



Halloween  
Concept

POLARIS

# Kit de survie

Un supplément pour Polaris de Philippe Tessier  
Illustré par Joël Mouclier





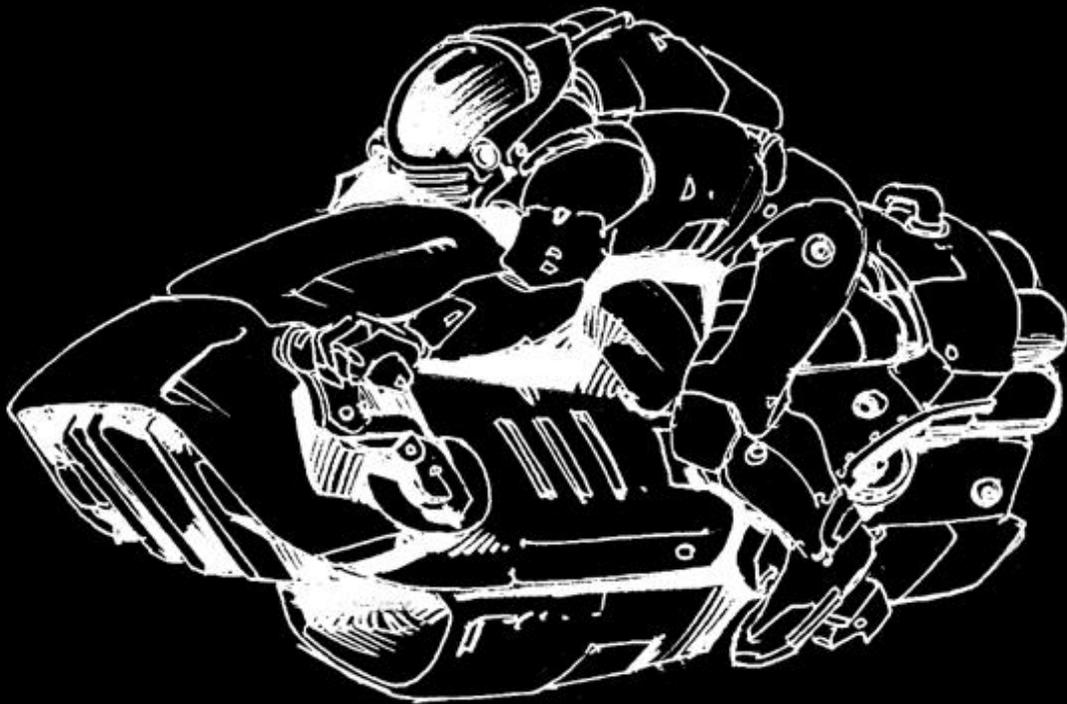
# POLARIS

## Kit de survie

*Un supplément pour Polaris*

**de Philippe Tessier**

Illustré par Joël Mouclier



Maquette : Gwen Rouvillois  
© Halloween Concept  
7, rue de Paradis 75010 Paris France  
Tél: 01 55 33 18 18 - Fax:01 55 33 18 17

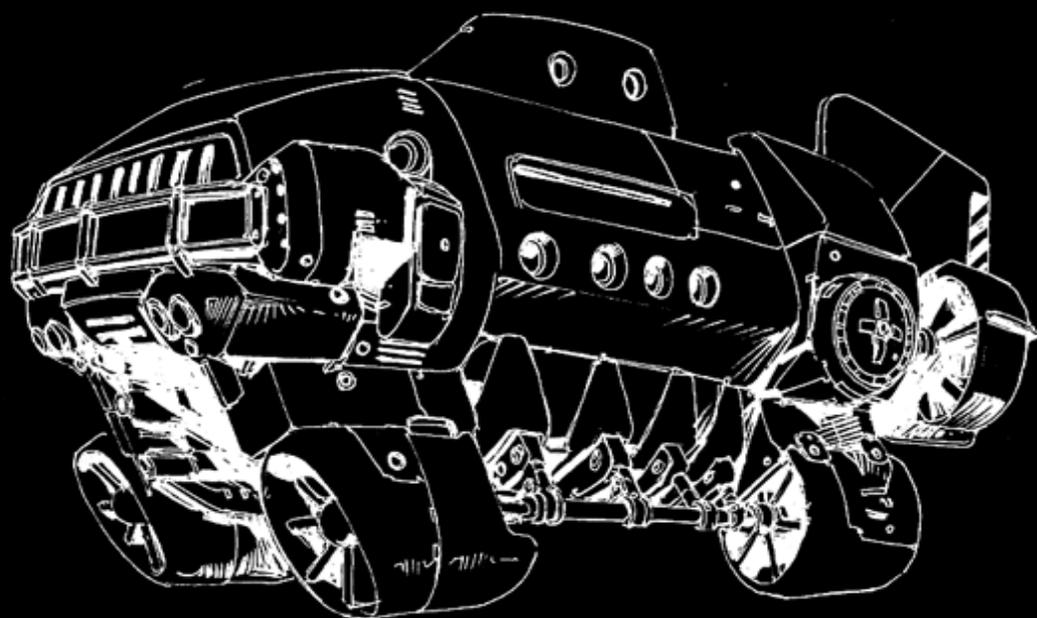
[halloween.lotus@wanadoo.fr](mailto:halloween.lotus@wanadoo.fr)

Avril 1998

ISBN 2-910529-34-7



# S O M M A I R E



Introduction	8
Armes	10
Armures	33
Protections diverses	50
Implants cybernetiques	58
Matériel médical	61
Poisons	64
Drogues	66
Maladies	68
Matériel divers	69
Drones	75
Vehicules	78
Torpilles	101
Equipement	106

## INTRODUCTION

*« Obtenir du bon matériel n'est pas chose aisée, même au marché noir. Trop d'escrocs vous vendent des engins qui tombent en panne au bout de quelques jours et le matériel neuf ou véritablement performant est réservé exclusivement à l'armée. Alors, si un jour vous tombez sur un bon receleur, faites en sorte de le bichonner, cela pourrait bien vous sauver la vie. »*  
 - Déclaration d'un aventurier sur Équinoxe

**B**ienvenue dans ce premier kit de survie consacré à l'univers de Polaris. Alors que dans le livre de base le matériel présenté est d'ordre générique, les kits de survie présenteront des équipements fréquemment utilisés par les habitants du monde sous-marin. Ce premier kit se concentre principalement sur les équipements individuels. Il n'y sera donc pas beaucoup question des appareils pour armures ou véhicules.

### Obtenir du matériel

Armes, armures et véhicules de plongée ne sont pas particulièrement difficiles à obtenir dans le monde de Polaris. L'humanité est en butte à un univers hostile, ce qui implique que la population doit être capable de se défendre. Le plus délicat, c'est d'arriver à trouver du matériel en bon état.

Le matériel neuf est extrêmement rare (il faut au moins multiplier par 2 la difficulté) et, généralement, il faut recourir au marché noir (à des prix exorbitants). En effet, les services de sécurité, les armées et toutes les organisations officielles mettent la main sur tous les produits récents

et les revendent au public après les avoir utilisés.

Un matériel d'occasion ne sera pas aussi performant que du neuf, ses capacités seront réduites et le risque de panne largement augmenté. Mais son prix sera nettement inférieur que celui du neuf (de 10 à 50 % moins cher).

Le matériel d'occasion envahit les étals de tous les marchés des ports sous-marins. Les acheteurs n'ont que l'embarras du choix, mais attention aux escrocs, ils sont légion et certains sont passés maîtres dans l'art de fourguer un produit inutilisable. Ces escrocs disparaissent rapidement après avoir écoulé leurs marchandises et vont sévir dans d'autres ports sous une autre identité.

### Obtenir du matériel au marché noir

Le marché noir représente une bonne part du commerce de l'équipement. Sauf si cela concerne du matériel « sensible », inutile d'aller vous aventurer dans des coupe-gorge sordides pour obtenir des produits dans ce marché parallèle. Ceux qui font du marché noir sont les mêmes qui vendent leurs produits sur les étals

des plates-formes commerciales. Mais ce sont aussi tous les individus qui ont du matériel à fourguer sous le manteau, c'est-à-dire 99 % de la population. En général, un marchand dispose de deux catégories de produits : ceux qu'il étale fièrement aux yeux de tous et surtout des services de sécurité, et ceux qu'il cache sous ses produits licites.

La majorité des échanges se fait grâce au troc. Le principal avantage du marché noir est de pouvoir y trouver du matériel neuf ou interdit au grand public. Dans ce cas, les prix sont de deux à trois fois ceux qui sont indiqués mais la rareté du produit est normale. Pour du matériel interdit, généralement des équipements militaires, méfiez-vous des personnes avec qui vous traitez, la plupart sont des bandits.

### Usure du matériel

Tout appareil doit être entretenu régulièrement ou il se dégradera beaucoup plus rapidement. En règle générale, il faut, tous les six mois, dépenser 10 % du prix d'un équipement pour l'entretenir.

Tout échec au jet de fonctionnement

inflige 1 point d'usure au matériel. Tout échec critique inflige 3 points d'usure.

Tous les six mois, un équipement utilisé encaisse 1 point d'usure. Un jet de Mécanique ou d'Électronique (ou tout autre talent applicable) permet d'annuler ce point de détérioration. S'il n'est pas entretenu, il subit 4 points d'usure. Un jet de Mécanique (ou tout autre talent applicable) réduit à 2 cette pénalité. La difficulté du jet de talent est augmentée de 1 point par an.

Chaque point d'usure réduit le pourcentage de bon fonctionnement d'un appareil de 1 % et augmente le risque de panne d'autant. Par exemple, un ordinateur commun (Capacités: 01-97/98-100) mal entretenu, ayant cumulé 12 points d'usure, verra ses capacités de fonctionnement réduites à 01-85/86-100. Un câble, ayant un indice de résistance de 60 avec 20 d'usure, verra sa résistance réduite de 20 % (arrondi au supérieur), soit

– 12. Chaque point d'usure réduit la résistance (si cela est applicable) d'un objet quelconque de 5 %.

Une arme ou une torpille sont considérées «en utilisation» à partir du moment où elles sont montées sur un système d'armement.

C'est au maître de jeu de déterminer l'état d'un matériel particulier quand un PJ l'acquiert. C'est également au MJ de décider quels objets doivent subir des tests d'usure et à quelle fréquence. En effet, un grappin en acier se dégradera certainement moins vite qu'un ordinateur portable.

## Groupes importants

Certains groupes sont réputés pour le matériel qu'ils peuvent fournir. Le matériel dans lequel ils sont spécialisés sera plus facile à trouver auprès d'eux, coûtera moins cher et sera certainement en meilleur état.

Les pilleurs de ruines : tout ce que l'on peut imaginer provenant des

ruines de l'ancien temps est vendu par ces pillards qui passent leur vie à braver les dangers des cimetières sous-marins. Les pilleurs sont des individus taciturnes, dont la vie est certainement l'une des pires que l'on puisse imaginer.

Les charognards : les charognards sont spécialisés dans la récupération d'équipements pour véhicules sous-marins et d'armures de plongée. Dans ce domaine, personne ne peut rivaliser avec eux.

Les pirates : c'est dans l'armement léger et dans les produits divers que les pirates excellent, au marché noir. Tout ce qu'ils n'utilisent pas, ils le vendent à des prix défiant toute concurrence même si le produit est neuf. Il est possible de faire des affaires en or avec eux mais aussi de se faire escroquer.



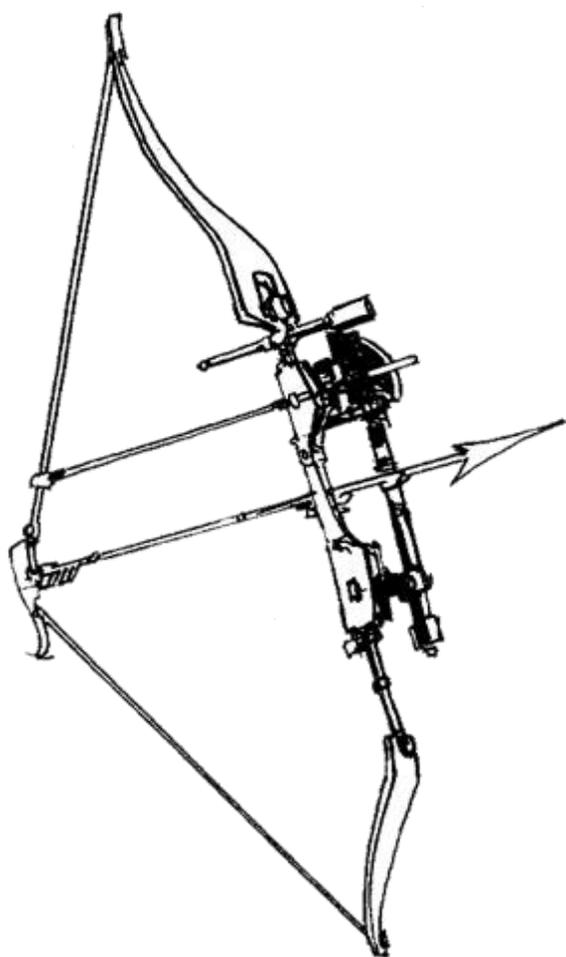
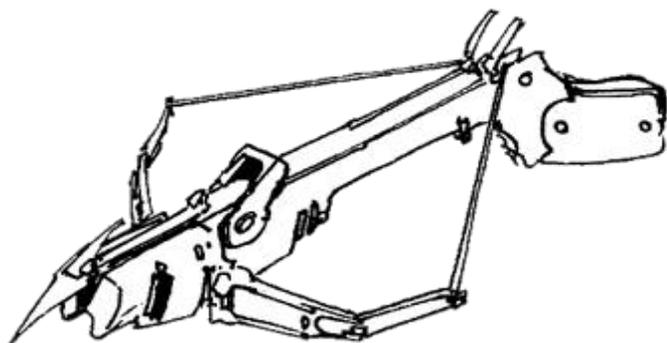
# K I T D E S U R V I E

*"Dans la vie, rien ne vaut un bon flingue pour se faire comprendre. Si l'individu est particulièrement obtus ou s'il s'agit d'un énorme requin à plaques, n'hésitez pas à vous munir d'un bon lance-torpilles... C'est radical !"*  
 -Elmer Volen, marchand d'armes sur Équinoxe.

## ARBALÈTE

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Leysur IV	1800	1,5 kg	7	NA	19	6	2	30/60/120 m

**Description :** l'arbalète Leysur IV est équipée d'un système de chargement automatique. Six carreaux sont placés dans le corps de l'arme. Chaque fois que son opérateur tire, un des projectiles se place immédiatement en position de tir. La portée de cette arme est réduite. Ce modèle est également conçu avec des alliages particulièrement légers et peut être démonté.



Arc

## ARC

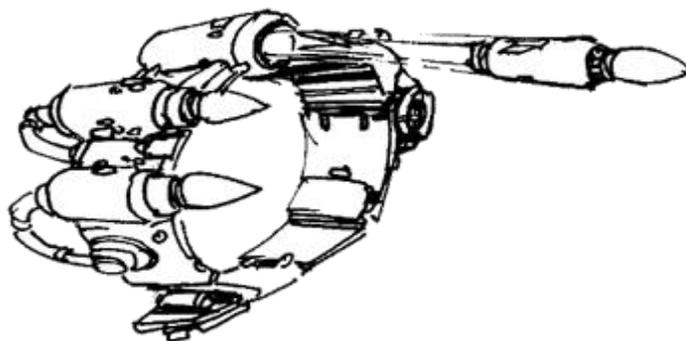
Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.
Ibram flexi	900	1 kg	bonus + 3
	Rareté	Muni.	Dég. choc
	12	1	NA
	Cadence	Portée	
	1 à 4	arme de jet x 12	

**Description :** cet arc est fait d'alliage de matières extrêmement souples et résistantes. Il est démontable et peut être dissimulé facilement.

## ARME DE POIGNET HYBRIDE

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Hybri 500	3 500	1 kg	4	NA	12	12	1-4	2/4/10 m
Dans l'eau			Dég. Phys.	Dég. choc				Portée
Hybri 500			6	NA				3/6/18 m

**Description :** ces armes particulières, rendues célèbres par les techno-hybrides hégémoniens, se portent au poignet et couvrent une partie de l'avant-bras. Elles sont équipées de micro-projectiles ressemblant à de tout petits missiles. Elles sont conçues pour être utilisées sous l'eau et à l'air libre, à courte portée.



Arme de poignet hybride

## BATTE

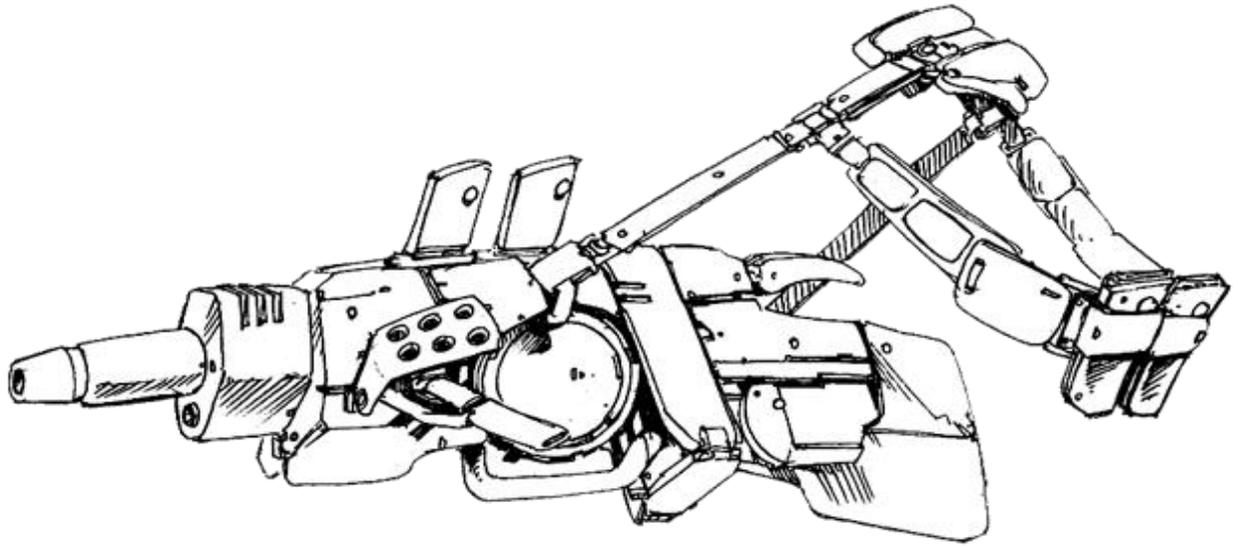
Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Dicta	645	1 kg	Bonus + 2	(Bonus + 2) x 2	4	NA	NA	NA

**Description :** la batte est l'arme la plus populaire auprès des marchands, taverniers et autres métiers relationnels. Le modèle Dicta est composé de bois synthétique renforcé par des alliages très résistants. Il est pratiquement incassable.

## CANON À NEUTRONS PORTABLE

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
CN 42	9 000	6 kg	9	NA	16	28	1-4	50/140/280 m
Dans l'eau			Dég. Phys.	Dég. choc				Portée
CN 42			8	NA				20/80/160 m

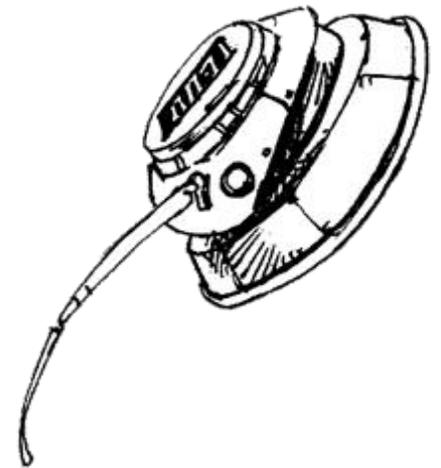
**Description :** cette arme particulièrement imposante nécessite un harnais pour être utilisée. Il est impossible de dissimuler une arme à neutrons. Sans harnais, l'utilisateur subit une pénalité de 50 % à son tir. L'arme génère un faisceau de couleur verdâtre particulièrement dévastateur.



