

Virus

Introduction

La Station Gomorrhe

Bien avant la Chute, sur l'orbite d'Uranus, la station Gomorrhe était un cylindre Hamilton regroupant 2000 transhumains au sein d'un gouvernement communiste. Ils exploitaient les gaz d'Uranus pour les vendre aux autres stations. Ils avaient aussi un département très avancée en matière IA germes qui fut infectés par le Virus Exsurgent lors de la création des TITAN.

Déjà à l'époque, les Ultimistes de Xiphos étaient très intéressés par leurs avancées mais les Gomorrhéens étaient très méfiant envers cette faction, si loin de leur idéologie.

Lorsque les TITAN se révoltèrent contre les transhumains, les Gomorrhéens furent des victimes de leurs propres IAG. Les habitants de la station envoyèrent un appel de détresse et les Ultimistes répondirent à cet appel. Cependant lors de leur débarquement, les Ultimistes tuèrent tous les habitants Gomorrhéens, et combattirent les TITAN, par la même occasion, non sans subir de très lourdes pertes.

Au final, les TITAN vainquirent les Ultimistes et utilisèrent une technologie de camouflage pour rendre Gomorrhe indétectable. Xiphos ne sut jamais ce qu'il s'était passé, jusqu'à il y a 6 mois.

Pour une raison inconnue, la technologie de camouflage de la station s'arrêta et elle fut de nouveau détectée par les transhumains d'Uranus. Les Ultimistes envoyèrent un lourd détachement de combat pour en prendre possession, s'attendant à des survivants TITAN. Cependant, la station était abandonnée.

3 factions

En plus des Ultimistes de Xiphos, 2 autres factions veulent s'accaparer Gomorrhe, des écumeurs et des néo-aviens.

Une barge d'Ecumeurs, le *Moby Dick* de la **Fraternité Noire**, détecta aussi l'apparition de la station spatiale. Ce groupe d'écumeurs se déplace dans une grosse barge entre Uranus, Neptune et Pluton. Ils sont à la recherche de stations abandonnées, d'épaves. Ils font aussi parfois de la piraterie quand ils sont en manque de ressources.

Des vaisseaux de récupération de la Fraternité se sont approchés de Gomorrhe pour la piller mais les Ultimistes les ont repoussés. Depuis le *Moby Dick* attend non loin, guettant la moindre opportunité.

La station **Acajou** a aussi découvert Gomorrhe et ont aussi repéré le combat entre les Ultimistes et les Ecumeurs. Ils observent les événements de loin.

La révolte des Asservis

Une fois en leur possession et une sommaire exploration faite, les Ultimistes ont fait l'acquisition d'une centaine d'Infomorphes pour les asservir par la psychochirurgie (le contrôle mental, p231). Ils seront placés dans des morphes basiques. Ces derniers sont en fait des clones sans modifications génétiques, donc jetables très facilement.

Donc il y a 5 mois, le premier groupe de 100 Asservis et de 20 Ultimistes se sont installés sur Gomorrhe pour y commencer les recherches sur les travaux des premiers Gomorrhéens. Lors des premières semaines d'exploration, un groupe de 7 asservis ont été infectés par la souche Watts-Macleod du virus, ce qui leur a fait développer des pouvoirs psy et anéanti la psychochirurgie. Puis ils ont pu utiliser l'implantation mémorielle pour briser le contrôle mental et prendre les armes contre les Ultimistes. Les Asservis ont pris possession de Gomorrhe.

Lorsqu'Acajou découvrit cela, ils leur envoyèrent un message pour proposer de les aider. Au départ les Asservis restèrent soupçonneux mais les Frères Noirs profitèrent du départ des Ultimistes pour attaquer la station pour en prendre le contrôle. Ce n'est qu'avec l'aide des Néo-Aviens qu'ils furent repoussés. Du fait de cette aide, la confiance s'est installée entre les asservis et les néo-aviens.

Malgré tout, les Ecumeurs et les Ultimistes ne l'entendent pas de cette oreille et vont chercher à reprendre la main sur la station, dans laquelle dort une autre souche du virus Mindstealer, sous forme d'une nanonuéé et qui n'attend que ce qu'on la découvre pour s'attaquer aux Gomorrhéens.

