdsystytpppptyriss-voir actuellement dans l'espace (*montrer l'image du vaisseau qui se déroule sous forme de vidéo brouillée devant les yeux des PJs*).

Attendez ... ! llmfrrzxxvwbeeertwv ! mmrttuiuico-pas possible ! vbnfjdsbardez bien les images vniiovhnbfdojqgbhpq ! Le vaisseau rrrttttii fantômatique ! Ce n'ioorfesttghjsofos-seau spatial ! C'est un flot de nanonuées en forme d'aéronef ! jkldhrsyzfziuerfshbjjisfhszsho-invasion ! bcnsdfhbezisgvcbujqfgrbvcxhujehgc-retour ! Je répète ! **INVASION ! LES TITANS SONT DE RETOUR !**

[Fin de message]

... La suite dans Welcome Home !



## KEKONAFAIT, KEKONAGAGNE, KEKONAPERDU ?

### Gain(s) / Perte(s) d'XP pour chaque PJ

Intrusion dans le cartel de nuit : +1 XP

Ou Intrusion non repérée dans le cartel de nuit : +2 XPs

Intrusion appartement d'action directe : +1 XP

Ou Intrusion non repérée appartement d'action directe : +2 XPs,

Action d'éclat tactique contre les robots du Simulspace (utilisation de l'environnement, de pièges, action groupée coordonnée, etc, ...) : +1 XP (quel que soit le nombre d'actions d'éclats effectuées),

Les PJs atteignent le canon sans avoir déclenché un seul robot sur le trajet (y compris la paire dans le goulot d'étranglement) : +4 XPs,

Hackage rapide du canon de nano-nuées (3 réussites consécutives, avec ou sans la variante pour le hack) : +1 XP,

Hackage des canons défensifs : +1 XP,

Extraction du Simulspace vivant : +1 XP pour chaque PJ sorti indemne / -1 XP pour chaque PJ mort à l'intérieur. Donc, une équipe de 4 PJs avec 2 survivants et 2 morts ne gagnent rien (+2-2 = 0).

Combat contre les arachnoïdes : + ½ XP pour chaque PJ resté vivant après le combat, arrondi à l'inférieur. Donc, une équipe de 4 PJs gagneront chacun 1 XP si 3 sont restés vivants après le combat.

### Gain(s) / Perte(s) de réputation pour chaque PJ

Réussite Critique sur recherches concernant Gray Xu : + 2 % en @-rép,

Echec Critique sur recherches concernant Gray Xu : - 1 % en @-rép + le groupe à une dette à rembourser à un personnage/groupe/faction/hypercorp sous peine de représailles. La dette pouvant être de forme multiple (argent, service, troc, ...), cela peut être un scénario à part entière ...

Les PJs entrent et sortent tous du Simulspace vivants : + 3 % en I-rép,

Décodage correct du message trouvé dans le canon nano-nuée du Simulspace (utilisation des coordonnées, ciblage correct du terminal) : + 1 % en I-rép,

Gray Xu hacke le terminal et déclenche le signal à haute fréquence : - 1 % en I-rép,

Les PJs hackent le terminal et déclenchent le signal à haute fréquence : - 3 % en I-rép,

Les PJs stoppent le signal à haute fréquence : + 2 % en f-rép.

Remarque : Concernant l'I-rép, les PJs peuvent très bien se retrouver à perdre des points plutôt qu'en gagner, conséquence de leur acte inconscient sur la fin du scénario.

FNJS

GRAY XU

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL		
15	15	20	15	20	15	15		
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA	SM
5	35	7	30	6	70	1	60	53

**Réputation :** @-rép 35, c-rép 40, g-rép 60.

**Compétences :** Armes à dispersion 30, Chute libre 55, Esquive 50, Parkour 40, Perception 45, Persuasion 60, Protocole 55, Recherche 40, Subterfuge 55, Théorie : Nanotechnologie 45.