## CHARGES EXPLOSIVES

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc
Ultra 10	900/taille	5 g/taille	10/taille	NA
Rareté.	Muni.	Cadence	Portée	
	4/taille	NA	NA	contact

**Description :** ces charges explosives se collent sur à peu près n'importe quelle surface et sont activés, généralement, soit par une minuterie, soit par une commande à distance. Il existe, bien entendu, beaucoup d'autres systèmes de déclenchement. Ces charges sont totalement inoffensives si l'on ne leur applique pas le réactif qui les fera exploser. L'Ultra 10 est l'un des plus puissants parmi les explosifs existants. Il se présente sous la forme d'une sorte de pâte que l'on peut modeler.



## CHARGES EXPLOSIVES DE PROFONDEUR

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Deep Imp.	12 000	10 kg	100	NA	24	NA	NA	variable

**Description :** les charges de profondeur sont réglées pour exploser dès qu'elles atteignent une certaine profondeur. Utilisées une par une, elles sont rarement très efficaces. Le modèle Deep Impact est également équipé d'un sonar de proximité qui déclenche automatiquement la charge dès qu'il détecte un quelconque écho à 10 mètres de lui. Le sonar se met en marche après une profondeur de sécurité spécifiée par l'utilisateur. La charge se présente sous la forme d'un petit cylindre de métal très lourd mais peu encombrant. Le panneau de contrôle pour effectuer les réglages est situé sur le côté de la charge.

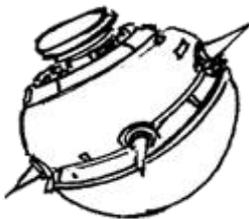


Charges explosives

## CHARGES MULTIPLES DE PROFONDEUR

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Strike	24 000	20 kg	10/tête	NA	20	NA	NA	0-100 m

**Description :** ces charges de profondeur libèrent douze têtes explosives autopropulsées quand elles atteignent leur palier. Les têtes explosives se dispersent tout autour de la charge porteuse, dans un rayon de 10 à 100 mètres et explosent toutes simultanément. La charge porteuse explose également. Ces engins sont des sphères de métal assez encombrantes. Les têtes explosives sont réparties tout autour de la sphère.



Charges multiples de profondeur

# KIT DE SURVIE

## COUTEAU

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Congre	50	0,1 kg	bonus + 2	NA	2	NA	NA	Lancé

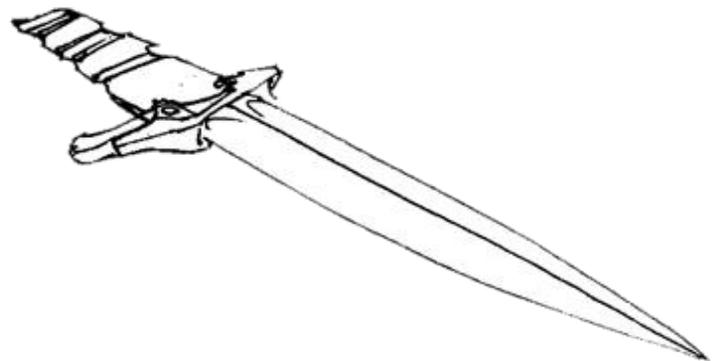
**Description :** le Congre est le modèle de couteau le plus répandu. Il est solide, bien équilibré et tranchant comme une lame de rasoir. Sa lame est rétractile.



## DAGUE

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Shark	300	0,2 kg	Bonus + 3	NA	4	NA	NA	Lancé

**Description :** arme favorite des loups de mer de tout poil, le Shark est une dague de combat très résistante et particulièrement efficace. La lame n'est pas rétractile.



## DAGUE MOLÉCULAIRE

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Pulsar	1 400	0,1 kg	5	2	12	30	NA	contact

**Description :** cette arme est formée d'une petite poignée prolongée par une lame d'énergie noire. Cette lame, très fine, évoque plutôt un poinçon qu'un couteau. L'arme n'est arrêtée par aucune protection, ce qui la rend particulièrement dangereuse. On peut tout à fait l'utiliser sous l'eau. Une charge est consommée à chaque fois que la dague touche une cible. Il est impossible de se servir d'une dague moléculaire comme arme de lancer. En effet, le faisceau d'énergie disparaît dès qu'on relâche la pression sur le manche de la dague. Les dommages infligés sont des brûlures.



Dague moléculaire

## DAGUE NEURALE

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Brain	3 200	0,1 kg	NA	10	8	10	NA	contact

**Description :** elle ressemble à la dague moléculaire mais son faisceau d'énergie est de couleur verte. Son utilisation est identique à celle de la dague moléculaire mais elle n'inflige que des dégâts de choc.

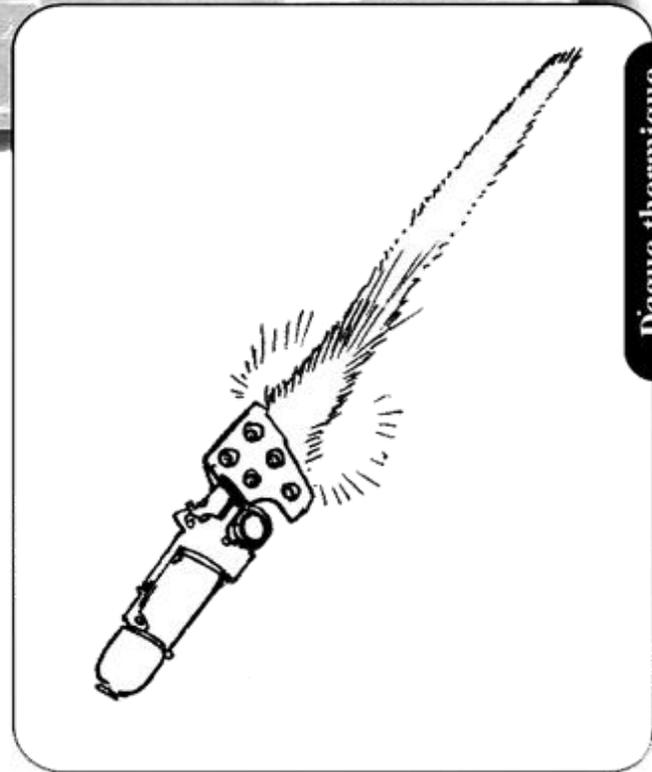
Dague neurale



## DAGUE THERMIQUE

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Thermo IV	4 000	0,1 kg	Bonus + 6	NA	10	12	NA	contact

**Description :** une dague thermique ressemble à un poing américain d'où s'échappe une flamme semblable à celle d'un chalumeau. Elle peut parfaitement fonctionner sous l'eau.

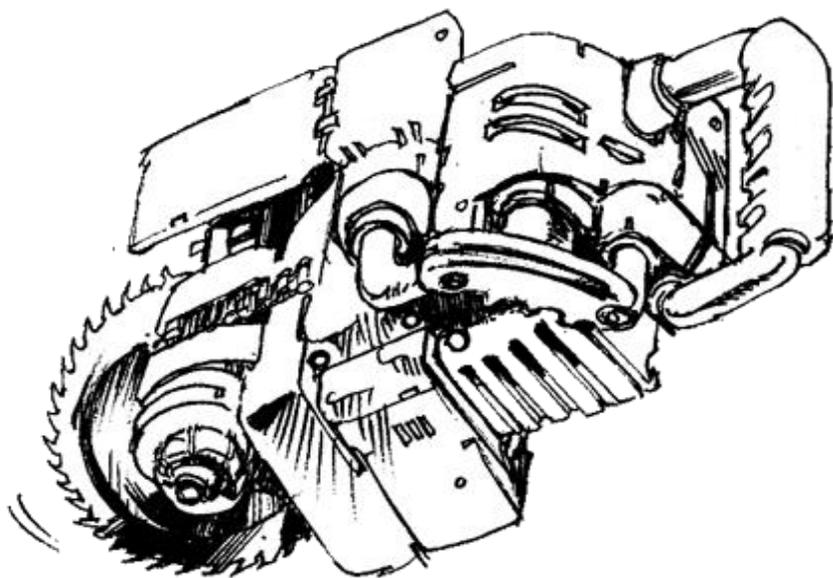


Dague thermique

## DÉCOUPE CARLINGUE

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Scianor	2 000	26 kg	12	NA	6	1 h	NA	contact

**Description :** cet outil très encombrant est souvent utilisé comme une arme par les plongeurs. Il faut nécessairement porter un harnais pour s'en servir en combat. Sans harnais, le jet d'attaque subit une pénalité de - 50 %.

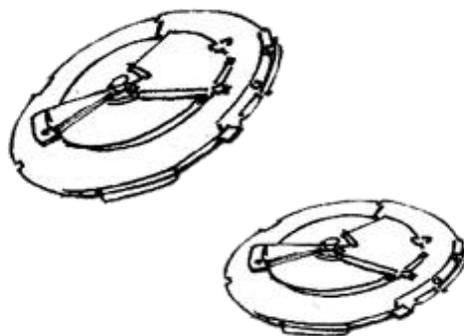


## DISQUES-DRONES

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Vira	4 000	0,1 kg	8	NA	12	1	1	arme de lancer

**Description :** ces petits disques sont équipés d'un appareil relié à une balise portée par l'utilisateur. Quand ils sont lancés, ils reviennent automatiquement après avoir touché leur cible. L'utilisateur porte un gant spécial de métal souple dans lequel est incorporée la balise. Le disque revient toujours vers le gant, même si celui-ci n'est pas enfilé sur la main. Un personnage utilisant l'arme avec le gant à la ceinture, par exemple, s'expose à de sérieux ennuis. Dans ce dernier cas, il faut effectuer un jet neutre pour déterminer les dommages. Un disque-drone est tranchant comme une lame de rasoir et incroyablement résistant.

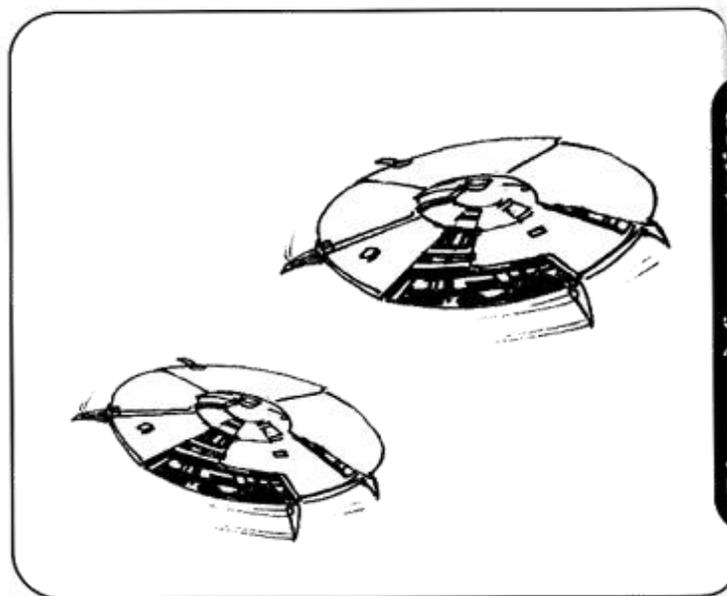
Disques-drones



## DISQUE À FRAGMENTATION

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Fragter	2 000	0,1 kg	5	NA	14	1	1	arme de lancer

**Description :** un disque à fragmentation est réglé pour exploser à une certaine distance du lanceur. L'utilisateur règle la distance et utilise l'arme normalement. Dès qu'il a atteint son objectif, le disque se fragmente en dizaines de lames tranchantes qui attaquent tout ce qui se trouve dans une sphère de 5 m de rayon.



## DISQUE FOU

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Sick	100 000	0,1 kg	1 + 1/choc	NA	18	1	1	arme de lancer

**Description :** cette arme, totalement interdite, est le résultat d'expérimentations ratées. Aujourd'hui, ceux qui l'utilisent le font en dernier recours, quand il y n'y a plus d'espoir de s'en sortir. C'est un disque semblable à un disque-drone mais dont la particularité est d'accélérer et de prendre de la puissance à chaque fois qu'il heurte quelque chose. Les dommages sont augmentés de 1 point à chaque rebond. Une telle arme, une fois lancée est totalement incontrôlable. Elle rebondit au hasard des obstacles dans une direction totalement aléatoire. Elle s'arrête uniquement si elle réussit une attaque critique, ce qui signifie qu'elle est coincée dans sa cible. Mais attention, dès qu'on la retire elle se remet en branle et le seul moyen de la maîtriser est de réussir un jet de Force contre la puissance qu'elle a accumulée. L'arme est détruite en cas d'échec critique ou si elle cumule plus de 31 points d'énergie. Le disque agit à chaque action entreprise par des personnages dans un tour.

## DISQUES À ÉNERGIE (REBOND)

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Foudre	60 000	0,1 kg	1 + 1/5 m	NA	16	1	1	arme de lancer

**Description :** semblable au disque fou, ce prototype a certainement plus d'avenir. Après avoir été lancé, le disque se déplace tout droit et accumule de l'énergie sur son parcours. Plus il est lancé loin, plus il infligera de dommages. L'arme cumule 1 point d'énergie tous les 5 mètres. Dès qu'il rencontre un obstacle, il inflige des dommages et s'arrête immédiatement. Le disque est détruit en cas d'attaque critique ou d'échec critique.

## ÉPÉE/SABRE

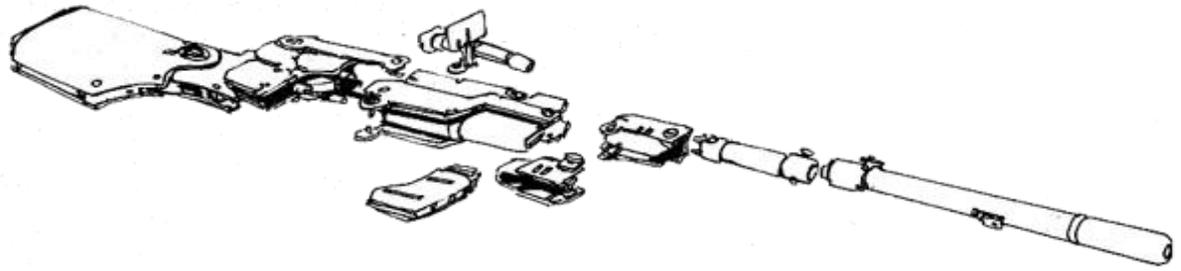
Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Capitan	940	2 kg	Bonus + 5	NA	6	NA	NA	contact

**Description :** il existe de nombreux modèles d'épée ou de sabre. C'est en effet une des armes préférées des marins et surtout des pirates. Tous ces modèles sont particulièrement tranchants et résistants. Ils sont bien entendu inoxydables. La société Capitan fabrique certainement les meilleurs sabres du marché.

## FUSILS DE PRÉCISION

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Nérid 650	7 400	2 kg	8	NA	12	20	1-2	80/220/600 m

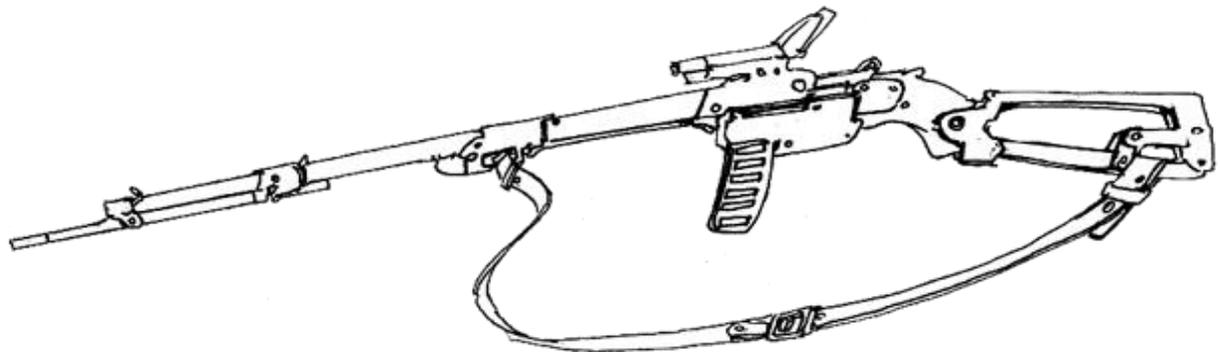
**Description :** fusil de précision particulièrement apprécié des assassins, le Nérid 650 est extrêmement discret. Il se range dans une valise avec tous ses accessoires. C'est une arme légère et peu encombrante équipée d'un viseur électronique et d'un calculateur de tir automatique. Les balles utilisées sont des projectiles de quelques millimètres, à hyper-vélocité. Le calculateur confère à l'utilisateur un bonus de + 25 % à son tir. Le viseur électronique réduit les distances de moitié pour calculer les difficultés de tir. L'arme est totalement silencieuse.



## FUSIL DE PRÉCISION

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Cougar	19 000	3,5 kg	7	NA	16	10	1-2	120/280/980 m

**Description :** le Cougar est une arme utilisée par les tireurs d'élite, qui cumule les avantages d'une arme mémoire et de projectiles Vulcain autopropulsés, capables d'enregistrer la signature thermique d'une cible. Non seulement l'ordinateur est capable d'identifier ses cibles mais, en plus, même si celles-ci bougent, le projectile filera droit sur elles. Le fusil est assez lourd pour une arme de précision mais son tir est silencieux. La cible est enregistrée par la mémoire de l'arme en 1 phase d'action pour un bonus au tir de + 40 %. Il faut une autre phase d'action pour que le projectile enregistre la signature thermique pour un bonus de + 40 % cumulable à celui de la mémoire. Si la cible bouge hors du périmètre défini par l'arme mémoire, le tireur ne bénéficie que du bonus du projectile. Si la cible n'est plus en vue mais que sa signature thermique a été enregistrée, le tireur peut tout de même l'atteindre, sa chance de faire mouche est alors égale au bonus du projectile (40 %).



## FUSIL

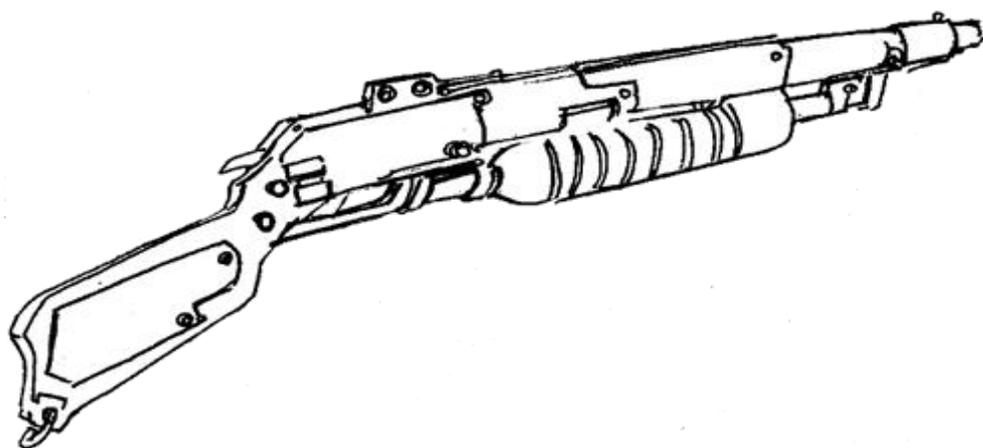
Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Loknar	1 500	4 kg	4	NA	3	20	1-3	60/180/380 m

**Description :** le Loknar ultra est un fusil standard. Les fusils sont rarement utilisés dans le monde sous-marin et ont tendance à disparaître.