Firewall enquête

La mission

Un analyste de Firewall a été informé d'un vol de 100 Infugiés Terriens, stockés à Pan (un satellite de Saturne), il y a de cela 6 mois. Puis un autre vol de 100 autres Infugiés du même endroit. Pour les deux fois, l'analyste a repéré la trace d'un hacker qui se fait appeler Baphomet. Ce dernier a quitté Pan après son dernier méfait, il y a 1 mois dans un vaisseau cargo qui a pris la direction d'Obéron sur l'orbite d'Uranus.

En plus de tous cela, l'analyste a aussi capté un important transport de matériel militaire par le même cargo vers Uranus. La combinaison des deux événements a poussé l'analyste à alerter Firewall.

L'analyste a contacté un Routeur présent sur Chat Noir du nom d'Auri, qui fait partie du groupe de gestion de la Porte de la Fissure. Elle a donc réunie une équipe de sentinelle les plus proches pour poursuivre l'enquête

Le scénario commence au moment où les Sentinelles sont à Chat Noir sur Obéron

Situé sur Obéron, le Chat Noir est le principal spatioport long-courrier du système uranien avec une population permanente de huit mille habitants. Le Chat Noir possède des infrastructures d'egodiffusion, de morphose et de fabrication avancées pour un avant-poste frontière, et il est dirigé par plusieurs collectifs d'anarchistes. La raison expliquant la présence de toutes ces infrastructures est la Porte de la Fissure, le seul Portail de Pandore aux mains des anarchistes (malgré plusieurs expéditions du Consortium Planétaire pour leur en arracher le contrôle).

Arrivée

Les Sentinelles sont tous egodiffusés à Chat Noir dans le morphe de leur choix (selon si ce sont des pré-tirés ou leur richesse). Ils sont accueillis par Auri, le Routeur de Firewall qui les a contactés. Elle se présente et confirme leur identité puis les emmène dans un entrepôt qui jouxte la structure de la Porte de Pandore. Elle les conduit ici car elle y a accès facilement et que ce n'est que peu surveillé.

AURI, morphe Episseur

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
20	15	15	15	15	10	10
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP
3	30	6	20	4	45	1

Compétences : Armes cinétiques 35, Combat non-armé 20, Imposture 50, Infosec 40, Interface 30, Investigation 30, Kinésique 60, Profession (gestionnaire) 40, Perception 20, Protocole 55, Recherche 40, Réseau 50, Subterfuge 40.

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

Équipement : vêtements renforcés (4/4)

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

Une fois dans l'entrepôt, elle leur expose les faits :

- L'Analyste Kappa, basé sur Titan, a rapproché le vol de deux lots de 100 Infugiés dérobés par un hacker du nom de Baphomet.
- Le premier vol a eut lieu il y a 6 mois et le second, 1 mois. Après ce second vol, le hacker a quitté le satellite Pan par un cargo qui se rendait sur Obéron (3 semaines de voyage).
- Le cargo est encore là, il doit encore être chargé de marchandises avant de reprendre le large.
- Ce même cargo transportait un chargement d'équipement militaire qui a ensuite pris un autre cargo pour se rendre vers une destination inconnue.

Ce faisceau de circonstances intrigue Firewall. Le but des Sentinelles est de retrouver les Infugiés et savoir pourquoi ils ont été volés.

Auri leur explique qu'il y a d'autres événements particuliers mais elle ne sait si cela a un rapport :

- Une équipe de gatecrasheur a été portée disparu après un appel de détresse. Une équipe de secours est sur le point de partir (*fausse piste*)
- Les écumeurs de la Fraternité Noire ont cherché à obtenir plus d'armes et d'armement lourds suite à un affrontement qu'ils ont subi.
- Des Néo-Aviens d'Acajou ont affrétés un cargo inhabituel de marchandises (nourriture, matériel médical), alors qu'ils sont auto-suffisant habituellement.
- il y a un conflit entre 2 collectifs d'anarchistes pour un nouveau contrat d'usine de raffinage de l'hélium (*fausse piste*).
- Le groupe Extropien, Âme Libre revendique de pouvoir entrer dans le conseil des collectifs gestionnaires de la Porte (*fausse piste*).
- Des Ultimistes et des Mercuriens ont déclenché une fusillade dans un bar.
- Un espion du Consortium a été découvert et a été mis en détention. Il y a une enquête sur d'éventuels complices et des négociations pour un échange de prisonnier (*fausse piste*).