**Implants :** bio-modes basiques, implants réseau de base, pile corticale, coussinets adhésifs (Escalade +30).

**Équipement :** armure complète (10/10) dans le simulspace, vêtements renforcés (3/4) sinon.

**A distance :** pistolet déchiqueteur (fléchettes pour arme à dispersion, SA/TR/FA, PA +10, VD 2d10 + 5, munitions 100).



## MEMBRES D'ACTION DIRECTE (MORPHES EPISSEURS) (4)

COG	CO	INT	REF	AST	SO	VOL		
10	15	10	10	10	15	10		
AU	EN	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA	SM
2	30	6	20	4	40	1	40	45

**Compétences :** Armes cinétiques 35, Armes tranchantes 30, Chute libre 40, Combat non-armé 40, Esquive 40, Intimidation 30, Parkour 20, Perception 20.

**Implants :** bio-modes basiques, implants réseau de base, pile corticale.

**Équipement :** vêtements renforcés (4/4)

mêlée vibrolame (PA +2, VD 2d10 + 2)

à distance pistolets cinétiques moyens (SA/TR/FA, VD 2d10 +2, PA +2, munitions 12).

## CHAROIGNARDS DU CARTEL DE NUIT (NBRE = PJS)

CO	CO	INT	REF	AST	SO	VOL		
10	10	15	10	10	15	10		
AU	EN	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA	SM
2	35	7	20	4	50	1	40	53

**Compétences :** Armes cinétiques 40, Armes contondantes 20, Chute libre 30, Combat non-armé 30, Esquive 40, Infiltration 30, Matériel : Électronique 20, Matériel : Industrie 50, Perception 40, Théorie : Archéologie 20.

**Implants :** bio-modes basiques, implants réseau de base, pile corticale, régulation thermique, respiration améliorée.

**Équipement :** vêtements renforcés (4/4)

à distance fusils automatiques cinétiques (SA/TR/FA, PA +6, VD 2d10 + 6, munitions 30).

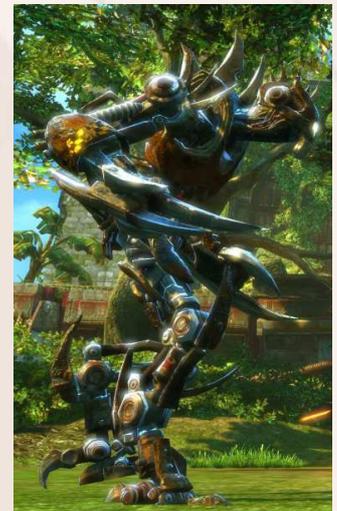
## ROBOTS SENTINELLES (VOIR PLAN)

CO	CO	INT	REF	AST	SO	VOL		
15	20	15	20	5	25	15		
AU	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA	SM
---	30	10	---	---	8	1	---	45

**Système de mobilité :** Marcheur (4/30)

**Compétences :** Armes tranchantes 30, Combat non-armé 40, Esquive 40, Intimidation 30, Parkour 35, Perception 40.

**Notes :** antireflet, armure 7/7, cybergriffes (2D10+6 VD), émetteur térahertz, membres pneumatiques, radar (détection à 30 m), sens électriques.



## ARAIGNEES DROIDES (3)



CO	CO	INT	REF	AST	SO	VOL		
10	20	10	15	5	25	15		
AU	EN	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA	SM
---	25	5	---	---	5	1	---	50

**Système de mobilité :** Marcheur (2/10)

**Compétences :** Armes tranchantes 30, Combat non-armé 40, Esquive 40, Parkour 35, Perception 40.

**Notes :** antireflet, armure 5/5, cybergriffes (1D10), membres pneumatiques, systèmes magnétiques, sens électriques.

Les araignées n'ont aucun moyen d'attaquer les PJs si ce n'est le long des parois, mais leur cerveau cybernétique peut très bien les amener à « plonger » dans le vide d'une paroi à l'autre si elles voient que les PJs restent hors de portée, suspendus dans le vide.

## VARIANTE POUR LE HACK

Les séances de hack étant ce qu'elles sont, elles peuvent difficilement être représentatives de stress durant les scènes où la pression est censée être à son comble.