## FUSIL À POMPE

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Klauss	1 600	2 kg	4	NA	2	10	1	5/20/60 m

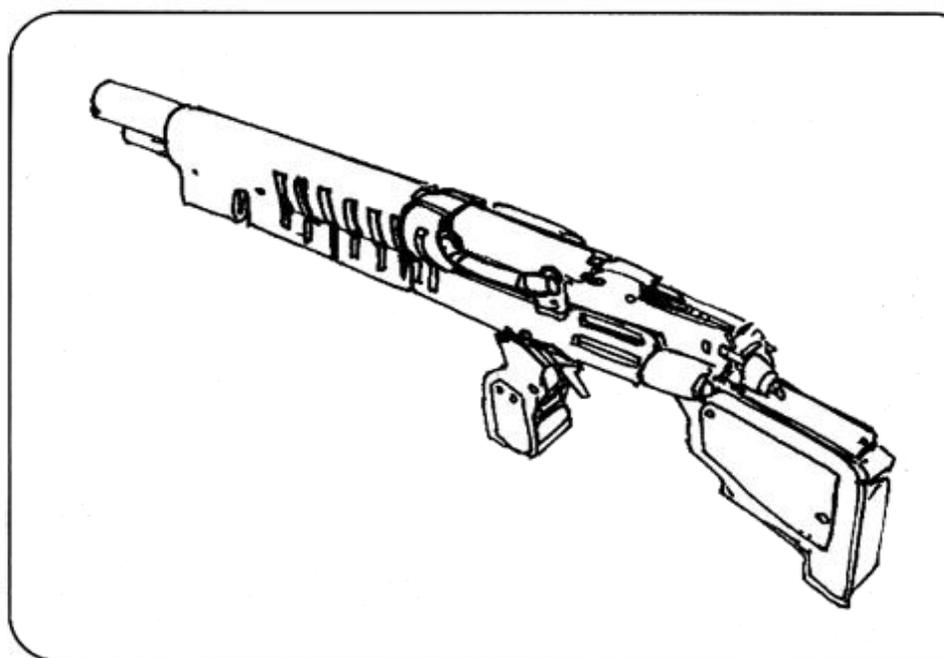
**Description :** toujours aussi populaire, le fusil à pompe a encore de beaux jours devant lui. C'est l'arme préférée des malandrins en tout genre et on en trouve beaucoup sous les manteaux des habitants des bas quartiers.



## FUSIL CHOC

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Fist	2 600	2 kg	NA	8	6	10	1	10/30/90 m

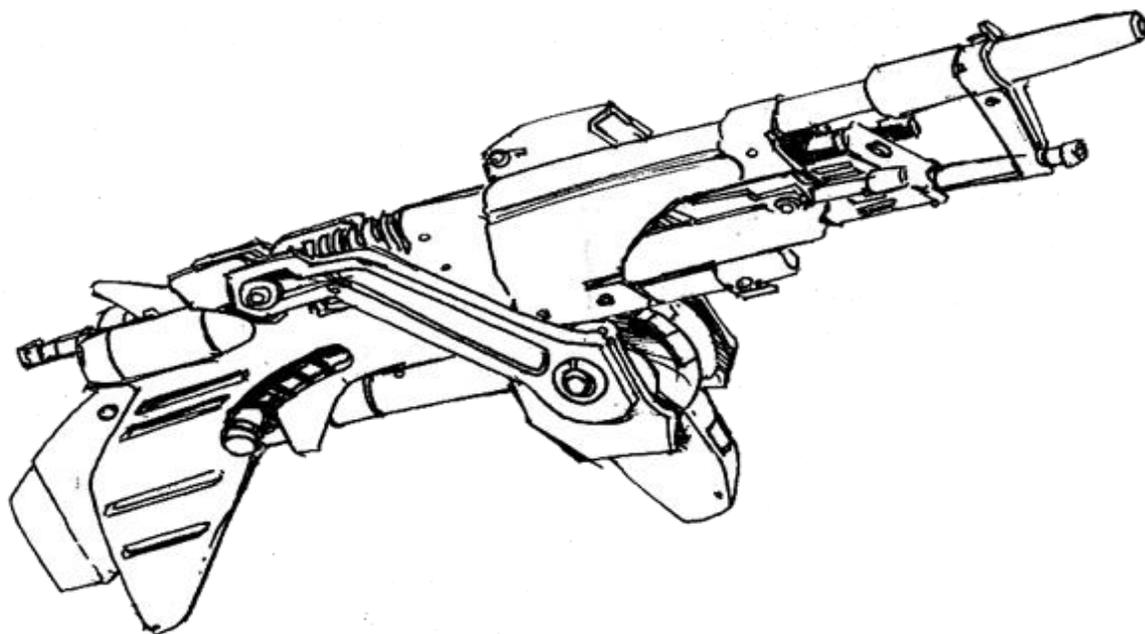
**Description :** équipant principalement les services de sécurité et les gardes à bord des navires, les fusils choc sont particulièrement efficaces pour neutraliser une cible. Ce sont généralement de petites armes assez compactes.



## FUSIL D'ASSAUT

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Breather	5 600	3 kg	6	NA	6	30	1-9	30/60/120 m

**Description :** ces armes impressionnantes et très compactes sont principalement utilisées par les forces de sécurité ou l'armée. Le modèle Breather était autrefois utilisé par la confrérie des Veilleurs. On le retrouve aujourd'hui au marché noir.



## FUSIL SONIQUE INCAPACITEUR

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Sirène	3 000	2 kg	NA	12	6	6	1	5/10/20 m

**Description :** par rapport à un fusil choc à énergie, cette arme extrêmement bruyante a l'avantage de couvrir une zone. Mais il est impossible de viser une cible précise. L'arme libère une onde sonique dont la puissance s'active au point visé par l'opérateur. L'effet est semblable à un "bang" supersonique. Le principal inconvénient d'une telle arme est qu'elle peut endommager des appareils ou la structure d'un navire dans sa zone d'effet. Il est aussi arrivé que des victimes meurent d'hémorragies internes provoquées par la puissance de l'onde sonique.

## FUSIL SONIQUE D'ATTAQUE

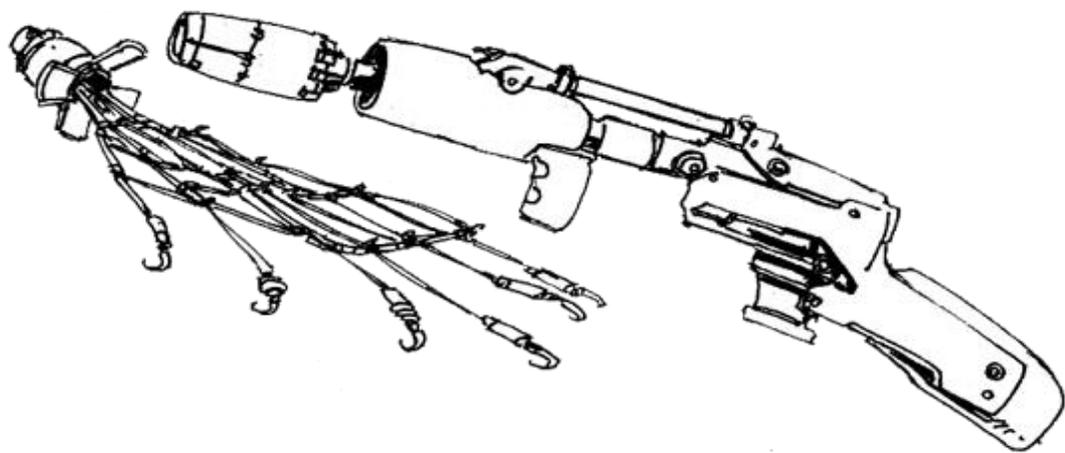
Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Sonic	3 000	2 kg	6	4	6	6	1	5/10/20 m

**Description :** l'onde sonique libérée par cette arme est prévue pour tuer. Elle possède les mêmes caractéristiques que l'incapaciteur mais ses effets secondaires peuvent s'avérer beaucoup plus dévastateurs sur le matériel. Une telle arme n'est jamais utilisée à l'intérieur d'un navire.

## LANCE-FILET

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Spider	800	4 kg	NA	NA	2	1	1	15/30/50 m
<b>Dans l'eau</b>								<b>Portée</b>
Spider								2/3/4 m

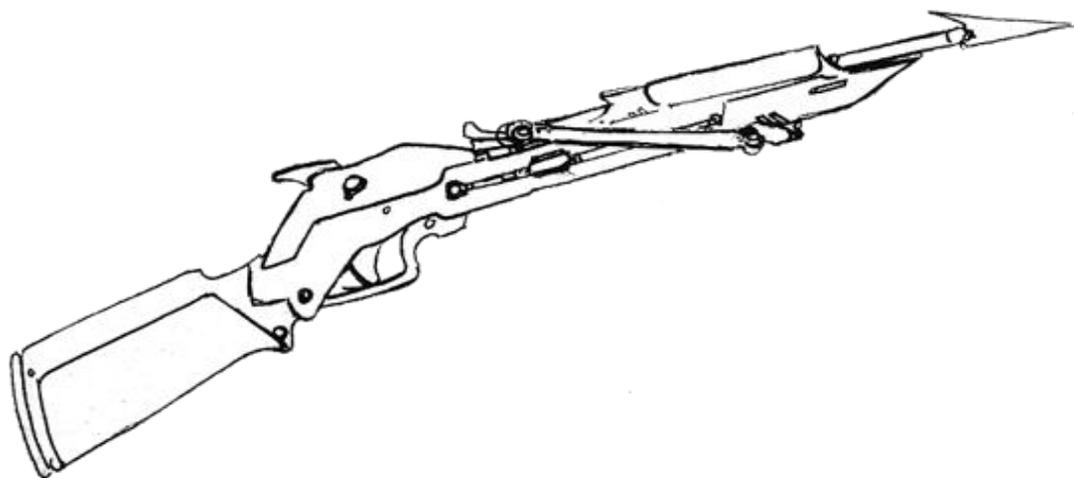
**Description :** cette arme propulse un gros projectile qui libère un filet en mailles extrêmement fines quand il atteint sa cible. Le filet colle à la victime qui ne peut généralement plus rien faire pour s'en débarrasser. Les filets doivent avoir une caractéristique Taille et Résistance.



## LANCE-HARPONS (FUSIL)

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Fisher	800	2 kg	4	NA	1	1	1	30 /50/90 m
Dans l'eau			Dég. Phys.					Portée
Fisher			3					6/12/28 m

**Description :** le lance-harpons est une arme classique que l'on peut voir un peu partout. Elle est généralement légale dans tous les ports. Les projectiles d'un lance-harpons simple sont souvent accrochés au lanceur par un filin très fin.

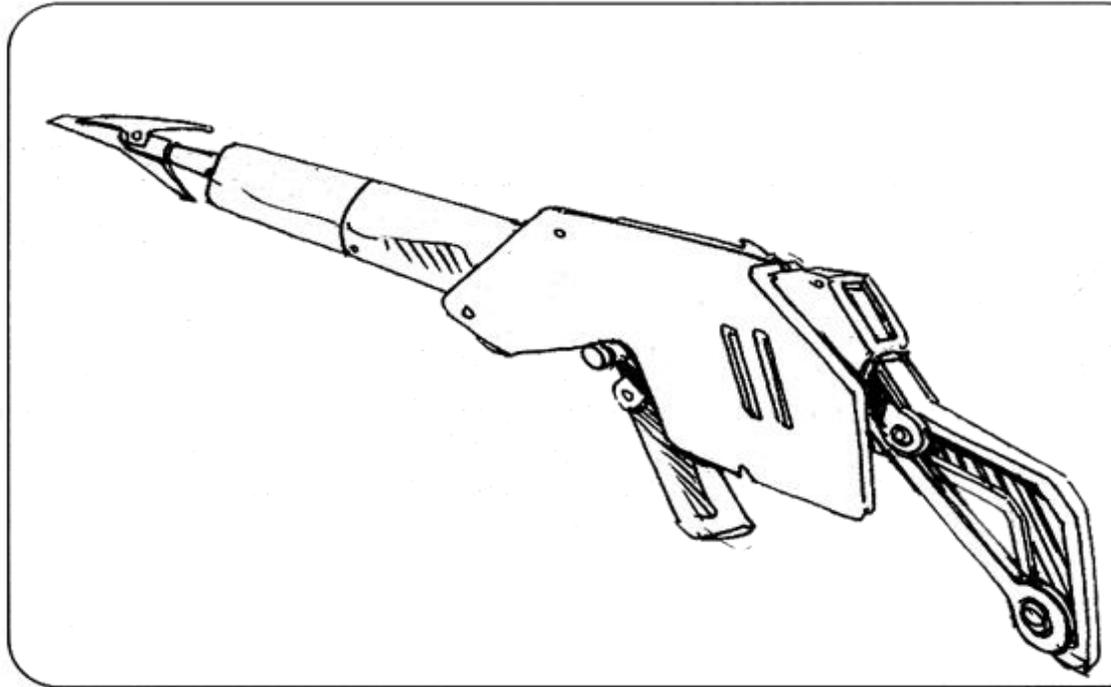


Fusil lance-harpon unique

## LANCE-HARPONS (LOURD)

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Troll	8 000	16 kg	7	NA	8	1	1	8/12/20 m
Dans l'eau			Dég. Phys.					Portée
Troll			6					3/6/10 m

**Description :** ils sont beaucoup plus gros et encombrants que les fusils. Inutile d'essayer de fixer un filin à un harpon. On utilise des cartouches de gaz pour propulser les projectiles de ces armes.



## LANCE-HARPONS (PISTOLET)

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Leboss	600	0,5 kg	3	NA	1	1	1	20/30/50 m
<b>Dans l'eau Dégâts</b>			<b>Physiques</b>					<b>Portée</b>
Leboss			R15 <sup>2</sup>			R14	R38	3/6/14 m

**Description :** voir fusil lance-harpons.

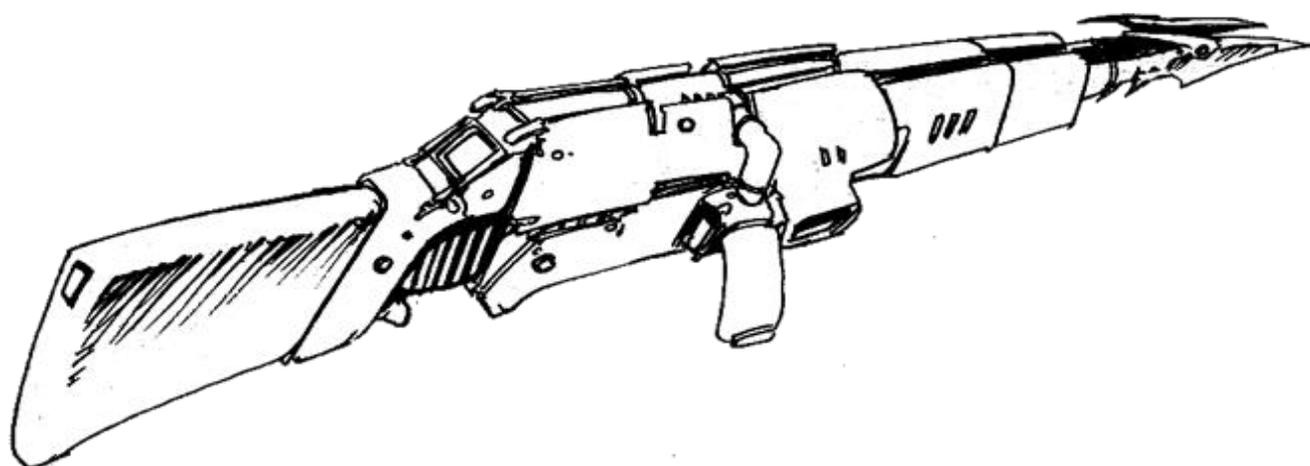
## LANCE-HARPONS MULTIPLE (FUSIL)

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Calien	2 000	8 kg	7	NA	2	2	1	10/20/60 m
<b>Dans l'eau</b>			<b>Dég. Phys.</b>					<b>Portée</b>
Fisher			R15 <sup>6</sup>			R14	R38	4/8/16 m

**Description :** il peut se recharger automatiquement après un premier tir en tendant juste le lanceur. Un autre harpon installé dans le corps de l'arme prend la place du premier projectile.

## LANCE-HARPONS MULTIPLE (LOURD)

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Troll II	12 000	18 kg	12	NA	8	2	1	8/16/24 m
<b>Dans l'eau</b>			<b>Dég. Phys.</b>					<b>Portée</b>
Troll II			10				R38	3/6/8 m



## LANCE-HARPONS MULTIPLE (PISTOLET)

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Bis	900	0,8 kg	5	NA	4	2	1	5/10/40 m
<b>Dans l'eau</b>			<b>Dég. Phys.</b>					<b>Portée</b>
Bis			4				R38	2/4/8 m

**Description:** voir ci-dessus

## LANCE-LEURRES PORTABLE.

Modèle	Coût	Poids	Rareté.	Muni.	Cap.	Cap. des Leurres
Ombre	7 000	18 kg	4	2	01-86/87-100	01-82/83-100

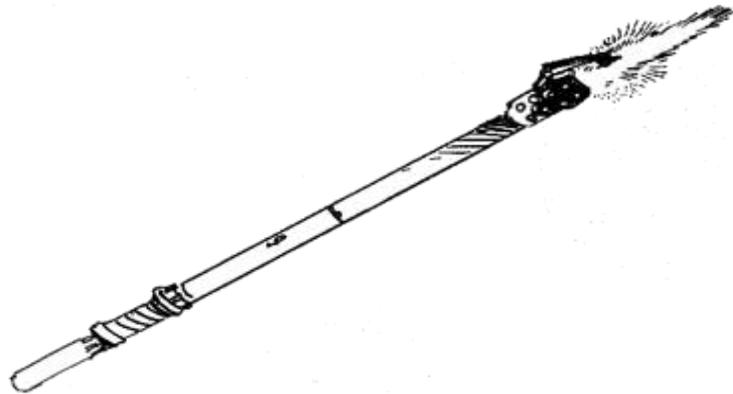
**Description :** le lance-leurres Ombre est équipé de deux leurres Calloway de niveau 10. Le coût indiqué comprend les leurres. C'est un appareil qui se porte généralement sur le dos. L'activation est manuelle.



## LANCE THERMIQUE

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.
Solar	8 000	4 kg	bonus + 10	NA	20	20

**Description :** une lance thermique se termine par une pointe chauffée à blanc quand elle fonctionne. La pointe est presque indestructible. Une fois activée, la pointe a besoin d'un certain temps pour chauffer. Il faut 1 tour par point de dommages pour la préparer. Ainsi, une lance thermique ajoute 10 points aux dommages. Si la pointe n'a été chauffée que pendant 4 tours, elle n'ajoutera que 4 points de dommages. Cette arme est utilisable sous l'eau. La hampe de la lance est en métal.