Trouver Baphomet

Auri est juste là pour aider les Sentinelles comme soutien, elle ne doit pas mettre en danger sa couverture au sein du groupe de gestion.

Pour trouver le pirate Baphomet, il faut réussir un jet de g-rep ou de @-rep pour avoir le contact de Marvin qui est le chef du bar, le Morphe Fringuant où le milieu a l'habitude de se rendre pour se rencontrer ou chercher des contrats. Marvin sait comment le joindre au cas où un employeur a besoin d'un hackeur. Comme Baphomet est nouveau, l'information est une faveur de niveau 2 (20-39). En échange de l'info, Marvin aimerait avoir des informations sur le retour d'un gars, Fabr, un gatecrasheur (info qu'Auri pour lui passer)

Si l'échange se passe bien, Marvin contacte Baphomet pour lui dire qu'un employeur veut faire appel à ses services et indique un lieu de rdv convenu avec les Sentinelles.

Baphomet est un lâche qui fuira mais qui une fois capturé, révélera ce qu'il sait :

Il a été engagé par les Ultimistes de Xiphos pour détourner une première cargaison de 100 infugiés, il y a 5 mois. Puis ils lui en ont commandé une seconde fournie il y a 1 mois. Mais comme il s'est fait repéré, il a préféré quitter Pan et venir à Chat Noir. Il ne sait pas à quoi ils vont servir, mais il sait que ce n'est pas la première fois que les Ultimistes en achètent.

La fraternité noire

Pour retrouver ces écumeurs, il faut réussir un test de @-rep et les retrouver au quai 37-A du spatioport. Ils sont en train de négocier des armes et d'en embarquer dans une navette des transports. Avec un haut niveau de @-rep (40-59), les écumeurs sont assez amicales avec ceux qui viennent les voir. Si leur chef, Crashdown est en confiance, il pourra révéler qu'ils veulent en découdre avec des Ultimistes qui ont pris le contrôle d'une station qui est apparu soudainement dans leur radar, il y a 6 mois de cela. Ils ont déjà cherché à s'en emparer, mais les Ultimistes les ont repoussés.

Cependant il y a 1 mois, les Ultimistes ont été chassés par des Néo-Aviens (auquel la Fraternité s'est aussi frotté mais sans succès). Ils espèrent pouvoir attaquer à nouveau dans les prochains jours.

Les Ecumeurs savent que les Ultimistes sont là, du fait de l'affrontement avec les Néo-Aviens. Ils veulent aller les attaquer. Ils ne savent pas où ils se cachent mais trouveront leur cargo et les attaqueront.

Les Néo-Aviens

Pour les trouver, il faut réussir un test de R-rep pour les rencontrer dans le silo 717-AC pour contrôle et acheter des denrées alimentaires renouvelables avec des ingénieurs-agronomes d'Obéron. Il faut avoir un assez haut niveau de réputation (40-59) pour avoir un peu de confiance. Le Néo-aviens, Horace qui supervise la transaction, peut leur parler de leur alliance avec les nouveaux Gomorrhéens qui furent des asservis des Ultimistes qui se sont rebellés.

Les habitants d'Acajou ont décidés de les aider à se défendre. Ils ont réussi à repousser les écumeurs de la Fraternité Noire mais craignent les Ultimistes, notamment après leur affrontement dans le bar, où ils ont perdus 5 de leurs camarades

Les Ultimistes

Avec du c-rep, les Sentinelles peuvent retrouver les Ultimistes qui se sont retranchés dans un habitat assez loin de la ville que l'on peut atteindre avec un buggy. Ils sont 4, dirigés par Anthe. Ils ont perdu 2 des leurs lors de l'affrontement avec les Mercuriens. Avec un Ultimiste ou un haut niveau de réputation (60-79), Anthe peut dire que les Néo Aviens ont pris le contrôle d'une station en orbite autour d'Uranus et qu'ils vont bientôt aller la reprendre.

Ils doivent repartir dans le cargo Espadon avec une cargaison d'armes pour Xiphos.

Les cargos

Le vaisseau cargo qui a amené Baphomet et les Infugiés est le Rosanne et est toujours à quai. Il doit charger de nouvelles marchandises et revenir vers Titan. L'équipage peut confirmer (faveur niveau 1 en c-rep) qu'ils ont transporté Baphomet et des données informatiques dans un serveur, qu'ils ont transféré sur un autre vaisseau, l'Espadon.

