

# Les Mangalores

De fiers combattants : cherchent à résoudre les problèmes par les armes.

- Ne cherchent à négocier qu'acculés
- Cherchent le surnombre pour déborder
- Appellent des renforts et attends

Type de menaces	Équipe 1 : Pillage	Équipe 2 : Otages	Équipe 3 : Vol de données
Menaces évitables	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Cherche à entrer dans le coffre-fort</li><li>2. Commence à charger le butin sur un module de transport</li><li>3. Sortent du coffre fort</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Recherchent tout le monde</li><li>2. Élimine la sécurité</li><li>3. Rassemble les otages</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Cherche la console d'accès des serveurs</li><li>2. Connecté aux serveurs, cherchent la base de données</li><li>3. Copie la base de données sur un support</li></ol>
Déroulement inévitable	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Cherchent à rejoindre leurs vaisseaux</li><li>2. Chargent leurs vaisseaux</li><li>3. Équipe partie</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pille et volent les otages</li><li>2. Enferment tous le monde</li><li>3. Équipe partie</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>4. Base de données copiée, serveur en cours de destruction</li><li>5. Équipe fuyant vers leurs vaisseaux</li><li>6. Équipe partie</li></ol>

Leurs armes :

- Pistoles (Anvaout +4000) : 1-dégât, assommant, proche
- Couteau (Zorg Knifé Expert) : 1-dégât, contact
- Grenade (Flash Zirtek G7) : 1-dégât, recharge, assommant, zone