Voici une variante, demandant un peu de matériel, mais pouvant représenter ces passages, autrement que par un simple jet de D100 et symbolisant de manière plus concrète la difficulté.

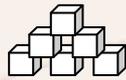
Cette règle est bien entendu totalement optionnelle et n'a de raison d'être que d'apporter un peu de fun et de tension autour de la table, tout en s'amusant.

Matériel : 11D6 de même taille pour les exemples donnés ci-dessous. Comme chaque joueur vient avec ses dés et qu'en moyenne, nous avons toujours 2D6 par jeu de dés, cela ne devrait pas être trop difficile ...

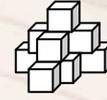
Pour chaque jet de hack, le PJ en charge de l'effraction informatique devra franchir une « barrière » virtuelle qu'on représentera avec un mur de D6 qui devra être démolé pour pouvoir passer. Selon la réussite ou l'échec, son jet de hack en sera impacté.

La difficulté croissante réside dans la manière de monter la barrière.

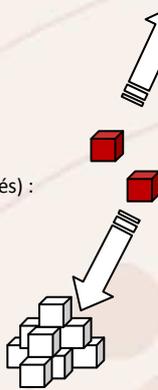
Barrière de niveau 1 (6 + 1 dés) :



Barrière de niveau 2 (10 + 1 dés) :



Barrière de niveau 3 (10 + 1 dés) :



Et ainsi de suite ...

L'objectif est, par un jet de dé (ou de plusieurs), de démonter/déplacer au moins la moitié du mur de dé, symbolisant le franchissement de la protection.

Et pour que cela soit plus « stressant », le démontage du mur doit s'effectuer en temps limite, par exemple 30 secondes pour le niveau 1, 20 secondes pour le niveau 2, et enfin 10 secondes pour le niveau 3.

La distance de tir ne doit pas excéder une longueur de bras du hackeur. Le jet doit s'effectuer en tenant le dé de jet entre 2 doigts uniquement. Le tir peut être direct ou avec rebond. Le dé de lancer ne doit pas être d'une taille supérieure à ceux servant pour le montage du mur.

Chaque franchissement de mur réussi/loupé donne + 10 %/- 10 % sur le jet de compétence, cumulatif avec tout autre ajustement propre au jeu.

La difficulté peut se gérer aussi bien par le mur monté que par le projectile (essayez de démonter un mur de D6 avec un lancer de D4 pour voir ...), au bon vouloir du MJ et des joueurs.

Voilà, voilà, n'hésitez pas à me faire part de vos retours/remarques sur le sujet ! Et n'oubliez pas, ce n'est que pour le fun et nullement obligatoire !

## INFORMATIONS POUR LES PJS

[Message reçu. Source : Inconnue] [Analyse quantique : Aucune interférence détectée]  
[Décryptage établi]  
Transmission à 00100010111010111011011110011.  
Ordre établi. Travaux en cours à 73.264 %.  
Mise en place du 110110110100101001110110111011110111 effectif dans 13 jrs 11 hrs 7 mns 8 sec. à 18.4-N-226-E-23000.  
Passcode 021\_158@47.12.889.21147 : 2092011419.  
[[Confidentiel]]  
Canon diffuseur, évaluation 89.157 %. Autonomie diffusion 54.866 %.  
Élément imparfait. Nécessité amélioration N78552-68-4744 0010010100111101, R76613447-1147-88, GG88-22014-2235. Risque estimé 64.22147 % d'auto-dégénérescence à 8.55479 % augmenté à 54.88769 % si N78552-68-4744 0010010100111101 triphasé.  
[Fin Confidentiel]]  
Test Terminal 021\_158@47.12.889.21147. Statut OK. Nécessité et Autorisation destruction OK  
[Fin de message] »