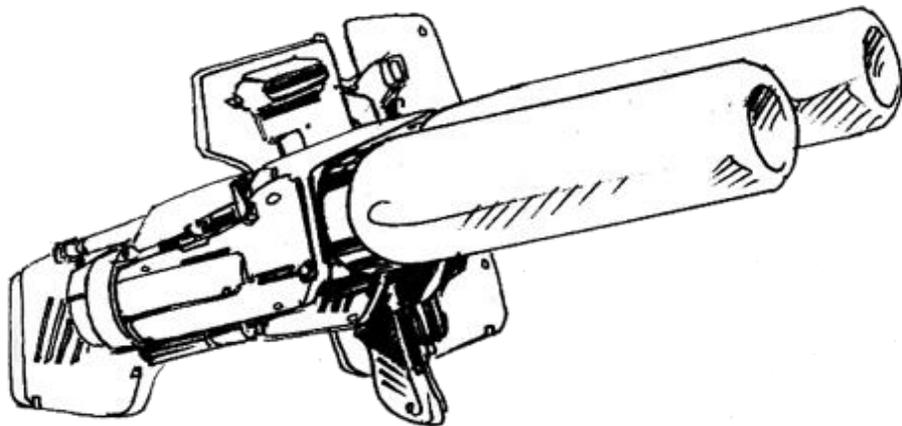


Lance thermique

## LANCE-TORPILLES PORTABLE

Modèle	Coût	Poids	Taille	Rareté.	Muni.	Cadence	Cap
Ourso	1 800	16 kg	2	4	3	1	01-86/87-100
Éperon	2 200	16 kg	4	6	1	1	01-84/85-100

**Description :** les lance-torpilles portables sont très encombrants et utilisés presque exclusivement par l'armée. Le lanceur Éperon tire des torpilles filo-guidées tandis que le modèle Ourso propulse des torpilles directes.

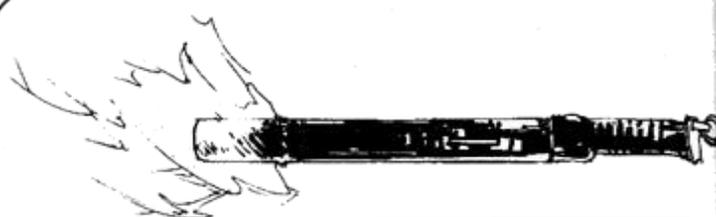


Lance-torpille multiple

## MATRAQUE CHOC

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Mao	4 000	0,5 kg	Bonus + 2	(Bonus + 2) x 2	12	10	NA	contact

**Description :** la célèbre matraque-choc Mao est utilisée par tous les services de sécurité du monde entier. Petite, maniable et délivrant un choc électrique suffisamment puissant pour étourdir un solide gaillard, c'est l'arme idéale pour le maintien de l'ordre.

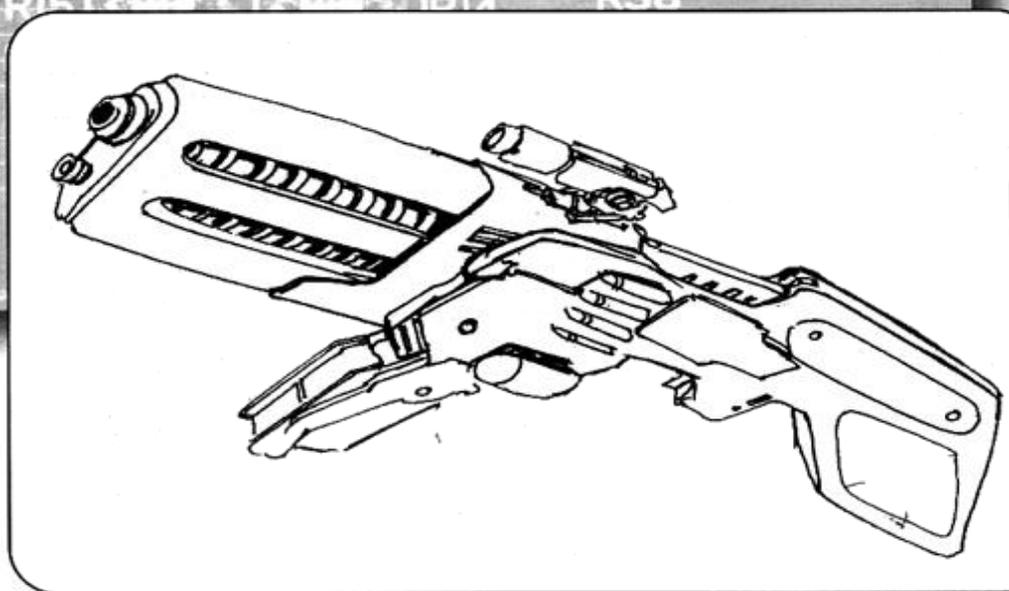


Matraque choc

## MITRAILLEUSE

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Kevler	6 800	5 kg	7	NA	4	30	3-12	30/90/180 m

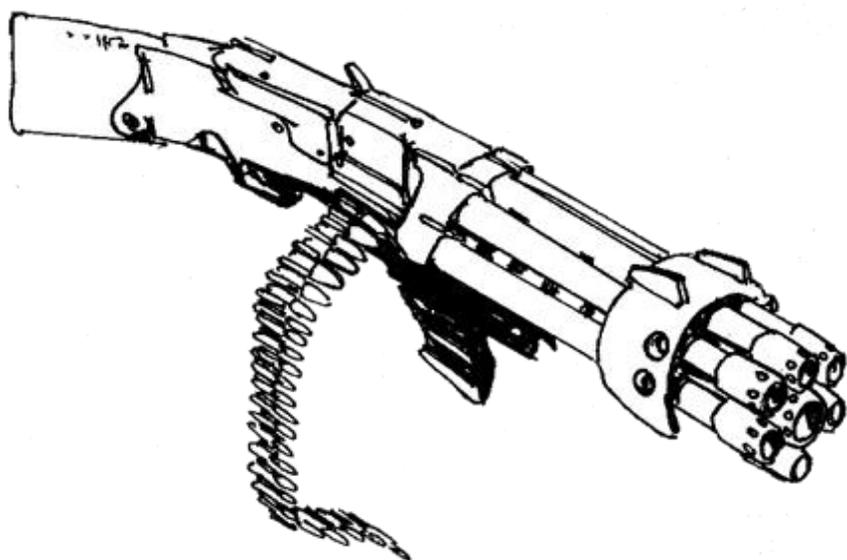
**Description :** on peut utiliser une mitrailleuse sans harnais mais l'utilisateur subira une pénalité de - 50 % à ses tirs. Le modèle Kevler équipait autrefois l'armée de la Ligue Rouge. C'est une arme fiable mais qui a tendance à manquer de stabilité.



## MITRAILLEUSE LOURDE

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Ningram	12 000	9 kg	9	NA	8	40	3-16	40/120/240m

**Description :** Il est impossible de se servir d'une mitrailleuse lourde sans harnais ou sans un appui stable.



## PISTOLET CHOC

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Stun II	1 500	1 kg	NA	6	4	6	1-2	6/16/40 m

**Description :** voir fusil-choc



## PISTOLET LANCE CAPSULE

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Strateo	1 500	1 kg	NA	NA	6	12	1-4	10/20/30 m

**Description :** ces pistolets ressemblent à des seringues hypodermiques mais sont légèrement plus gros. Ils projettent des petites capsules propulsées par du gaz, qui peuvent contenir différents liquides.

## PISTOLETS

Modèle	Type	Coût	Poids	Dég. Phys.	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Neuman	léger	800	0,5 kg	2	2	8	1-3	8/30/80 m
Pelinor	léger	1 200	0,8 kg	2	2	16	1-5	8/30/80 m
Norston	moyen	900	1 kg	3	4	12	1-4	12/50/100 m
Mc Glenn	moyen	1 100	1,1 kg	3	4	10	1-3	10/40/90 m
Pek II	lourd	1 600	1,4 kg	4	6	18	1-2	16/50/110 m
Tylman	lourd	1 550	1,4 kg	4	6	20	1-3	18/60/120 m

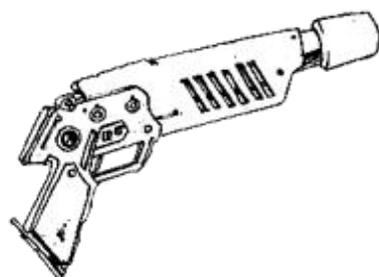
Pistolet moyen



**Description :** les pistolets restent très utilisés par tous les habitants des profondeurs. C'est l'arme de poing idéale pour régler la plupart des situations. Il en existe un grand nombre de modèles. Les plus courants sont indiqués ci-dessus.



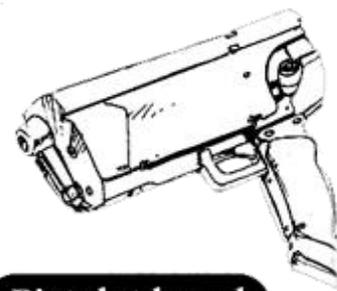
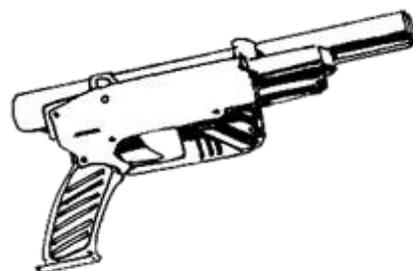
Pistolet lourd



Pistolet léger



Pistolet moyen

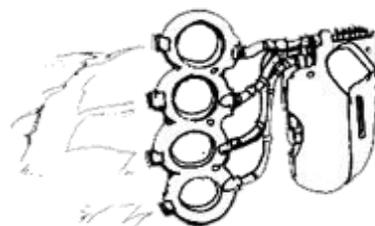


Pistolet lourd

## POINGS-CHOC

Modèle	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. choc	Rareté.	Muni.	Cadence	Portée
Canon	1 000	0,1	bonus + 2	(bonus + 2) x 2	4	20	NA	contact

**Description :** autre arme très populaire dans les ports sous-marins, le poing-choc est capable d'envoyer au tapis le plus robuste des gaillards. C'est un poing américain qui envoie, en plus, une puissante décharge électrique. La batterie qui l'alimente doit être rechargée après une vingtaine d'utilisations.



# ARMURES ET PROTECTIONS

*«Inutile de se voiler la face, rien ne vaut une bonne armure de plongée ou un bon gilet pare-balles pour se protéger. Bien entendu une arme, c'est pas mal non plus, un bon petit ordinateur aussi, mais pour être en mesure de s'en servir, il vaut mieux pouvoir encaisser les coups.»*

*- Liventrick, armurier sur Équinoxe*

## CATÉGORIES D'ARMURES DE COMBAT

Il existe 4 catégories générales d'armures de combat. Dans ces catégories générales peuvent exister des sous-catégories ayant des caractéristiques différentes mais toujours basées sur le modèle principal.

Les armures Exo-1 sont les plus légères. Elles sont constituées de morceaux souples ou rigides qui s'assemblent pour former la tenue. Un individu peut s'en vêtir en 12 tours et la retirer en 6 tours. Ce sont les armures les plus répandues au fond des océans.

Les armures Exo-2 sont généralement constituées de plaques rigides qui s'assemblent entre elles. On peut les revêtir en 15 tours et les retirer en 8 tours.

Les armures Exo-3 sont nettement plus lourdes. Elles sont faites d'une seule pièce et, pour les endosser, il faut s'y glisser par un panneau arrière. Ces armures sont généralement réservées à l'armée ou aux mineurs en eaux peu profondes. On ne peut adapter de palmes à de telles armures. Soit elles servent à se déplacer sur les fonds marins, soit elles sont munies de propulseurs.

Les armures Exo-4 sont véritablement imposantes. Elles sont généralement utilisées pour toutes les opérations en très grandes profondeurs. Comme pour les Exo-3, on y accède par un panneau arrière, et soit elles servent à se déplacer sur les fonds marins, soit elles sont munies de propulseurs.

Notes sur les communicateurs : toute armure, qu'elle soit ou non équipée d'un communicateur, dispose d'un câble de communication qu'il est possible de brancher sur une autre armure ou sur une balise.

## ARMURES SOUS-MARINES

### ARMURE NYMPH 1-A

La Nymph 1-A est certainement l'armure sous-marine la plus utilisée dans les océans. Son prix est raisonnable et ses capacités sont nettement suffisantes pour la majorité de la population. Assemblée par Gladius, ses composants sont de grande qualité. Le panneau de contrôle manuel est situé sur le dessus de l'avant-bras gauche, le lance-harpons sur le dessus de l'avant-bras droit. L'éclairage, les harpons et le générateur électrique Styx sont déclenchés manuellement. Le générateur Styx est généralement assez puissant pour se libérer de l'étreinte de la plupart des monstres marins. La dague moléculaire est installée sur le poing droit.

**Coût :** 56 000

**Type :** Exo-1

**Profondeur :** 12 000

**Vitesse :** 1/4

**Décélération :** 2/4

**Ordinateur :** Peliarg • **Niv. :** 5 • **Séc. :** 2 • **Cont. :** 15

**Prog. Attaq. :** NA • **Blind. :** NA

**Fabricant :** Gladius

**Poids :** 200 kg

**Gabarit :** 18

**Accélération :** 1/2

**Intégrité :** 6

**Peliarg II (secours) :** **Niv. :** 2 • **Séc. :** 1 • **Cont. :** 6

**Prog. Attaq. :** NA • **Blind. :** NA

**Sonscan :**

Actif Dauphin I / Passif McGrégor / Analyseur Mk IV Sea-Star

**Actif :** 4 Milles marins (01-62/63-88/89-100)

**Passif :** 15 Milles marins (01-45/46-86/87-100)

**Analyseur :** 2 cibles (01-50/51-88/89-100)

**Z1 : Blindage :** 1 **Seuil :** 4 **Cercles :** 4

**Systèmes :** Analyseur (89-100)/Ordinateur secours (98-100)

**Z2 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4

**Systèmes :** Chauffage Thermodyne (98-100)/Filtre à Gaz carbonique Oxydynamic (100)/Survie Raecor II (99-100)/Sonscan passif (87-100)/Moteur Thermodyne fusion turbine 4 (99-100)/Stabilisateur Piton (99-100)/Contrôles secours Classe D (97-100)/Assistance mouvement Hermès de secours (99-100)

**Z3 : Blindage :** 2 **Seuil :** **Cercles :**

**Systèmes :** Sonscan Actif (89-100)/Contrôles Classe A (100)/Assistance mouvement Hermès (99-100)/Ordinateur général (98-100)/Pressurisateur Mc Douglass (98-100)/Générateur de lumière (96-100)/Survie secours Alpha (92-100)

**Z4 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4

**Systèmes :** Dague moléculaire (100)/Lance-harpons multiple (100)

**Z5 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4

**Systèmes :** Lance-harpons multiple (100)/Panneau de contrôle manuel (96-100)

**Z6 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4

**Systèmes :** Verrouillage anti-vol (87-100)

**Z7 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4

**Défenses :**

### ÉQUIPEMENTS

**Systèmes :** Générateur électrique (69-100)

**Armement :**

Dague moléculaire Slass II (Gladius) :

Dégâts : 4/4 • Charges : 30

Lance-harpons multiple Fulgur (Gladius) :

Activation : manuelle • Dégâts : 6 • Cadence 1

Charges 2 • Portée : 2/8/16 m

**Défenses :**

Générateur électrique Anguille (Styx) :

Activation : manuelle • Niv. : 1 • Dégâts : 3 • Cap. : 01-68/69-100

Verrouillage anti-vol Vangelis :

Niv. : 6 • Indice : 12 • Cap. : 87-100

**Systèmes notables :**

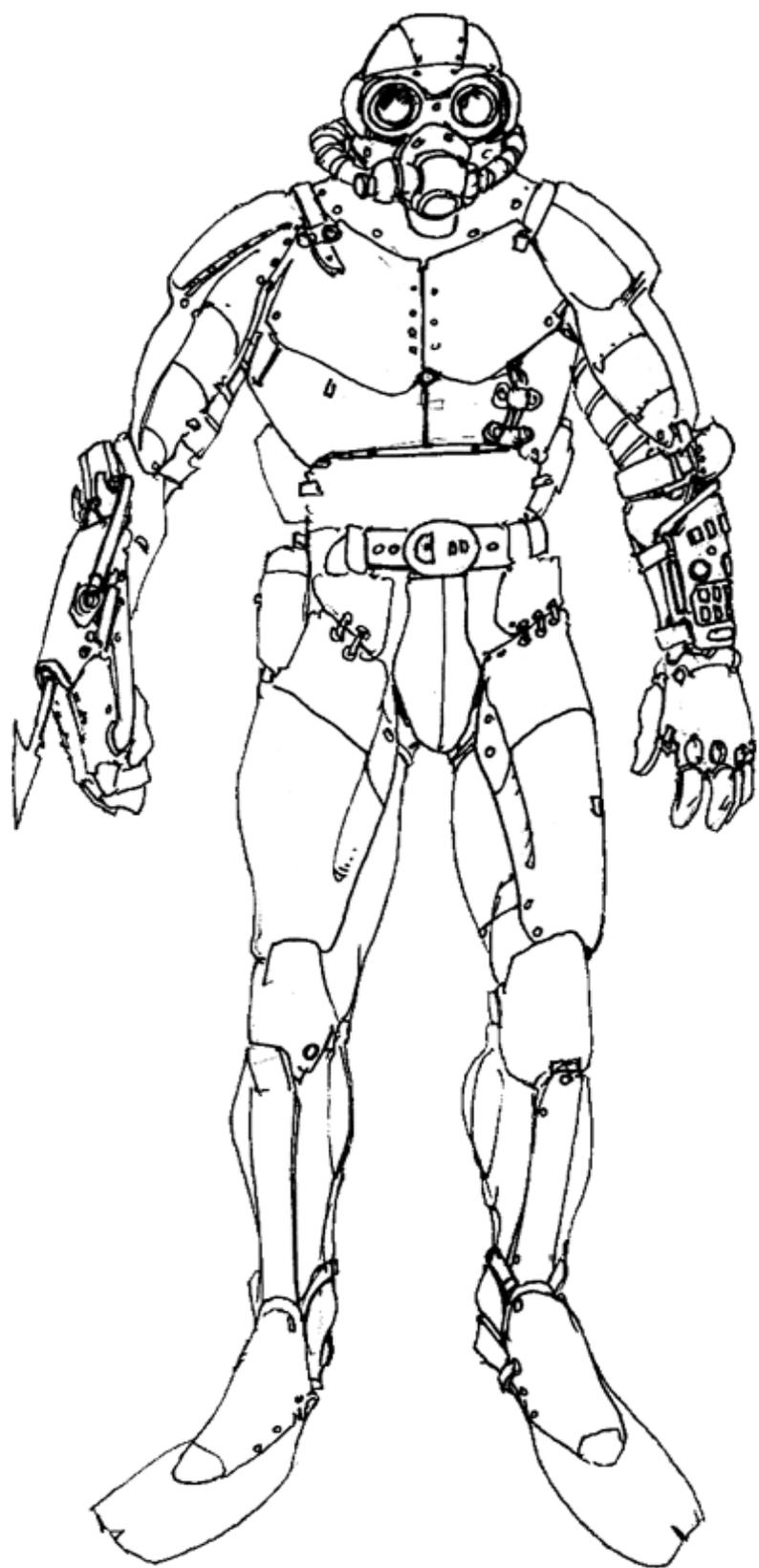
Communicateur Lénid : Niv. : 10

Générateur de lumière Feu Follet (Artitech) :

Niv. : 1 • Cap. : 96-100

Panneau de contrôle manuel Mannit :

Modif. : - 5 • Cap. : 96-100



Armure Nymph

## ARMURE SYLPH 56

Cette toute nouvelle armure créée par les usines Millénium (Union Européenne) bénéficie d'une très récente technologie de traitement des métaux. Malgré son prix prohibitif, elle possède un meilleur blindage de base et de plus de place pour installer des appareils. Son blindage de base est de 2 points et son blindage maximum de 6 points. Elle peut supporter jusqu'à 24 points d'équipements.