L'Espadon est le vaisseau des Ultimistes qui, chargé d'armes et avec les Infugiés, doit ramener les Ultimistes d'Anthe vers Xiphos.

Les Ecumeurs iront l'attaquer pour l'empêcher de décoller. Les sentinelles pourront être présent s'ils sont avec les Ecumeurs, les Ultimistes ou près du cargo.

Ecumeurs

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
10	15	10	10	10	15	10
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP
2	30	6	20	4	40	1

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).

Ultimiste Exaltés

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
20	20	15	30	15	30	15
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP
	35/52	7	30	6	9	1

Dom : +3

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale

Équipement : armure complète légère (10/10)

mêlée vibrolame (PA +2, VD 2d10 + 2)

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

Fusil automatique (PA +9 VD 2d10+ 8 SA, TR, FA munitions 30)

Compétences : Armes à guidage 50, Armes à projectiles 70, Armes contondantes 60, Armes de jet 40, Armes tranchantes 50, Chute libre 50, Combat non-armé 60, Démolition 40, Escalade 60, Esquive 50, Fouille 30, Infiltration 40, Interface 30, Intimidation 25, Investigation 30, Natation 60, Parkour 70, Perception 50, Persuasion 30, Pilotage : [domaine] 40.

LA CONCLUSION

A terme, les Sentinelles devraient avoir découvert que les Infugiés ont été achetés par les Ultimistes qui les utilisent comme main d'œuvre. Les Ultimistes et les Ecumeurs veulent s'approprier une station Gomorrhe que des Asservis (les 100 premiers Infugiés) et les Néo-Aviens d'Acajou protègent.

Une fois leur enquête faite, et Firewall mis au courant, l'organisation va demander aux Sentinelles de trouver des informations sur la station Gomorrhe : d'om vient cette station inconnue, comment les asservis se sont libérés, sur quoi les Ultimistes travaillaient.

A partir de là, ils pourront choisir un camp à suivre (voir se séparer) :

- Les écumeurs de la Fraternité Noire qui veulent piller la station
- les Ultimistes de Xiphos qui veulent reprendre la station (pour cette solution, Firewell a un infiltré sur Apsis qui peut leur donner des certificats d'authentification pour s'infiltrer).
- les Néo-aviens d'Acajou qui veulent aider les Asservis.

La Station Gomorrhe

L'habitat permet d'accueillir 2000 habitants mais seul 120 l'occupent actuellement. 87 Asservis (das des morphes basique), 9 otages Ultimistes et 24 néo-aviens d'Acajou.

Les PNJ importants, les 7 Asservis qui ont développés leurs pouvoirs psy, il s'agit de :

- Albe Hammer, le chef et le plus puissant. Il était un financier de la Terre. Il espère conserver sa liberté et est prêt à toutes les compromissions pour ça.
 - Béathe Ranche, la maîtresse d'Albe, qui était mannequin sur Terre. Elle cherche à rester près des hommes de pouvoir pour sa protection.
 - Gil Topae, le diplomate des Asservis. Il était avocat sur Terre. Il a à cœur de préserver la liberté sur Gomorrhe et aimerait bien en faire un havre de liberté pour d'autres opprimés.
- Il y a aussi Nadi Ayatho (f), Vro Olien (f), Cese Durant (f) et Martle Grub (h)

Horace, chef des Néo-Aviens

Il a le souci de créer une nation forte de Surévolués

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
25	15	20	25	15	15	15
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP
	20/35	4	30	6	9	1

Avantages : attaques de griffes/bec (1d10 VD) +1

Compétences : Armes contondantes 20, Combat non-armé 30, Contrôle animal 40, Infiltration 30, Investigation 70, Médecine : [domaine] 60, Perception 50, Persuasion 50, Recherche 55

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale

Soldats Néo-Aviens

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
15	20	15	25	10	20	15
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP
	20/35	4	30	6	7	1

Avantages : attaques de griffes/bec (1d10 VD) +2,

Compétences : armes cinétique 60, Armes contondantes 50, Armes tranchantes 60, Chute libre 50, Escalade 60, Esquive 60, Infiltration 50, Natation 30, Parkour 80, Perception 75, Pilotage : [astronef] 50, Combat non-armé 60.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale

Équipement : armure complète (10/10) ,

à distance **pistolet cinétique moyen à canon magnétique** (SA/TR/FA, PA +5, VD 2d10 + 4, munitions 12).