[Message reçu. Source : Firewall]  
[Analyse quantique : Lourdes interférences détectées]  
[Décryptage établi]  
Ce message s'adresse zzzzrrrwtttt-e Firewall. ALERTE ! Un blgrsszwouiii haute fréquence a été localisé provenant de Mars. blmmgrssfftt vaisseau non identifié zzttrt entré sans autorisation jjjqqrtrfrdssdyface de notre systzrruytt-laïre. Ce vaisseau ne répond à aucune communication et semble se diriger vers Mars.  
Sa taille blgr-gantesque et dépasse tout ce-khffgrtszzzrpbdfcde pu construire jusqu'à présent !  
Pas question d'affoler les populations pour le moment ! Nous zrrtttlgrrrouiiiiyouuuuuu agents afin d'établir un plan mmmrrggriitiuisittsiu menace imminente ! mrrrftdsystytppttyriss-voir actuellement dans l'espace (*montrer l'image du vaisseau qui se déroule sous forme de vidéo brouillée devant les yeux des PJs*).  
Attendez ... ! Ilmffrrzxvwbeeertwv-Non ! mrrttuicbo-pas possible ! Regardez bien les images que vous recevez ! Le vaisseau rrrttttii fantômatique ! Ce n'oorfesttgfhjsofos-seau spatial ! C'est un flot de nanonuées en forme d'aéronef ! jklldhrsyzfziuerfshbjjisfhszho-invasion ! bcnsdfnbezisgvcbujqfgrbvchuhjehgc-retour ! Je répète ! LES TITANS SONT DE RETOUR !  
[Fin de message]









## LE SIMULSPACE – AIDES DE JEU

Le Simulspace, en l'état, peut-être considérée linéaire et répétitif pour la partie traitant les rencontres avec les robots. Voici de quoi « colorer » leur cheminement. Appliquer les modifications sur les compétences des robots sentinelles selon vos envies.



Le robot « Walking Dead » : Ce robot traîne la patte et a un bras inutilisable, qui ne tient plus que par les fils. Mobilité et Combat non-armé /2, Parkour/3.

Le robot « Shiva », muni de 4 bras : RAP = 2, Armes tranchantes et Combat non-armé + 10.

Le robot « Centaure », quadrupède : Mobilité (8/50), Parkour + 20, END + 10.

Le robot sur chenilles : END + 20, Marcheur (6/40), Parkour + 5.

Le robot instable : Arrivé à 10 % de son END, il entre en vibration pour exploser au bout de 5 secondes. Si les PJ ne s'éloignent pas de 10 m, ils prennent 1D10 pts de dom., 1D20 s'ils sont à moins de 5 m.