**Coût :** 160 000

**Type :** Exo-1E

**Profondeur :** 15.000

**Vitesse :** 1/10

**Décélération :** 2/4

**Ordinateur :** Osiris : Niv. : 8 • Séc. : 2 • Cont. : 24

**Prog. Attaq. :** 5 • **Blind. :** 2

**Fabricant :** Millénium

**Poids :** 180 kg

**Gabarit :** 18

**Accélération :** 1/2

**Intégrité :** 8

**Sonscan**

Actif dauphin II/Passif Kilian/Analyseur Mk XII Sea-Star/Calculateur Nemrod

**Actif :** 8 Milles marins (01-70/71-92/93-100)

**Passif :** 35 Milles marins (01-50/51-92/93-100)

**Analyseur :** 3 cibles (01-59/60-89/90-100)

**Calculateur :** 3 cibles (01-89/90-98/99-100)

**Z1 : Blindage :** 3 **Seuil :** 5 **Cercles :** 5  
**Systèmes :** Commandes Optiques (95-100)/Analyseur (90-100)/Calculateur (99-100)/Communicateur (94-100)

**Z2 : Blindage :** 5 **Seuil :** 10 **Cercles :** 5  
**Systèmes :** Chauffage thermodyne Luxor (99-100)/Filtre Oxydynamic (100)/Survie Raecor II (99-100)/Sonscan passif (93-100)/Moteur Thermodyne fusion turbine 10 (99-100)/Stabilisateur Piton (99-100)/Générateur électrique (69-100)

**Z3 : Blindage :** 5 **Seuil :** 10 **Cercles :** 5  
**Systèmes :** Sonscan Actif (93-100)/Contrôles Class A (100)/Assistance mouvement Hermes (99-100)/Ordinateur général (99-100)/Pressurisateur

Mc Douglass (98-100)/Générateur de lumière (96-100)/Caméra (99-100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)

**Z4 : Blindage :** 5 **Seuil :** 10 **Cercles :** 5  
**Systèmes :** Dague moléculaire (100)

**Z5 : Blindage :** 5 **Seuil :** 10 **Cercles :** 5  
**Systèmes :** Lance-harpons multiple (100)

**Z6 : Blindage :** 5 **Seuil :** 10 **Cercles :** 5  
**Systèmes :** Balise Rescue II (99-100)

**Z7 : Blindage :** 5 **Seuil :** 10 **Cercles :** 5  
**Systèmes :** néant

## ÉQUIPEMENTS

**Armement :**

Dague moléculaire Slass II (Gladius) :

Dégâts : 4/4, Charges : 30

Lance-harpons multiple Fulgur (Gladius) :

Activation : manuelle • Dégâts : 6 • Cadence : 1

Charges : 2 • Portée : 2/8/16 m

**Défenses :**

Générateur électrique Anguille IV (Styx) :

Activation : manuelle • Niv. : 3 • Dégâts : 9

Cap. : 01-68/69-100

**Systèmes notables :**

Caméra Nexona :

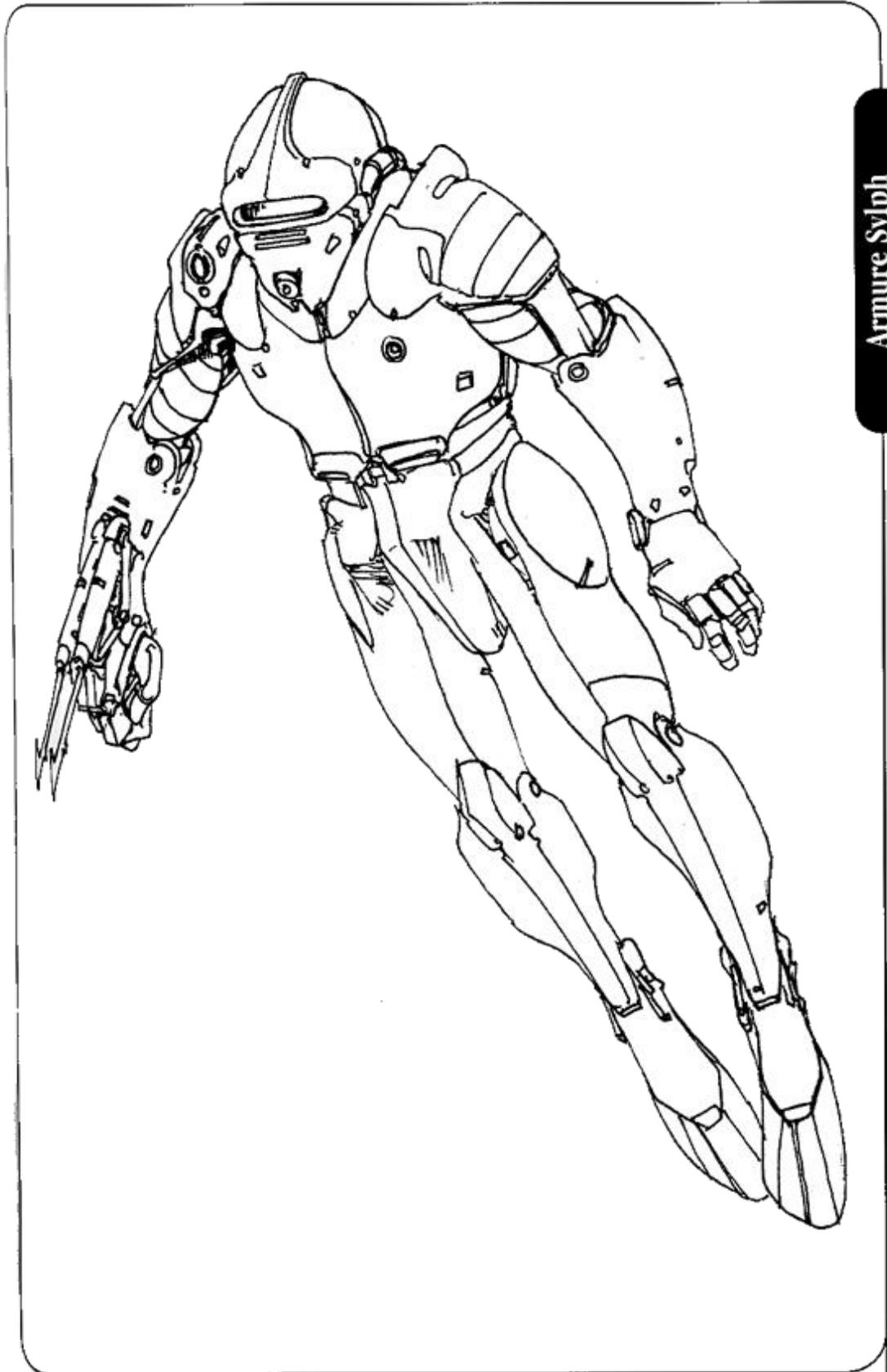
Activation : lien mécanique • Cap. : 99-100

Commandes optiques Eagle : Mod. : + 2 • Cap. : 95-100

Communicateur Lénid : Niv. : 10

Générateur de lumière Feu Follet (Artitech) :

Niv. : 2 • Cap. : 96-100



Armure Sylph

## ARMURE MENTOR

Ce modèle classique des industries hégémoniennes Meklar est une tenue passe-partout utilisée par de nombreux civils. Le générateur de lumière est installé sur le torse de l'armure, le lance-harpons sur le bras droit et le canon à neutrons sur le long du bras gauche. Le panneau de contrôle manuel de secours est à l'intérieur du bras gauche.

**Coût :** 138 000

**Type :** Exo-2

**Profondeur :** 16 000

**Vitesse :** 1/5

**Décélération :** 2/4

**Ordinateur :** Perell II • **Niv. :** 8 • **Séc. :** 2 • **Cont. :** 24

**Prog. Attaq. :** NA • **Blind. :** 0

**Fabricant :** Meklar

**Poids :** 400 kg

**Gabarit :** 20

**Accélération :** 1/2

**Intégrité :** 10

**Sonscan**

Actif Dauphin I/Passif McGrégor/Analyseur Mk IV Sea-Star/Calculateur Nemrod

**Actif :** 4 Milles marins (01-62/63-88/89-100)

**Passif :** 15 Milles marins (01-45/46-86/87-100)

**Analyseur :** 2 cibles (01-50/51-88/89-100)

**Calculateur :** 3 cibles (01-89/90-98/99-100)

**Z1 : Blindage :** 4 **Seuil :** 6 **Cercles :** 8

**Systèmes :** Commandes Vocales (91-100)/Analyseur (89-100)/Calculateur (99-100)/Communicateur (94-100)

**Z2 : Blindage :** 8 **Seuil :** 12 **Cercles :** 8

**Systèmes :** Chauffage Thermodyne (98-100)/Filtre Oxy-dynamic (100)/Survie Raecor II (99-100)/Sonscan passif (87-100)/Moteur Thermodyne fusion turbine 5 (99-100)/Stabilisateur Piton (99-100)/Assistance mouvement de secours Hermes (99-100)/Contrôle de secours Class D (97-100)/Pressurisateur Mc Douglass de secours (98-100)

**Z3 : Blindage :** 8 **Seuil :** 12 **Cercles :** 8

**Systèmes :** Sonscan Actif (89-100)/Contrôles Class A (100)/Assistance mouvement Hermes (99-100)/Ordinateur général (96-100)/Pressurisateur Mc Douglass

(98-100)/Anti-choc (99-100)/Générateur de lumière (96-100)/Survie de secours Alpha (92-100)

**Z4 : Blindage :** 8 **Seuil :** 12 **Cercles :** 8

**Systèmes :** Dague moléculaire (100)/Lance-harpons multiple (100)

**Z5 : Blindage :** 8 **Seuil :** 12 **Cercles :** 8

**Systèmes :** Canon à neutrons (100)/Panneau de contrôle manuel de secours (96-100)

**Z6 : Blindage :** 8 **Seuil :** 12 **Cercles :** 8

**Systèmes :** Verrouillage anti-vol (87-100)/Générateur électrique (69-100)

**Z7 : Blindage :** 8 **Seuil :** 12 **Cercles :** 8

**Systèmes :** Balise Rescue II (99-100)

## ÉQUIPEMENTS

### Armement :

Canon à neutrons Arsenal : Activation : manuelle

Dégâts : 8 • Cadence : 1 à 4 • Charges : 56

Portée : 20/80/160 m

Dague moléculaire Slass II (Gladius) :

Dégâts : 4/4 • Charges : 30

Lance-harpons multiple Fulgur (Gladius) :

Activation : manuelle • Dégâts : 6 • Cadence : 1

Charges : 3 • Portée : 2/8/16 m

### Défenses :

Anti-choc Hammerdale : Choc x 1/2 • Cap. : 99-100

Générateur électrique Anguille (Styx) :

Activation : manuelle • Niv. : 3 • Dégâts : 9 • Cap. : 01-68/69-100

Verrouillage anti-vol Vangelis :

Niv. : 10 • Indice : 20 • Cap. : 87-100

### Systèmes notables :

Commande Vocale Olygarch : Réaction : 0 • Cap. : 91-100

Communicateur Lénid : Niv. : 10

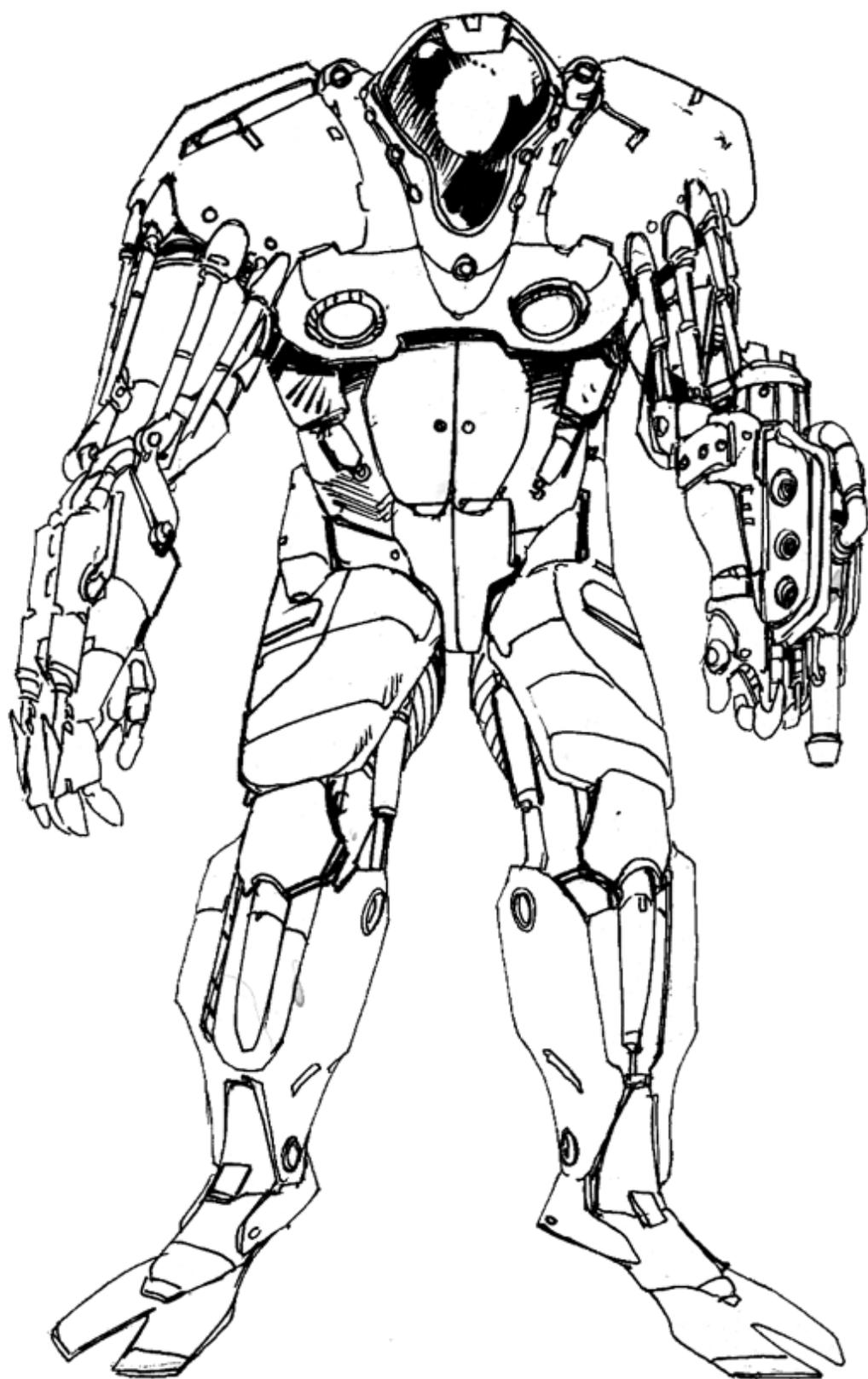
Générateur de lumière Feu Follet (Artitech) :

Niv. : 2 • Cap. : 96-100

Panneau de contrôle manuel Mannit :

Modif. : - 5 • Cap. : 96-100

# A R M U R E S



Armure Meïtor

## ARMURE HEIMDALL

L'armure Corallienné Pyrelia est un modèle classique que l'on trouve un peu partout dans les océans. Le lance-harpons et la dague sont installés sur le bras droit. Le générateur de lumière sur l'épaule gauche et le lance-filets sur le bras gauche.

**Coût :** 198 000  
**Type :** Exo-2  
**Profondeur :** 16 000  
**Vitesse :** 1/8  
**Décélération :** 2/4  
**Ordinateur :** Osiris : Niv. : 8 • Séc. : 2 • Cont. : 24  
**Prog. Attaq. :** 5 • **Blind. :** 2  
Peliarg II (secours) : Niv. : 2 • Séc. : 1  
**Cont. :** 6 • **Prog. Attaq. :** NA  
**Blind. :** NA

**Fabricant :** Pyrelia

**Poids :** 400 kg

**Gabarit :** 20

**Accélération :** 1/2

**Intégrité :** 10

### Sonscan

Actif dauphin II/Passif Kilian/Analyseur Mk XII Sea-Star/Calculateur Nemrod

**Actif :** 8 Milles marins (01-70/71-92/93-100)

**Passif :** 35 Milles marins (01-50/51-92/93-100)

**Analyseur :** 3 cibles (01-59/60-89/90-100)

**Calculateur :** 3 cibles (01-89/90-98/99-100)

**Z1 : Blindage :** 4(8) **Seuil :** 7(14) **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Commandes Télépathiques (86-100)/Commandes Vocales (91-100)/Analyseur (90-100)/Calculateur (99-100)/Communicateur (94-100)/Tactique (94-100)/Volet sécurité (99-100)/Indicateur acquisition (99-100)

**Z2 : Blindage :** 8 **Seuil :** 14 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Chauffage thermodyne Luxor (99-100)/Filtre Oxydynamic (100)/Survie Raecor II (99-100)/Sonscan passif (93-100)/Moteur Thermodyne fusion turbine 8 (99-100)/Stabilisateur Piton (99-100)/Ordinateur secours (98-100)/Contrôle de secours Class D (97-100)/Pressurisateur de secours Mc Douglass (98-100)

**Z3 : Blindage :** 8 **Seuil :** 14 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Sonscan Actif (93-100)/Contrôles Class A (100)/Assistance mouvement Hermès (99-100)/Ordinateur général (99-100)/Pressurisateur Mc Douglass

(98-100)/Générateur de lumière (96-100)/Survie de secours Alpha (92-100)/Anti-choc (99-100)/Grappin magnétique (100)/Système guérison auto (90-100)

**Z4 : Blindage :** 8 **Seuil :** 14 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Dague moléculaire (100)/Lance harpon multiple (100)

**Z5 : Blindage :** 8 **Seuil :** 14 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Lance-filets (100)

**Z6 : Blindage :** 8 **Seuil :** 14 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Balise Rescue II (99-100)

**Z7 : Blindage :** 8 **Seuil :** 14 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Masqueur (86-100)

## ÉQUIPEMENTS

### Armement :

Dague moléculaire Slass II (Gladius) : Dégâts : 4/4 • Charges : 30

Lance-filets Tarentule : Activation : manuelle

Munitions : 1 • Portée : 2 m/3 m/4 m

Lance-harpons multiple Fulgur (Gladius) :

Activation : manuelle • Dégâts : 6 • Cadence : 1

Charges : 3 • Portée : 2/8/16 m

### Défenses :

Anti-choc Hammerdale : Choc x 1/2 • Cap. : 99-100

Indicateur d'acquisition Pycargue : Cap. : 99-100

Masqueur Tri-Magma : Niv : 4 • Cap. : 86-100

Système de guérison auto Néo-Life : Niv : 4 • Cap. : 01-89/90-100

Volet sécurité Hypnos : Cap. : 01-89/90-98/99-100

### Systèmes notables :

Commandes télépathiques Virtua II :

Mod : + 5 • Cap. : 86-100

Commande vocale Olygarch :

Réaction : 0 • Cap. : 91-100

Communicateur Lénid : Niv : 10

Générateur de lumière Feu Follet (Artitech) :

