

Coût en énergie disponible : De nombreuses Extensions demandent un afflux énergétique supplémentaire. Ceci se traduit par une dépense en Énergie disponible. Avant le déclenchement de l'Extension, le joueur vérifie s'il possède suffisamment d'Énergie disponible. Puis, il en retire son coût et déclenche les effets de celle-ci. Si un Oméga ne possède pas assez d'énergie disponible pour déclencher l'effet, l'Extension est simplement désactivée.

LISTING DES EXTENSIONS

En fonction des Firmes d'origine des joueurs, ceux-ci auront accès à certaines Extensions mais pas à d'autres. Il existe deux types d'Extensions.

Les Extensions communes. Ce sont des Extensions largement utilisées par toutes les Firmes. Les technologies employées sont courantes. Les Extensions communes peuvent être choisies par tous les joueurs issus de n'importe quelle Firma.

Les Extensions de Firmes. Extensions spécifiques utilisées seulement par une Firma. La technologie est spécifique à cette Firma et ne peut être reproduite par une autre. Les joueurs ne pourront avoir accès à ces Extensions que s'ils font partie de cette Firma.

Note importante : Sauf cas spécifié, une extension ne peut être acquise qu'une seule fois.

EXTENSIONS COMMUNES

Il existe actuellement 20 Extensions communes à toutes les Firmes. Vous les trouverez sur la liste ci-dessous.

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.

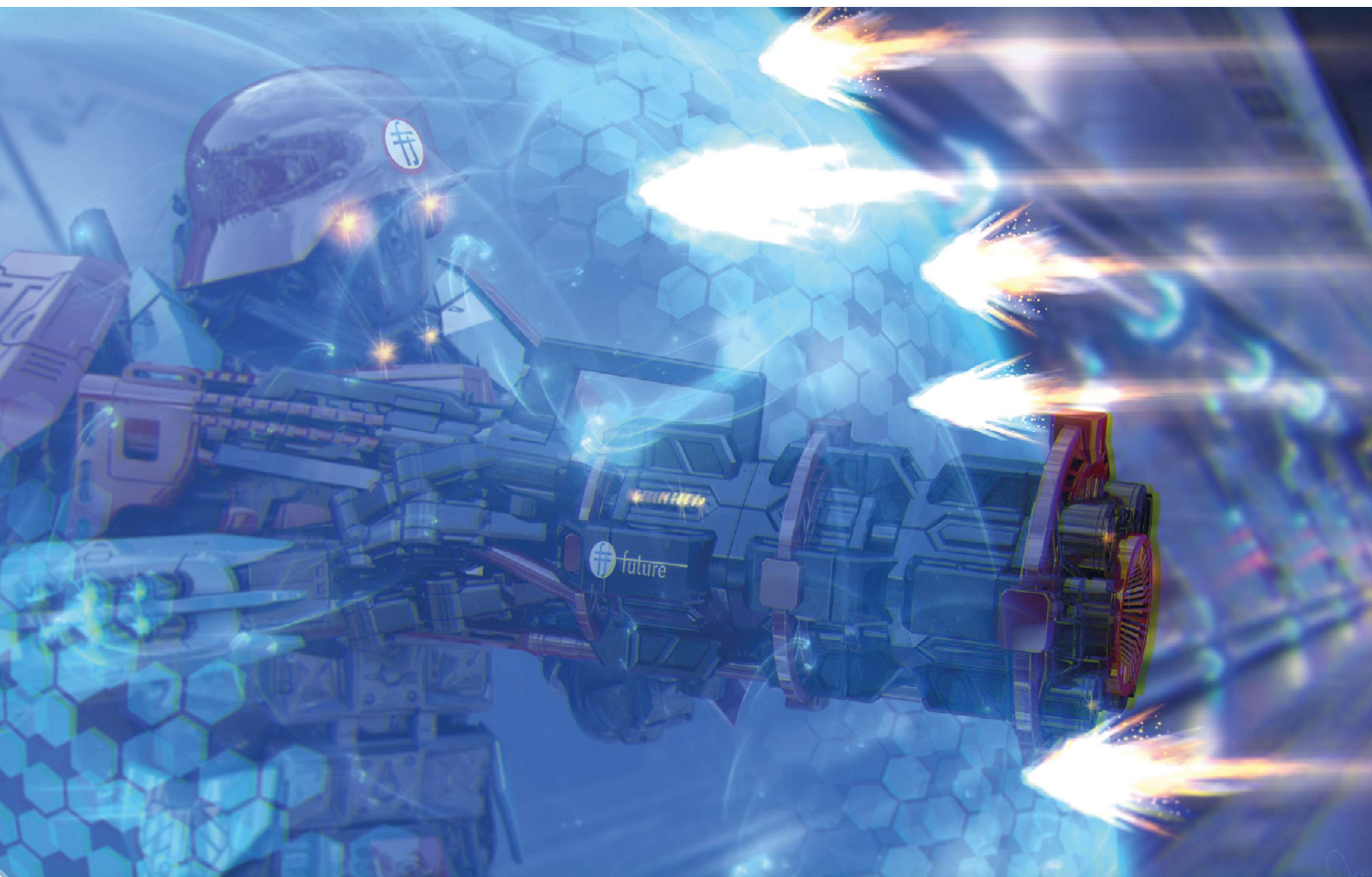
Effet : La valeur de Blindage est augmentée de 2 points.

Type : Application immédiate

Coût en Slots : 2

Coût en Énergie Disponible : Non Applicable





Extension : Bouclier énergétique

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 pour 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-violet, 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
Change forme	Non applicable
Cyborg	20x10x10
Drone	20x20x20
Droïde	40x30x20
ROBOT	100x50x40

Extension : Déflecteur

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 : Déplacement 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 augmenté

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 pour re gagner 1 point de **Résistance Moteur**.



Extension : Grappin électromagnétique

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 Contrôle de Synthétiques 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 Châssis

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 énergétiques

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 : Réparateur intégré

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 : Unité de Confinement de Sécurité - 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

Extensions communes

Nom	Coût en Slots	Coût en Énergie disponible
Analyseur biologique	1	NA
Blindage Alpha	2	NA
Bouclier énergétique	2	1
Capteur Multi-Spectral	1	NA
Compartiment	1	NA
Déflecteur	2	1
Déplacement anti-grav	1	1/30 minutes
Dissipateur augmenté	2	1
Exa-Nanites	3	1/1
Grappin électromagnétique	2	NA
Hyper-Propulsion	2	1/minute ou Phase de combat
Interface de Contrôle de Synthétiques	2	2
Lame sous dermique ou Lame sous Châssis	2	NA
Micro-Missiles	2	1
Piles énergétiques	1	NA
Propulsion spatiale	2	1/heure
Recharge disponible	2	NA
Réparateur intégré	2	1
Submersible	1	NA
Unité de Confinement de Sécurité	2	3