Otage Ultimiste Exaltés

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
20	20	15	30	15	30	15
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP
	35/52	7	30	6	9	1

Dom : +3

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale

Compétences : Armes à guidage 50, Armes à projectiles 70, Armes contondantes 60, Armes de jet 40, Armes tranchantes 50, Chute libre 50, Combat non-armé 60, Démolition 40, Escalade 60, Esquive 50, Fouille 30, Infiltration 40, Interface 30, Intimidation 25, Investigation 30, Natation 60, Parkour 70, Perception 50, Persuasion 30, Pilotage : [domaine] 40.

Déroulement des dialogues

Les Asservis de Gomorrhe sont persuadés que les Ultimistes vont tous faire pour reprendre l'habitat et qu'ils les tueront tous pour l'exemple. Albe est donc prêt à vendre les infos des Ultimistes pour toute aide mais, il n'est pas dupe et veut des garanties. En preuve de bonne foi, il explique l'histoire de la station mais ne comprend pas d'où ils ont tirés leur pouvoir psy (aux sentinelles de l'expliquer ou pas). Par contre ils n'accepteront pas de laisser les sentinelles regarder les ordinateurs de travail des Ultimistes.

Les Néo-Aviens veulent se servir de la révolte de Gomorrhe comme exemple politique de la cause de la liberté. Bien moins armés et organisés que les Ultimistes, ils feront tous pour les aider mais si la cause devient indéfendable, ils se retireront. Ils conseillent Albe pour moyenner les infos de Gomorrhe pour une aide substantiel.

Les otages, par la voix de leur chef, Karina, sont bien dégoutés d'avoir été fait prisonnier mais chercheront à survivre. Dans un 2^e temps, s'ils pouvaient reprendre Gomorrhe ça serait. Ils savent que les Ultimistes vont venir et qu'ils n'hésiteront pas à les sacrifier pour rendre l'habitat. Si la plupart des otages sont prêt à mourir car ils reconnaissent leur faiblesse, Karina cherche à vivre et est même prête à trahir sa faction.

Si elle se sent en confiance, elle pourra expliquer que la station était en pointe des IAG avant la rébellion des TITAN

Il faudrait lui garantir une nouvelle identité cependant.

Les Sentinelles devront trouver un moyen d'échange avec les Asservis pour avoir le droit de voir les ordinateurs de la station.

L'une des possibilités seraient d'infiltrer soit chez les écumeurs soit chez les Ultimistes pour savoir ce qu'ils complotent.

La scène finale doit se dérouler après un aller retour. Cependant si les Sentinelles veulent s'éterniser, les nanonuées seront libérés lors de l'assaut des Ultimistes

Infiltration sur Xiphos

La situation

Les Sentinelles se sont proposé d'infiltrer Xiphos pour connaître les intentions des Ultimistes pour les communiquer à Gomorrhe.

Le plan est donc d'entrer sur Xiphos en se faisant passer pour des Ultimistes d'Apsis venu en observateur sur le cas de la station Gomorrhe.

L'arrivée

Une fois en approche de Xiphos, les Sentinelles doivent communiquer leur code d'Apsis et une fois ceci fait, ils sont conviés à s'arrimer. Puis à leur descente, ils sont accueillis par Miles Quaritch, chef de la sécurité de Xiphos, et Grace Augustine, responsable des stocks et fournitures.

Le premier est clairement énervé d'être là car il a mieux à faire (préparer la reprise de Gomorrhe) mais son rôle est d'accueillir les nouveaux, au cas où. Rapidement, il les laisse avec Augustine.

Cette dernière plus sociable leur donne des instructions pour le déchargement et est plus ouverte à la discussion. Elle peut leur dire que Gomorrhe est entre les mains d'Asservis et que les Ultimistes vont intervenir mais elle ne sait pas comment.

Les autres Asservis de Xiphos ont été enfermés pour éviter une contamination (les Ultimistes ne savent pas comment les Asservis ont cassé leur psychochirurgie).

Les Ultimistes de Xiphos

La plupart des Ultimistes sont revanchard et veulent faire souffrir les Asservis qui ont pris Gomorrhe. D'ailleurs certains prisonniers subissent de mauvais traitement. C'est normalement interdit mais les autorités ferment les yeux.