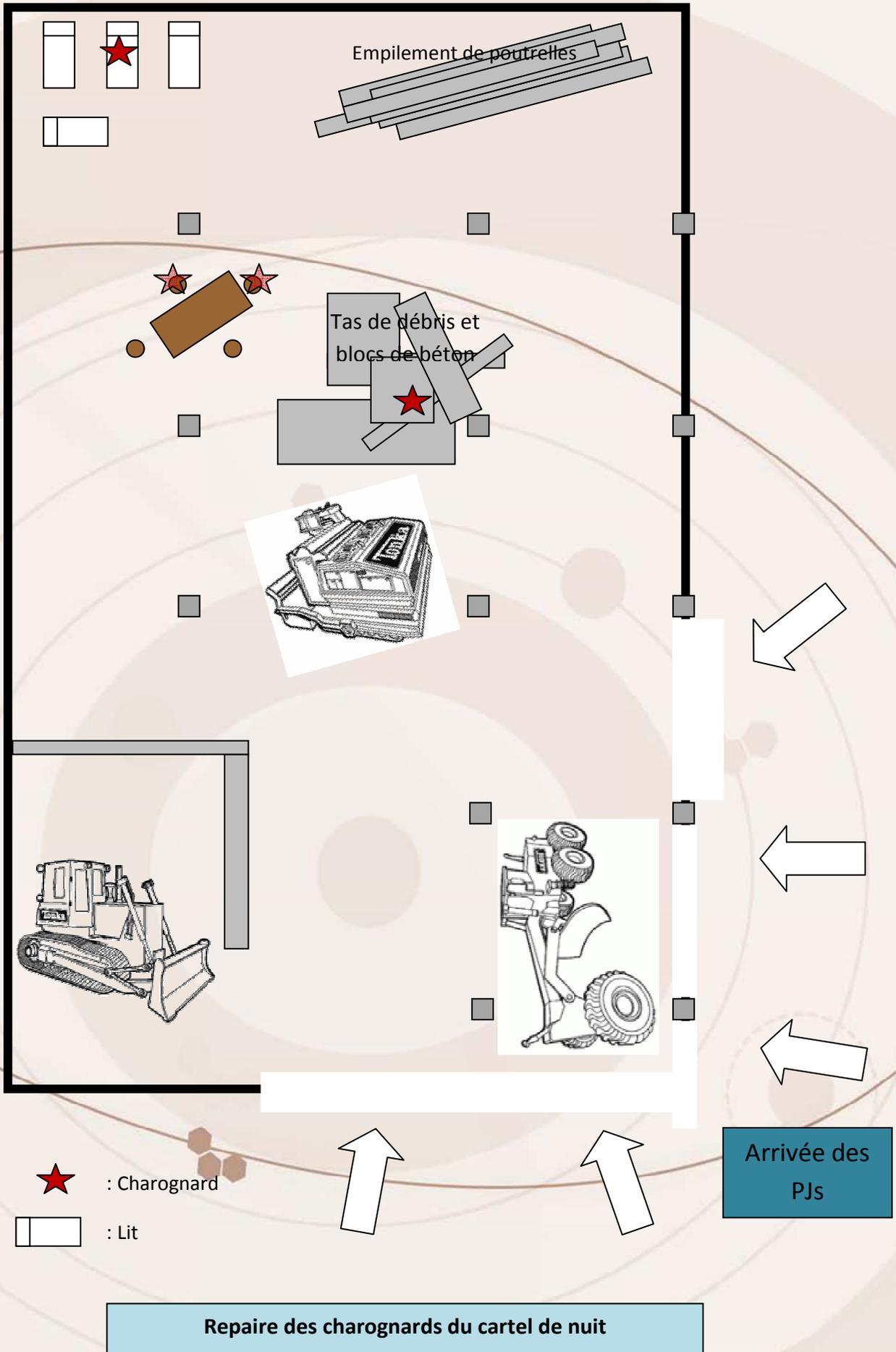
Bien sûr, un mix de ces différentes catégories peut être opéré.

Soyez imaginatifs !



### Situations pouvant aider les PJs dans leurs combats (jet de COG ou d'INT \*3 pour s'en apercevoir) :

- Le plafond d'un des bâtiments est instable. En amenant un robot dessous et en tirant sur le plafond, celui-ci peut s'écrouler et écraser la créature (attention de ne pas y rester dessous ...).
- L'avenue est jonchée de débris de bétons et métalliques, dressés comme des piques permettant d'empaler les cyborgs en s'y prenant correctement.
- La chaussée est tellement défoncée que certains revêtement de bitume cachent des trous de plusieurs mètres pouvant enfouir les robots imprudents sous leur propre poids. Le trou peut être habillé de tout assortiment de débris pouvant causer des dégâts lors de la chute.
- Une grue de démolition à sa boule coincée en hauteur dans un étage défoncé d'un bâtiment. Avec une bonne balistique, celle-ci pourrait être décoincée et projeter un robot à plusieurs dizaines de mètres, éclatant la mécanique, mais aussi faisant s'écrouler l'engin rendu fragile avec le temps (jet d'esquive à -10 pour ceux se trouvant dans la rue). Problème, il faut attirer le robot dans l'axe ...
- L'arrière d'une fourgonnette est bourrée d'explosifs. Qui fera le pigeon pour attirer le robot avant de faire sauter le véhicule et son occupant avec ?



Arrivée  
des PJs

# Parcours du Simulspace

30 m.

30 m.

Canon à  
nanonuées

Checkpoint

Robots sentinelles

Canons sentinelles :  
Détection de mvt à 30 m,  
Dom. = Pistolet lourd  
cinétique