Niv. : 1 • Cap. : 96-100

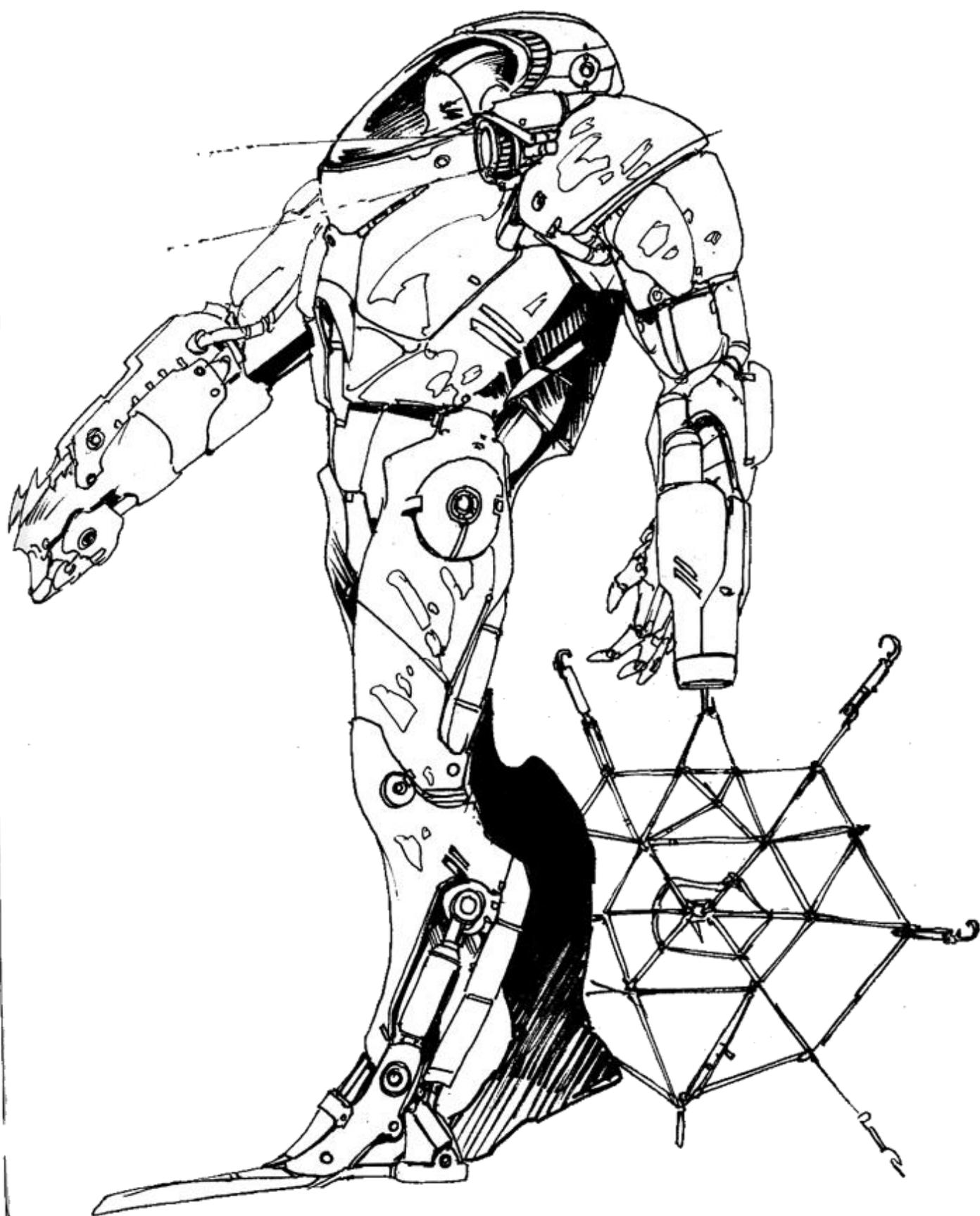
Grappin magnétique Electro-tech :

Niv : 15 • Force : 30 • Cap. : 01-78/79-99/100

Cable de 4 mètres niveau 6 (Résistance de 60)

Tactique Mac Clurr visière :

Réaction : + 2 • Pilot. : + 5 % • Cap. : 01-93/94-100



## ARMURE ODIN

C'est l'armure d'exploration standard. Elle est équipée d'un porte drones pouvant recevoir un modèle Bêta ou deux modèles Alpha. Le porte drones est installé près des épaules dans le dos. Le canon à neutrons est installé sur l'épaule gauche et le lance-harpons sur l'épaule droite. Le générateur de lumière est situé sur le sommet du casque.

**Coût :** 168 000

**Type :** exo-3

**Profondeur :** 18 000

**Vitesse :** 1/4

**Décélération :** 2/4

**Ordinateur :** Osiris : Niv. : 8 • Séc. : 2 • Cont. : 24

Prog. Attaq. : 5 • Blind. : 2

Peliang II (secours) : Niv. : 2 • Séc. : 1

Cont. : 6 • Prog. Attaq. : NA • Blind. : NA

**Fabricant :** Odin Ind.

**Poids :** 800 kg

**Gabarit :** 24

**Accélération :** 1/2

**Intégrité :** 16

**Sonscan**

Actif dauphin II/Passif Kilian/

Analyseur Mk XII Sea-Star/Calculateur Nemrod

**Actif :** 8 Milles marins (01-70/71-92/93-100)

**Passif :** 35 Milles marins (01-50/51-92/93-100)

**Analyseur :** 3 cibles (01-59/60-89/90-100)

**Calculateur :** 3 cibles (01-89/90-98/99-100)

**Z1 : Blindage :** 6(12) **Seuil :** 14(28) **Cercles :** 14  
**Systèmes :** Commandes Optiques (86-100)/Analyseur (90-100)/Calculateur (99-100)/Communicateur (94-100)/Volet sécurité (99-100)/Indicateur acquisition (99-100)

**Z2 : Blindage :** 12 **Seuil :** 28 **Cercles :** 14  
**Systèmes :** Chauffage thermodyne Luxor (99-100)/Filtre Oxydynamic (100)/Survie Raecor II (99-100)/Sonscan passif (93-100)/Moteur Thermodyne fusion turbine 4 (99-100)/Stabilisateur Piton (99-100)/Ordinateur secours (98-100)/Contrôle de secours Class D (97-100)/Pressurisateur de secours Mc Douglass (98-100)/Lance-harpons multiple A.V. (100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)

**Z3 : Blindage :** 12 **Seuil :** 28 **Cercles :** 14  
**Systèmes :** Sonscan Actif (93-100)/Contrôles Class A (100)/Assistance mouvement Hermes (99-100)/Ordinateur général (99-100)/Pressurisateur Mc Douglass (98-

100)/Générateur de lumière (96-100)/Survie de secours Alpha (92-100)/Anti-choc (99-100)/Système guérison auto (90-100)/Canon à neutrons (100)/Lien électronique New Dynamic (92-100)/Porte drones (99-100)

**Z4 : Blindage :** 12 **Seuil :** 28 **Cercles :** 14  
**Systèmes :** Dague moléculaire (100)

**Z5 : Blindage :** 12 **Seuil :** 28 **Cercles :** 14  
**Systèmes :** Panneau de contrôle manuel (96-100)

**Z6 : Blindage :** 12 **Seuil :** 28 **Cercles :** 14  
**Systèmes :** Balise Rescue II (99-100)/Générateur micro-ondes (83-100)

**Z7 : Blindage :** 12 **Seuil :** 28 **Cercles :** 14  
**Systèmes :** Champ anti-torpilles (99-100)

## ÉQUIPEMENTS

### Armement :

Canon à neutrons Lexir : Activation : lien électronique  
 Dégâts : 9 • Cadence : 1 à 4 • Charges : 28 • Portée : 20/80/160 m

Dague moléculaire Slass II (Gladius) :

Dégâts : 4/4 • Charges : 30

Lance-harpons A.V. multiple Gar (Gladius) :

Activation : lien mécanique • Dégâts : 12 • Cadence : 1  
 Charges : 2 • Portée : 4/8/10 m

### Défenses :

Anti-choc Hammerdale : Choc x 1/2 • Cap. : 99-100

Champ anti-torpilles Néolid : Niv. : 4 • Cap. : 99-100

Générateur micro-ondes Aiguillon : Activation : manuelle

Niv. : 2 • Dégâts : 10 • Cap. : 01-82/83-100

Indicateur d'acquisition Pycargue : Cap. : 99-100

Système de guérison auto Néo-Life :

Niv. : 4 • Cap. : 01-89/90-100

Volet sécurité Hypnos : Cap. : 01-89/90-98/99-100

### Systèmes notables :

Commandes optiques Eagle : Mod. : + 2 • Cap. : 95-100

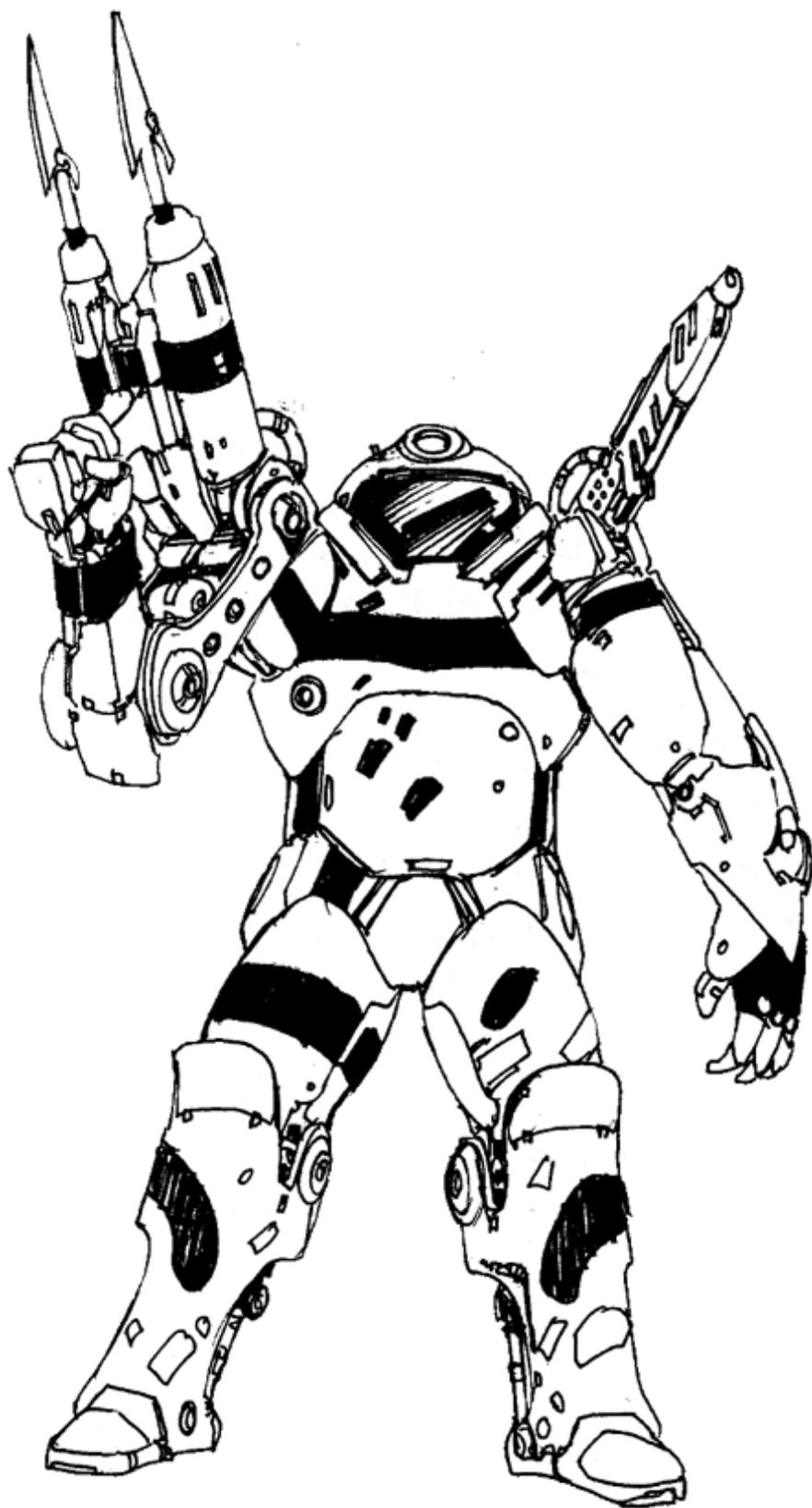
Communicateur Lénid : Niv. : 20

Générateur de lumière Feu Follet (Artitech) :

Niv. : 1 • Cap. : 96-100

Panneau de contrôle manuel Mannit :

Modif. : - 5 • Cap. : 96-100



Armure Odin

## ARMURE DE FORAGE GRANDE PROFONDEUR VULCAIN

Cette armure de forage est l'une des plus utilisées dans les communautés ouvrières. La torche à plasma est incorporée au centre de la griffe de l'armure. Le pilote peut donc refermer sa griffe sur un obstacle et déclencher sa torche sur cet obstacle. La commande manuelle de secours est située sur le poignet de la zone 4. En cas de problème, le pilote éjecte sa griffe mécanique et peut ainsi se servir de la commande manuelle.

**Coût :** 158 000

**Type :** exo-3/Odin-V

**Profondeur :** 14 000

**Vitesse :** 1

**Décélération :** NA

**Ordinateur :** Pristar III • **Niv. :** 6 • **Séc. :** 2

**Cont. :** 18 • **Prog. Attaq. :** 4 • **Blind. :** 2

**Fabricant :** Odin Ind.

**Poids :** 950 kg

**Gabarit :** 25

**Accélération :** 1

**Intégrité :** 8

**Sonscan :**

Actif dauphin II/Passif Kilian

Analyseur Mk XII Sea-Star/Calculateur Nemrod

**Actif :** 8 Milles marins (01-70/71-92/93-100)

**Passif :** 35 Milles marins (01-50/51-92/93-100)

**Analyseur :** 3 cibles (01-59/60-89/90-100)

**Calculateur :** 3 cibles (01-89/90-98/99-100)

**Z1 : Blindage :** 5 **Seuil :** 10 **Cercles :** 5  
**Systèmes :** Pressurisateur Mc Douglass (98-100)/Commandes optiques (94-100)/Communicateur (94-100)

**Z2 : Blindage :** 10 **Seuil :** 20 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Chauffage Thermodyne (98-100)/Filtre Oxydynamique (100)/Survie Raecor II (99-100)/Sonscan Passif (93-100)/Analyseur (90-100)/Sonscan actif (93-100)/Anti-choc (99-100)

**Z3 : Blindage :** 10 **Seuil :** 20 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Contrôles Class A (99-100)/Assistance mouvement Hermes (99-100)/Ordinateur général (96-100)/Générateurs de lumière (86-100)/Caméra (99-100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)/Auto-pilote (95-100)

**Z4 : Blindage :** 10 **Seuil :** 20 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Foreuse mécanique, extracteur (100)/Lien mécanique (99-100)/Commande manuelle de secours (96-100)

**Z5 : Blindage :** 10 **Seuil :** 20 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Griffes mécanique (100)/Lien mécanique (99-100)/Torche de forage plasma (100)/Lien mécanique (99-100)/Stabilisateurs Piton (99-100)

**Z6 : Blindage :** 10 **Seuil :** 20 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Diagnostic Universel (89-100)/Balise Rescue II (99-100)/Lien mécanique (99-100)

**Z7 : Blindage :** 10 **Seuil :** 20 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Réparateur Universel (89-100)/Système d'alerte (79-100)

## ÉQUIPEMENTS

### Armement :

Foreuse mécanique Clyss : Activation : manuelle • Place : 2  
Dég. : 10 (Cet outil n'est pas fait pour être utilisé en combat. La chance de toucher une cible en mouvement est modifiée par une intensité de 12).

### Griffe mécanique :

Activation : manuelle • Place : 1 • Dég. : 10 (Force d'écrasement équivalente à une intensité 80).

Torche de forage plasma Hydro : Activation : manuelle  
Place : 1 • Dég. : 12 (Cet outil n'est pas fait pour être utilisé en combat. La chance de toucher une cible en mouvement est modifiée par une intensité de 12 sauf si elle a été saisie par la griffe. Dans ce cas, les dégats sont déterminés par un jet neutre, c.à.d. contre 100 %).

### Défense :

Anti-choc Hammerdale : Choc x 1/2 • Cap. : 99-100

### Systèmes notables :

#### Auto-pilote Icar :

Niv. : 2 • Cap. : 95-100 (Si l'armure est reliée à une balise de communication, on peut lui ordonner de revenir à la base si le pilote est inconscient).

#### Caméra Nexona :

Activation : lien mécanique • Cap. : 99-100  
Commandes optiques Eagle : Mod. : + 2 • Cap. : 95-100  
Communicateur Lénid : Niv. : 10

#### Diagnostic universel Scope IV :

Visière • Cap. : 01-56/57-88/89-100

#### Générateur de lumière Feu Follet (Artitech) :

Niv. : 1 • Cap. : 96-100

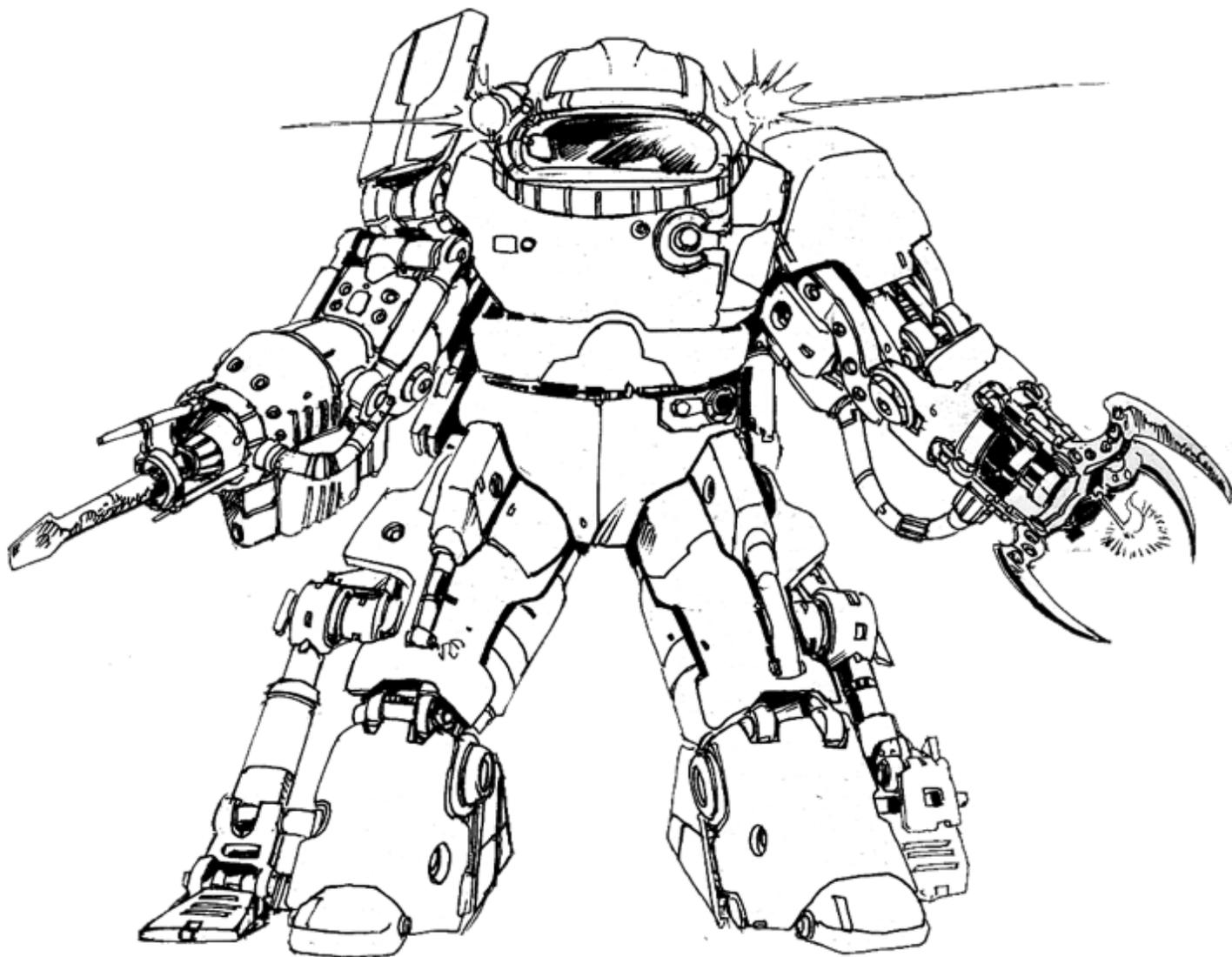
#### Réparateur universel Omni-vat :

Niv. : 3 • Cap. : 01-56/57-88/89-100

Système d'alerte : MILO hurleur • Cap. : 01-78/79-100

# A R M U R E S

Armure grande profondeur



## ARMURE MOLOCH

L'armure Moloch est une combinaison très lourde équipée d'un porte-drones de taille 4 pouvant recevoir 4 drones Alpha, deux drones Bêta ou 1 drone Gamma et Delta. Cette armure peut supporter 58 points d'équipements.