L'habitat est peuplé de 650 personnes, des militaires, des scientifiques, des techniciens et leur famille. L'habitat est tourné vers la recherche et la sécurité est très élevée.

Une petite frange de la population désire une résolution pacifique de la situation mais a peu de voix. Seuls les militaires savent que 3 vaisseaux commando vont partir d'ici 16 heures avec à leur bord 10 Ultimistes surentraînés.

Voici une liste de PNJ importants :

- Parker Selfridge, chef de la station Xiphos. La révolte de Gomorrhe entache sa réputation et il doit reprendre rapidement le contrôle pour ne pas passer pour un faible aux yeux des Ultimistes d'Apsis. Si les sentinelles le persuadent qu'ils peuvent être un plus, il leur fera confiance.
- Miles Quaritch, chef de sécurité
- Grace Augustine, responsable des stocks
- Norman Spellman, directeur des scientifiques, particulièrement pervers, il fait partie de ceux qui sont les plus cruels, c'est un Psi. Il est très ambitieux et est prêt à tout pour sa carrière. Il a une certaine influence sur Parker. Il a créé le virus informatique.

La Toile de Xiphos

Par le biais du réseau les Sentinelles pourront alors avoir toutes les informations sur le plan.

- départ des 3 vaisseaux commando d'ici 16 heures après l'arrivée des PJ.
- envoi d'un virus informatique pour contrer les défenses de Gomorrhe
- invasion par 3 endroits déterminés et destruction de tous les habitants. Les otages peuvent être délivrés mais ce n'est pas la priorité.

Un jet de Programmation peut être fait pour altérer le virus pour qu'ils ne fonctionnent pas.

Le départ

Quand tous est prêt les commandos partent. Les Sentinelles peuvent en faire partie s'ils ont les faveurs de Parker ou de Norman (mais Miles, lui, en sera opposé).

Miles Quaritch, morphe Furie (Masculin)

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
20	30	20	30	20	30	25
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP
	50/75	10	50	5	10	2

Dom +3

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, armure biotissée (légère), pile corticale, vision améliorée, poussée synaptique (niveau 1), filtres toxémiques.

Compétences : Armes à guidage 50, Armes à projectiles 80, Armes contondantes 70, Armes de jet 70, Armes tranchantes 50, Chute libre 80, Combat non-armé 90, Démolition 40, Escalade 85, Esquive 85, Infiltration 70, Interface 30, Intimidation 75, Investigation 30, Natation 80, Parkour 70, Perception 50, Persuasion 30, Pilotage : [domaine] 70.

Équipement : Armure complète lourde (15/16), Fusil automatique (PA 6 VD 2d10+6 Mode SA, TR, FA Munitions 30)

Commando, morphe Furie

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
10	20	20	30	15	30	15
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP
	50/75	10	30	6	9	2

Dom +3

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, armure biotissée (légère), pile corticale, vision améliorée, poussée synaptique (niveau 1), filtres toxémiques.

Compétences : Armes à guidage 50, Armes à projectiles 70, Armes contondantes 50, Armes de jet 50, Armes tranchantes 50, Chute libre 65, Combat non-armé 75, Démolition 40, Escalade 75, Esquive 75, Infiltration 60, Intimidation 50, Natation 60, Parkour 70, Perception 50, Persuasion 30, Pilotage : [domaine] 40.

Équipement : Armure complète lourde (13), Fusil automatique – canons électriques (PA 9 VD 2d10+8 Mode SA, TR, FA Munitions 30).

La Fraternité noire

Si les Sentinelles décident d'aller infiltrer la Fraternité Noire, ils embarquent dans une barge d'écumeurs, le Megalodon qui accueille 18000 personnes. C'est une organisation chaotique avec environ 2000 combattants mais bien moins équipés que les Ultimistes ou les Néo Aviens.

Avec de la @-rep, les Sentinelles peuvent trouver le contact Gollard est un ancien Gomorrhéen qui a fuit par une ego-diffusion il y a 10 ans lors de la révolte des IAG. Il sait qu'à l'époque, les Ultimistes les avaient déjà approché, qu'ils avaient refusé et que lors de leur appel de détresse, les Ultimistes les avaient tout autant tuer que les TITAN. Il sait aussi que ses derniers ont gagné et qu'après, la station a disparut des radars.

Il sait où sont stockés des nanobots gardiens développés par la station qui sont extrêmement efficace (ils stoppent à coup sur les nanonuées exsurgent).

Il y a aussi un infiltré Ultimiste à bord du Mégalodon qui a pour but de retarder les Ecumeurs. Son objectif est de saboter les moteurs à propulsion puis si, ça ne suffit pas le système de survie. Donc dans un premier temps, il va plastiquer le tuyau qui alimente en carburant l'un des réacteurs pour provoquer une énorme explosion. Il ne va pas y aller dans la dentelle. Il va facilement se procurer des explosifs, donc une Sentinelle qui veille les transactions peut s'en rendre compte. Puis il ne va pas hésiter à tuer les ouvriers et gardes qui surveillent pour accomplir son méfait (ce qui peut attirer une Sentinelle vigilante). Puis c'est l'explosion qui immobilise la barge.

Avant de recommencer, il se cache dans une planque dans les zones de stockages qu'il pille pour survivre. Il a d'ailleurs du tuer.

Cependant, les écumeurs ne renoncent pas. L'Ultimiste va donc pénétrer dans la salle de contrôle du système de survie pour le saboter. Pour cela, il entre, bloque les portes et pirate les commandes. Une alarme va retentir et les écumeurs vont tous faire pour reprendre le contrôle mais ils ne vont pas y arriver assez vite. Et des milliers de personnes vont mourir. L'Ultimiste a prévu une sortie de secours en s'échappant par les conduites de ventilation (grâce à son morphe Néoténique (d'enfant) puis en volant un vaisseau. Les Sentinelles peuvent aider et là parvenir à le stopper.

Ultimiste Néonatique

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
20	20	25	30	20	15	25
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP
	35/52	7	30	6	9	1

Dom : +3

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, peau de caméléon

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).

Compétences : Armes à guidage 50, Armes à projectiles 70, Armes contondantes 60, Armes de jet 40, Armes tranchantes 50, Chute libre 50, Combat non-armé 60, Démolition 40, Escalade 60, Esquive 50, Fouille 30, Infiltration 70, Interface 30, Intimidation 25, Investigation 30, Natation 60, Parkour 70, Perception 50, Persuasion 30, Pilotage : [domaine] 40.

Dans tous les cas, les écumeurs veulent en découdre avec les Ultimistes et mettent 3 chasseurs de piètre qualité, un courrier qui l'est tout autant dans la bataille. Et 7 transports qui leur permettent d'aborder les épaves de l'espace.

Le plan des Ecumeurs est de partir avec les 3 chasseurs et 2 transports avec 400 combattants. Cependant le temps de se préparer, les Ultimistes auront déjà attaqué Gomorrhe.

L'Assaut

Selon les choix qu'auront faits les Sentinelles, cette scène se déroulera différemment.

Tout commence par la contamination de certains Asservis et d'Albe par une nanonuée du virus Exsurgent qui les transforment en zombis Exsurgent. La nanonuée originale se trouvait dans un laboratoire que ni les

Ultimiste, ni les Asservis n'avaient encore exploré. Cependant Albe a voulu y aller pour trouver de nouvelles informations à monnayer.

Il y était allé avec 5 Asservis qui ont été, avec lui contaminé. Leurs premiers but est d'infectés autres personnes. Il y a assez de nanorobots pour infectés 27 personnes, mais si l'un des infectés est tués, le nanorobot s'en prennent à un autre individu.

Une fois, le nombre maximal d'Infectés atteint, leurs buts est de prendre le contrôle des propulseurs qui permettront de faire bouger la station vers Obéron. Ils iront aussi prendre le contrôle des réacteurs qui leur permettra de transformer la station en bombe nucléaire. Et enfin remettre la technologie de camouflage en place pour pouvoir s'écraser à Chat noir sans que la ville ne puisse se défendre la détruire.

Infection

Si un individu s'approche trop prêt d'une nanonuée, il est infecté par celle-ci. Une fois la victime infectée, il faut au virus un nombre de rounds égal à COG + INT + AST pour contrôler complètement l'esprit du sujet (20 rounds = 1 minute). Durant ce laps de temps, la victime est tout à fait consciente d'être l'objet d'une attaque cérébrale et des énormes changements de personnalité qu'elle subit. Il s'agit d'un processus troublant, effrayant et douloureux qui inflige au sujet un malus de -30 à toutes ses actions le temps que dure la procédure. La transformation mentale inflige 2d10 points de stress mental à la cible. Une fois le processus terminé, le personnage devient un PNJ exsurgent ; le MJ en prend le contrôle.