**Coût :** 258 000

**Type :** Exo-4B

**Profondeur :** 19 000

**Accélération :** 1/2

**Intégrité :** 20

**Ordinateur :** Nebula • **Niv.** : 12 • **Séc.** : 3 • **Cont.** : 36

**Prog. Attaq.** : 5 • **Blind.** : 2

Nebula I (secours) : **Niv.** : 6 • **Séc.** : 2

**Cont.** : 8 • **Prog. Attaq.** : NA • **Blind.** : NA

**Fabricant :** Odin Ind.

**Poids :** 1 T

**Vitesse :** 1/2

**Décélération :** 2/4

**Sonscan :**

Actif dauphin II/Passif Kilian/Analyseur Mk XII Sea-Star/Calculateur Nemrod

**Actif :** 8 Milles marins (01-70/71-92/93-100)

**Passif :** 35 Milles marins (01-50/51-92/93-100)

**Analyseur :** 3 cibles (01-59/60-89/90-100)

**Calculateur :** 3 cibles (01-89/90-98/99-100)

**Z1 : Blindage :** 9(18) **Seuil :** 18(36) **Cercles :** 19  
**Systèmes :** Commandes Vocales (91-100)/Analyseur (90-100)/Calculateur (99-100)/Communicateur (94-100)/Volet sécurité (99-100)/Indicateur acquisition (99-100)/Tactique (94-100)/Mémoire Cibles (81-100)

**Z2 : Blindage :** 18 **Seuil :** 36 **Cercles :** 19  
**Systèmes :** Chauffage thermodyne Luxor (99-100)/Filtre Oxydynamic (100)/Survie Raecor II (99-100)/Sonscan passif (93-100)/Moteur Thermodyne fusion turbine 2 (99-100)/Stabilisateur Piton (99-100)/Ordinateur secours (98-100)/Contrôle de secours Class D (97-100)/Pressurisateur de secours Mc Douglass (98-100)/Lance harpon multiple(100)/Réparateur Uni. (89-100)/Lance torpilles (89-100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)

**Z3 : Blindage :** 18 **Seuil :** 36 **Cercles :** 19  
**Systèmes :** Sonscan Actif (93-100)/Contrôles Class A (100)/Assistance mouvement Hermes (99-100)/Ordinateur général (99-100)/Pressurisateur Mc Douglass

(98-100)/Générateur de lumière (96-100)/Survie de secours Alpha (92-100)/Anti-choc (99-100)/Système guérison auto (90-100)/Canon à neutrons (100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)/Porte drones (99-100)/Dernière chance (80-100)/Lance Leurres (87-100)/Lien mécanique Tradlex(99-100)

**Z4 : Blindage :** 18 **Seuil :** 36 **Cercles :** 19  
**Systèmes :** Dague moléculaire (100)/Diagnostic uni. (89-100)

**Z5 : Blindage :** 18 **Seuil :** 36 **Cercles :** 19  
**Systèmes :** Panneau de contrôle manuel (96-100)

**Z6 : Blindage :** 18 **Seuil :** 36 **Cercles :** 19  
**Systèmes :** Balise Rescue II (99-100)/Brouilleur (86-100)

**Z7 : Blindage :** 18 **Seuil :** 36 **Cercles :** 19  
**Systèmes :** Masqueur (86-100)

## ÉQUIPEMENTS

**Armement :**

Canon à neutrons Lexir :

Activation : lien électronique • Dégâts : 9

Cadence : 1 à 4 • Charges : 28 • Portée : 20/80/160 m

Dague moléculaire Slass II (Gladius) :

Dégâts : 4/4 • Charges : 30

Lance-harpons multiple Fulgur (Gladius) :

Activation : manuelle • Dégâts : 6 • Cadence : 1

Charges : 3 • Portée : 2/8/16 m

Lance-torpilles Cougar :

Activation : lien mécanique • Taille : 2 • Cap. : 01-88/89-100

Torpilles : TPM-Mistral auto • Nombre : 2 • Taille : 2  
 Dég. : 20 • Vit. : 25 • Portée : 9 • Prof. : 20 • Bind. Elec. : 6  
 Cap. : 01-60/61-92/93-100

**Défenses :**

Anti-choc Hammerdale : Choc x 1/2 • Cap. : 99-100

Brouilleur Blind A : Niv : 4 • Cap. : 86-100

Indicateur d'acquisition Pycargue : Cap. : 99-100

Lance-Leurres Gardien :

Activation : lien mécanique • Cap. : 01-94/95-100

Leurres Gardien Necra :

Nombre : 2 • Niv : 6 • Cap. : 01-86/87-100

# A R M U R E S

Masqueur Tri-Magma : Niv :4 • Cap. : 86-100

Systeme dernière chance Onydin (drogues) :

Cap. : 01-79/80-100

Systeme de guérison auto Néo-Life :

Niv : 4 • Cap. :01-89/90-100

Volet sécurité Hypnoss : Cap. : 01-89/90-98/99-100

## Systemes notables :

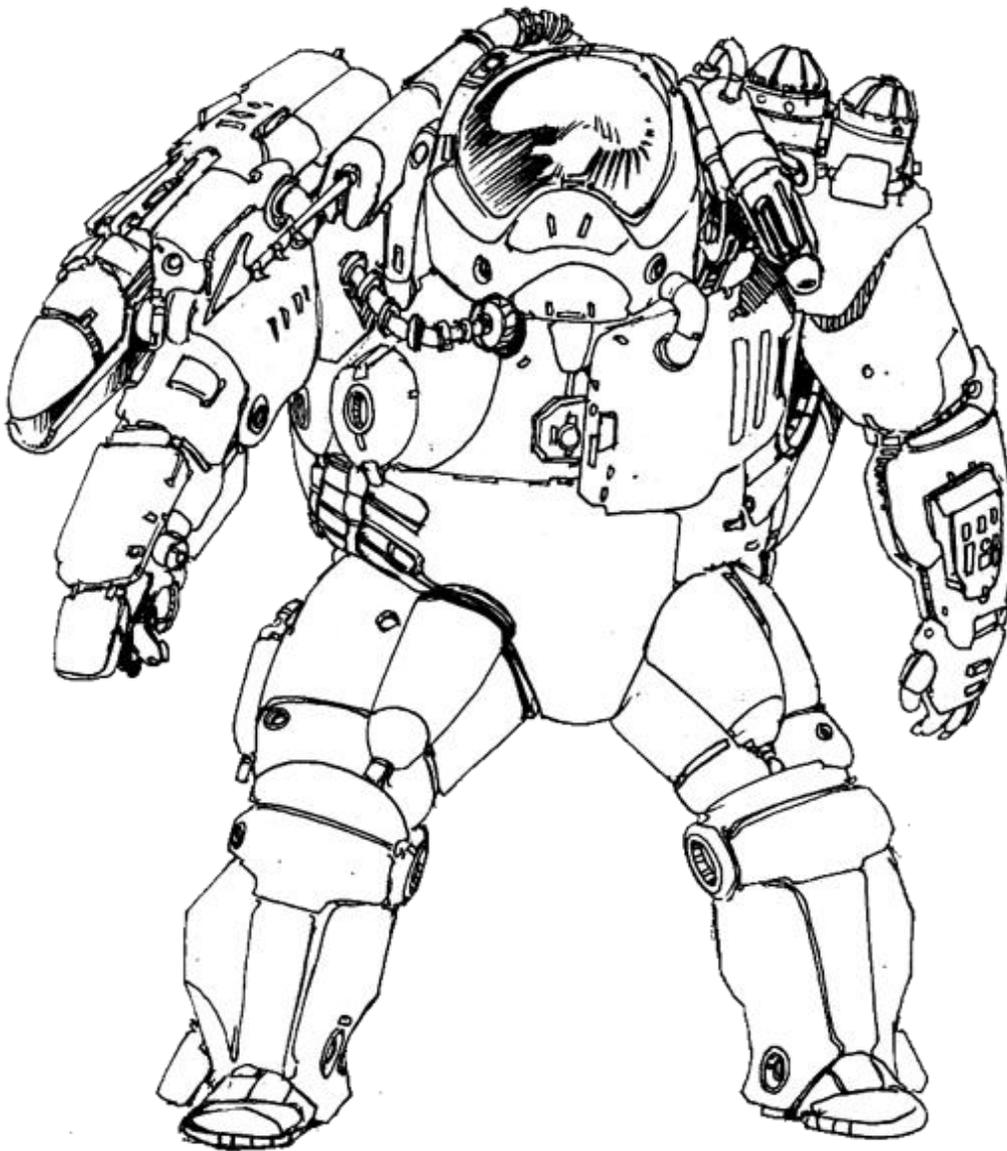
Commande Vocale Olygarch :

Réaction : 0 • Cap. : 91-100

Communicateur Lénid : Niv : 10

Diagnostic universel Scope IV :

Visière Cap. : 01-56/57-88/89-100



## TENUE GRANDE PROFONDEUR ORKA

Cette tenue est généralement utilisée pour les explorations à - 20 000 mètres. Elle est assez fiable et très résistante malgré son faible blindage. C'est l'une des plus imposantes armures existantes.

**Coût :** 298 000  
**Type :** Exo-4C  
**Profondeur :** 20 000  
**Vitesse :** 1  
**Décélération :** NA

**Ordinateur :** Lésvit Alpha (98-100) :  
 Niv. : 14 • Séc. : 4 Cont. : 42  
 Prog. Attaq. : 3 • Blind. : 1

**Fabricant :** Odin Ind.  
**Poids :** 1,2 T  
**Gabarit :** 28  
**Accélération :** 1  
**Intégrité :** 16

**Sonscan :**  
 Actif Lackmar/Passif Kilian II/Analyseur Abyss/Calculateur Nemrod TX  
**Actif :** 6 Milles marins (01-76/77-96/97-100)  
**Passif :** 25 Milles marins (01-58/59-95/96-100)  
**Analyseur :** 6 cibles (01-50/51-89/90-100)  
**Calculateur :** 6 cibles (01-84/85-98/99-100)

**Z1 : Blindage :** 4 (8) **Seuil :** 12(24) **Cercles :** 24  
**Systèmes :** Pressurisateur Mc Douglass (98-100)/Commandes optiques (94-100)/Tactique visière (94-100)/Volet sécurité (99-100)/Communicateur (94-100)

**Z2 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4  
**Systèmes :** Chauffage Thermodyne(98-100)/Filtre Oxydynamic (98-100)/Survie Raecor II (99-100)/Sonscan Passif (93-100)/Analyseur (90-100)/Calculateur (99-100)/Sonscan actif (93-100)/Caméra (99-100)/Lien Mécanique Tradlex (99-100)/Anti-choc (99-100)

**Z3 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4  
**Systèmes :** Contrôles Class A (99-100)/Assistance mouvement Hermes (99-100)/Ordinateur général (96-100)/Générateur Lumière (96-100)

**Z4 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4  
**Systèmes :** Lance harpon multiple (100)/Lien mécanique (99-100)

**Z5 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4  
**Systèmes :** Dague thermique (100)/Stabilisateurs Piton (100)/Commandes manuelles (96-100)/

**Z6 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4  
**Systèmes :** Diagnostic Universel (89-100)/Auto-pilot (95-100)/Système réactif Hélio (93-100)

**Z7 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4  
**Systèmes :** Réparateur Universel (89-100)/Générateur électrique (69-100)

## ÉQUIPEMENTS

### Armement :

Dague thermique Firestorm :

Dégâts: Bonus + 6 • Charges : 12

Lance-harpons multiple Nihil :

Activation : lien mécanique

Dégâts : 7 • Cadence. : 1 • Charges : 8 • Portée. : 4/8/16 m

### Défenses :

Anti-choc Hammerdale : Choc x • Cap. : 99-100

Générateur électrique Anguille (Styx) : Activation : manuelle • Niv : 2 • Dégâts : 6 • Cap. : 01-68/69-100

Volet sécurité Hypnos : Cap. : 01-89/90-98/99-100

### Systèmes notables :

Auto-pilote Icar :

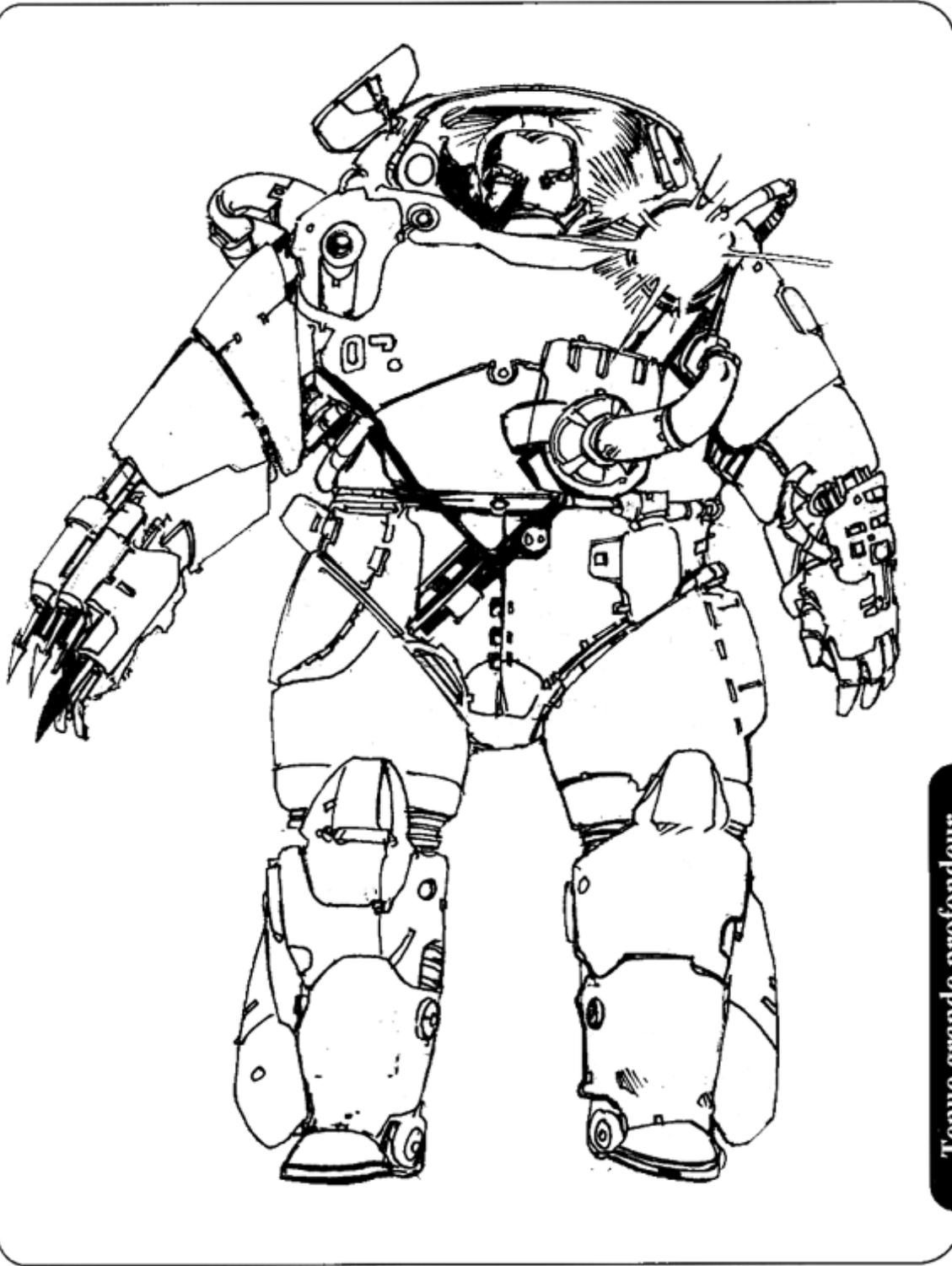
Niv : 4 • Cap. : 95-100 (réactif en cas de perte de conscience)

Caméra Nexona :

Activation : lien mécanique • Cap. : 99-100

Commandes optiques Eagle :

Mod. : + 2 • Cap. : 95-100



Tenue grande profondeur

## PROTECTIONS DIVERSES

### ARMURE À CHAMP MOLÉCULAIRE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Protection phys/Inc.	Résist.	Fabr.
Darken	100 000	1 kg	22	01-94/95-100	12/12		24 Néo-tech

**Description :** fabriquée par la firme hégémonienne Néo-tech, l'armure Darken est extrêmement rare et coûteuse. Un petit ordinateur porté à la ceinture permet de contrôler une myriade de molécules sur lesquelles sont greffés des ordinateurs-moléculaires. Par simple activation vocale, les molécules se regroupent et forment autour du propriétaire une armure noire, totalement lisse, sans aucune ouverture même pour les yeux. Le porteur peut y voir normalement. L'armure est très souple et ne gêne absolument pas les mouvements. Si l'ordinateur subit une panne, l'armure se volatilise immédiatement. L'armure doit effectuer un test de résistance contre chaque attaque l'affectant. Ce jet s'effectue contre la puissance de base de l'attaque (avant d'y appliquer le multiplicateur). Un échec implique que la résistance de l'armure est réduite de 2 et la protection de 1.



armure moléculaire

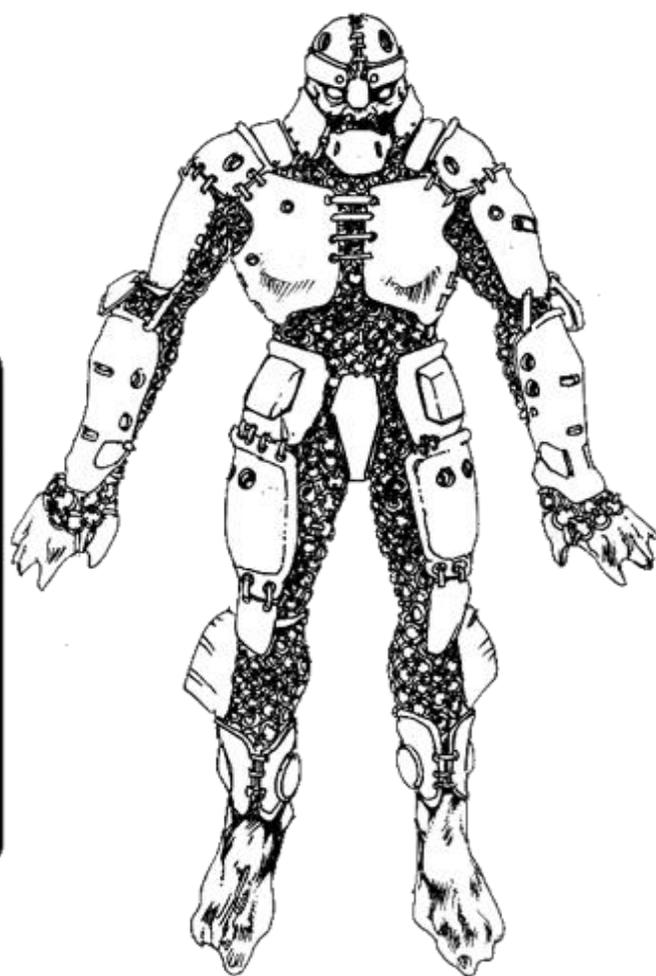
### ARMURE HYDRATANTE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Protection phys/Inc.	Fabricant
Hydralife	1200	2 kg	6	NA	2/6	Néo-life
Recharge	60	NA	2	NA	NA	Néo-life