Pour s'en protéger, il y a deux moyens. Soit se munir de tube de nanobots gardiens qui sont stockés dans un coffre sécurisé (jet d'Infosec). Il y a 15 tubes et chacun peut détruire une nanonuée d'Infectés automatiquement, libérant le personnage de l'influence de l'Exsurgence.

La seconde possibilité est de pirater le virus avec des jets d'Infosec à -20.

Les Sentinelles ne sont jamais parties de Gomorrhe

Le lendemain de leur arrivé demandé à chacune des Sentinelles ce qu'elle veut faire puis selon ce que les personnages ont dit, ils peuvent ou non être confrontés à un Infecté qui cherchera à les tuer. Sinon, ils entendront l'alarme après qu'un survivant l'a enclenché.

Donc au moment où l'alarme se déclenche les Infectés se séparent pour aller à leur objectif : la salle des machines pour la propulsion, la salle des machines pour le réacteur et la salle de contrôle du camouflage (qui était resté inexplorée jusque là). Les Infectés tuent toutes les personnes qu'ils rencontrent.

Une fois les objectifs atteints, il leur faut du temps pour prendre le contrôle de différentes machines et remettre le camouflage en place. Le temps nécessaire est celui qu'il faut pour que les Ultimiste arrivent en vue de la station. Le système de propulsion se met en marche pour déplacer la station.

Les Sentinelles sont avec les Ultimistes

La force de récupération de Xiphos arrive aux abords de Gomorrhe, à distance de ses défenses spatiales après 10 heures de voyage. C'est alors qu'ils envoient le virus censé les désactivés.

Si les PJ ont bien saboté le virus, ce dernier est inopérant et les Ultimistes s'attendent alors à un tir de barrage de la station mais à la place, ils voient que les propulseurs se mettent en marche et que la station se déplace.

Le transport Ultimistes fonce vers la station part son sillage pour désactiver les missiles de défense (qui marchent à la chaleur) mais il sera plus difficile à aborder. Les pilotes ont du mal à s'arrimer mais ils y parviennent. Puis ils peuvent alors découper la coque pour pénétrer dans la station. Après les Furies se déploient pour prendre le contrôle des réacteurs, cependant avec l'infection des nanonuées, certains ultimistes vont se retourner contre les leurs et ils devraient alors se retrancher.

Si le virus agit, alors le système de propulsion de la station s'arrête et il n'y a plus de défense dans la station. La prise de contrôle des Infectés échouent et ils doivent alors se concentrer pour éradiquer le virus des Ultimistes (tout en se défendant de leur attaque). Ils y parviendront lorsque les Ecumeurs arriveront à leur tour en vu de la station

Les Sentinelles sont avec les Ecumeurs

La force d'attaque des écumeurs arrivera en dernière. Les Ultimistes auront bloqué la station grâce au virus et investit les lieux, mais les Infectés auront détruit le virus et repris leur plan de s'écraser sur Chat Noir, pour espérer y détruire la porte de Pandore. Les chasseurs écumeurs tenteront alors de détruire les réacteurs de la station, mais les défenses anti-missiles les détruiront. Cela permettra tout de même à un des transporteurs de s'arrimer et de pouvoir débarquer.

Gomorrhe brûle-il ?

Une fois que tous les acteurs sont dans la station : Infectés, Asservis, Néo-aviens, Sentinelles, Ultimistes et Ecumeurs, il est temps de savoir ce qu'il va se passer.

Si les Sentinelles ne parviennent pas à prendre le pas sur les Infectés, leur seul moyen sera de détruire la station. Improviser une façon de faire (destruction des réacteurs, dépressurisations explosive, macgyverisation d'explosifs).

Si les Sentinelles peuvent contrer les nanonuées (par un piratage ou les nanobots), ils peuvent alors reprendre le contrôle de la station, mais ensuite, les Asservis, Néo-aviens, Ultimistes ou Ecumeurs vont se battre entre eux. Les sentinelles devront faire les arbitres.

Si les Sentinelles ne parviennent pas à reprendre la situation en main, alors la station, avec son camouflage s'écrase sur Chat Noir provoquant d'énormes dégâts.

Il s'agit d'une ultime scène d'action qui peut se finir de tas de façon possible.

ANNEXES