**Description :** ces armures sont de plus en plus répandues. Outre une protection, elles assurent à leur porteur une hydratation régulière. On peut ainsi se passer de boire plus longtemps (un individu peut tenir deux fois plus longtemps sans eau) et résister à la chaleur (intensité de la chaleur réduite de 12). Cette armure n'offre aucune protection supplémentaire contre le feu. Elle est extrêmement appréciée par les hybrides. Le système d'hydratation doit être changé toutes les 48 heures.



armure hybride



## ARMURE DE PLONGÉE LÉGÈRE HYBRIDE

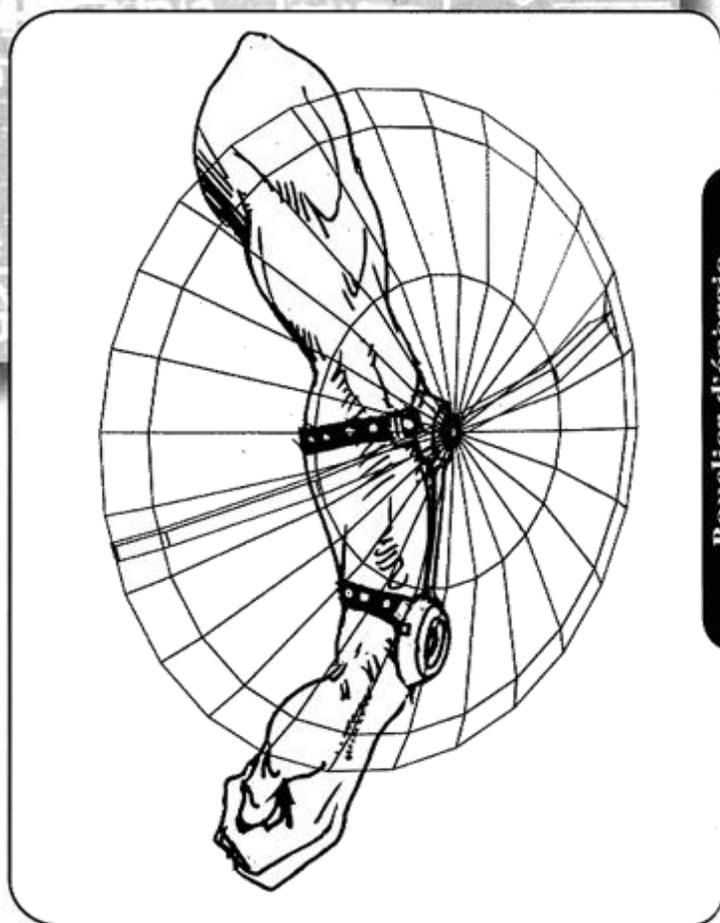
Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Protection	Fabricant
Calyst	900	6 kg	8	NA	Blindage 2/loc.	Gladius

**Description :** ces armures, spécialement conçues pour les hybrides, permettent à ces derniers de bénéficier, en plongée, d'une bonne protection sans être trop gênés. L'armure réduit leur Rapidité et leur Agilité sous l'eau de 4 points. Disposé sur une tenue en mailles de titane extrêmement légères (elles n'irritent pas la peau), le blindage couvre l'extérieur des bras, le torse, le bassin, l'extérieur des cuisses et des chevilles et les parties sensibles de la tête et de la gorge. Une telle tenue tient dans une petite valise et ne peut être portée à la surface.

## BOUCLIER D'ÉNERGIE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Protection phys/Inc	Fabricant
Solar II	18 000	1 kg	12	01-95/96-100	6/6 + spécial	Néo-tech
Batterie	600	NA	8	NA	NA	Néo-tech

**Description** : les boucliers d'énergie sont des petits boîtiers se fixant au poignet et susceptibles de libérer un champ d'énergie circulaire capable de stopper de nombreuses attaques. En fait, il agit comme un champ anti-agression (voir ci-dessous) en cas de parade réussie. Il est possible de parer n'importe quel type d'attaque. La batterie qui alimente ce bouclier doit être rechargée toutes les 10 minutes d'utilisation. Le Solar II est un bouclier de niveau 6.



Bouclier d'énergie

## CHAMP ANTI-AGRESSION

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Protection phys/Inc	Fabricant
Vita	60 000	1 kg	24	01-94/95-100	12/12 + Spécial	Néo-tech
Batterie	6 000	NA	16	NA	NA	Néo-tech

**Description** : cet appareil enveloppe son utilisateur d'un champ de protection invisible qui réduit les effets de n'importe quelle attaque. Les dégâts de choc sont divisés par 4 et les attaques vitales par 2. Les seuils de protection physique et le seuil d'inconscience sont augmentés de 2 points par niveau. Le système Vita a un niveau 12. Le boîtier d'activation se porte généralement à la ceinture. La batterie doit être rechargée toutes les 4 minutes d'utilisation.

## CHAMP ANTI-CHOC

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Protection Inc	Fabricant
Hôm 45	14 000	1 kg	18	01-99/100	10 + Spécial	Néo-tech
Batterie	600	NA	12	NA	NA	Néo-tech

**Description :** les champs anti-choc sont semblables aux champs anti-agression mais ne protègent que des dégâts de choc. Le boîtier d'activation se porte à la ceinture. Les dégâts de choc sont divisés par 4 et le seuil d'Inconscience est augmenté de 1 point par niveau. Le système HôM 45 est de niveau 10. La batterie du HôM 45 doit être rechargée toutes les 2 minutes d'utilisation.

## CHAMP INDIVIDUEL ANTI-MISSILES/ANTI-TORPILLES

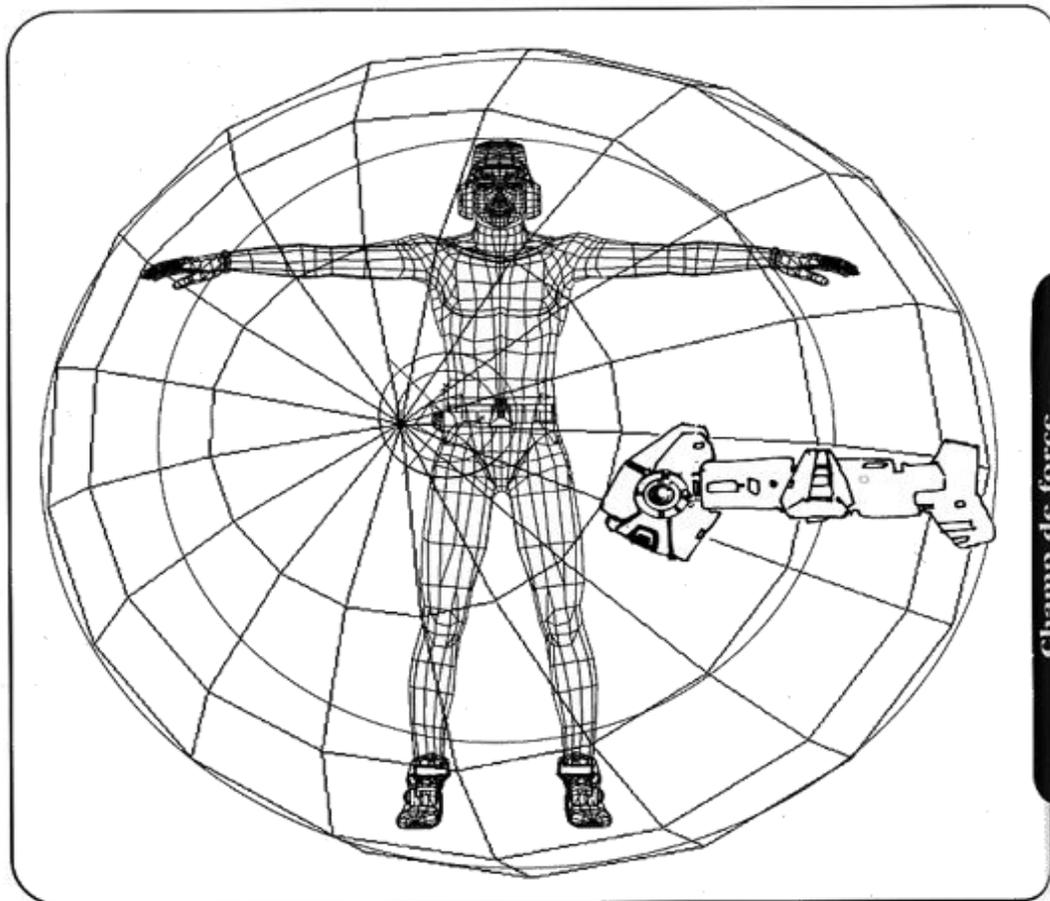
Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Plys	10 000	1 kg	12	80-100	2	Dive Élec
Batterie	600	NA	12	NA	NA	Dive Élec

**Description :** semblable aux champs que l'on peut installer sur une armure, ce système permet de perturber l'ordinateur d'attaque d'un missile. Comme tout équipement individuel, son efficacité est limitée. Chaque niveau de champ a 5 % de chance de perturber l'ordinateur de la torpille ou du missile. Cette chance est réduite de 10 % par niveau de blindage électronique d'un projectile. Un tel équipement individuel ne peut dépasser le niveau 10. Le modèle Plys est de niveau 10. La batterie doit être rechargée toutes les 30 minutes d'utilisation.

## CHAMP DE FORCE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Protection	Fabricant
Titan	36 000	1 kg	18	01-82/83-100	Blindage 6	Néo-tech
Batterie	3 600	NA	12	NA	NA	Néo-tech

**Description :** un champ de force empêche tout projectile d'entrer ou de sortir du champ. Il est contrôlé par un ordinateur porté à la ceinture. Il offre une protection semblable à un blindage. Si les dégâts de base d'une attaque (valeur non multipliée par la marge de réussite, la cadence, etc.) sont inférieurs ou égaux au blindage, rien ne traverse le champ. Dans le cas contraire, tous les 10 points de dégâts supplémentaires (arrondis au supérieur) le blindage perd 1 point. La personne protégée par le champ ne subit aucun dommage tant que son champ n'est pas tombé. La batterie doit être rechargée toutes les 5 minutes d'utilisation.



Champ de force

## CHAMP DE PERTURBATION VISUELLE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Protection	Fabricant
Ghost	12 000	1 kg	16	01-78/79-100	spécial	Ranar
Batterie	400	NA	12	NA	NA	Ranar

**Description :** ce champ brouille l'image de son propriétaire dont le corps semble fluctuer et se déformer continuellement. Cela a pour effet d'empêcher un quelconque adversaire de viser un endroit précis d'une cible. L'attaquant subit également une pénalité de tir de 2 % par niveau du champ. Le Ghost est un champ de niveau 6. Ce système a été mis au point par la firme Ranar du Royaume de l'Indus. La batterie doit être rechargée toutes les 6 minutes d'utilisation.

## CHAMP MAGNÉTIQUE DÉFLECTEUR

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Protection	Fabricant
Pôle	15 000	1 kg	14	01-98/99-100	spécial	Néo-tech
Batterie	1 600	NA	6	NA	NA	Néo-tech

**Description :** c'est un champ semblable au champ anti-agression mais qui n'est efficace que contre des armes métalliques. Le modèle Pôle est de niveau 8. La batterie doit être rechargée toutes les 6 minutes d'utilisation.

## DUPLICATEUR D'IMAGE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Fabricant
Sim	6 000	1 kg	14	01-78/79-100	Néo-tech
Batterie	200	NA	12	NA	Néo-tech

**Description :** cet appareil projette une images holographique de son utilisateur jusqu'à une distance de 10 mètres. L'image effectue exactement les mêmes actions que son modèle. La batterie de cet appareil doit être rechargée toutes les 10 minutes d'utilisation. Certains affirment que la firme Néo-tech travaillerait actuellement sur un duplicateur pouvant projeter des images "solides".

## GILET DE PROTECTION

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Protection	Fabricant
Spider	950	2,5 kg	8	5/5	Galen Klauss

**Description :** gilet commun, il est fait de fibres très résistantes, mêlées à des fibres de titane et de toiles d'araignées synthétiques. Léger et discret, il équipe bon nombre d'éléments des services de sécurité.

Gilet protecteur



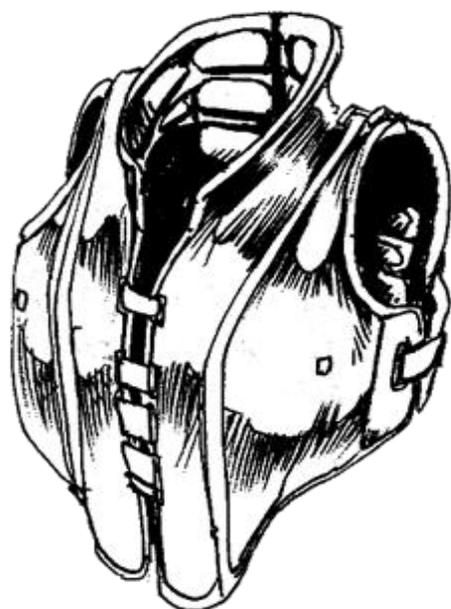
## GILET DE PROTECTION EN FIBRES DE POLYTITANE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Protection	Fabricant
BA 2	3 600	4,5 kg	16	7/9	Galen Klauss

**Description :** ce gilet assez récent est une version plus résistante du modèle Spider, qui utilise du Polytitane. Bien que plus encombrant et moins discret, il offre une des meilleures protections que l'on puisse trouver.

## GILET DE PROTECTION EN KEVLAR

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Protection	Fabricant
Sécurit	1 500	3 kg	6	6/6	Galen Klaus



Gilet Kevlar

**Description :** gilet de protection classique des forces spéciales, le gilet en kevlar reste la protection la plus légère offrant autant de sécurité. Le Gilet kevlar peut facilement se porter sous une veste.

## TENUE DE CUIR

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Protection	Fabricant
Classica	65	2 kg	1	2/2	Vitman et Weber

**Description :** vêtement de cuir épais tout à fait classique.

## TENUE DE CUIR MOLÉCULAIRE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Protection	Fabricant
Pylar	3 200	1 kg	8	4/4	Vitman et Weber

**Description :** ces tenues de cuir très légères sont fabriquées grâce à la technologie moléculaire qui permet de renforcer artificiellement la résistance d'une matière.

## TENUE DE CUIR RENFORCÉ

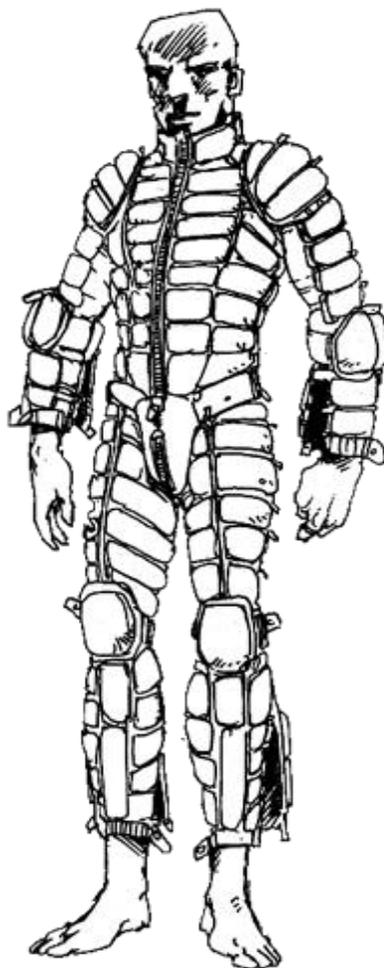
Modèle	Coût	Poids	Rareté	Protection	Fabricant
Nolan	150	3 kg	2	3/3	Vitman et Weber

**Description :** vêtement de cuir classique, renforcé aux endroits sensibles par des plaques de métal très légères. Les plaques sont placées sous le cuir et donc invisibles.

## TENUE MATELASSÉE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Protection	Fabricant
Choc	850	4 kg	4	2/6	Vitman et Weber

**Description :** cette tenue de cuir est spécialement étudiée pour résister aux chocs. Elle est assez encombrante et peu discrète mais son efficacité est certaine.



## IMPLANTS CYBERGENETIQUES

«Les implants étaient très répandus dans le passé mais, aujourd'hui, de moins en moins de gens les utilisent. C'est normal, remarquez ! Il y a de moins en moins de gens !»

- Mélisur, chirurgien sur Équinoxe.

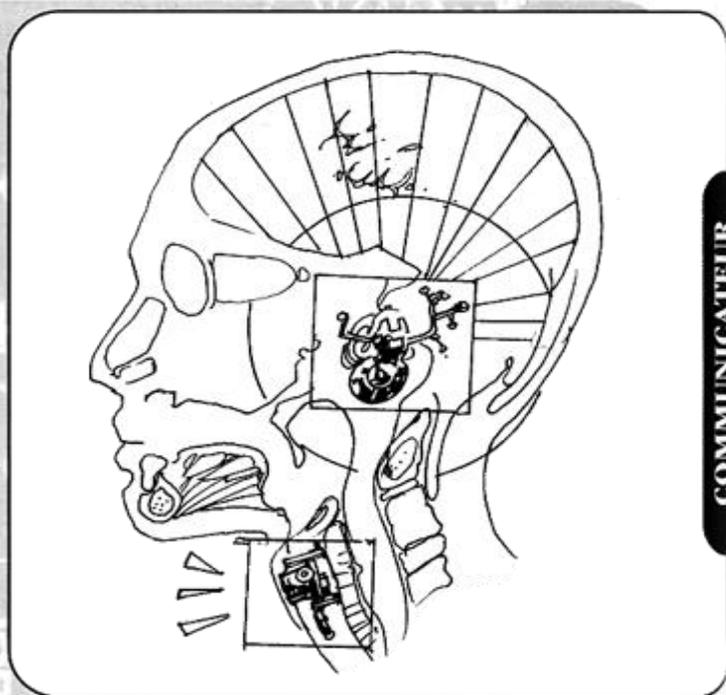
Note sur les implants: bien qu'en théorie il soit possible de créer des implants de n'importe quel niveau, il est très, très rare qu'ils dépassent un niveau 6 (à l'exception des communicateurs). Les plus fréquents atteignent à 4 et certains laboratoires de recherche très avancés peuvent éventuellement tester des appareils de niveau 12.

Il est impossible de recevoir plus d'implants (en niveaux cumulés) que la somme des Attributs Gabarit et Résistance.

### COMMUNICATEUR

Modèle	Coût	Rareté
Lister Om	10 000	16
	Niveau	Cap.
	12	01-56/57-98/99-100

**Note :** de plus en plus à la mode, les communicateurs en implant ne peuvent dépasser 12 en niveau. Pour l'instant, ils ne peuvent être couplés à aucun autre système et on ne peut les raccorder à une borne de communication. Ce sont plus des gadgets qu'autre chose. Ils s'activent par simple pression des doigts sur la gorge. L'utilisateur compose alors oralement un numéro. La réception se pose directement sur l'oreille interne. Elle est donc particulièrement discrète.

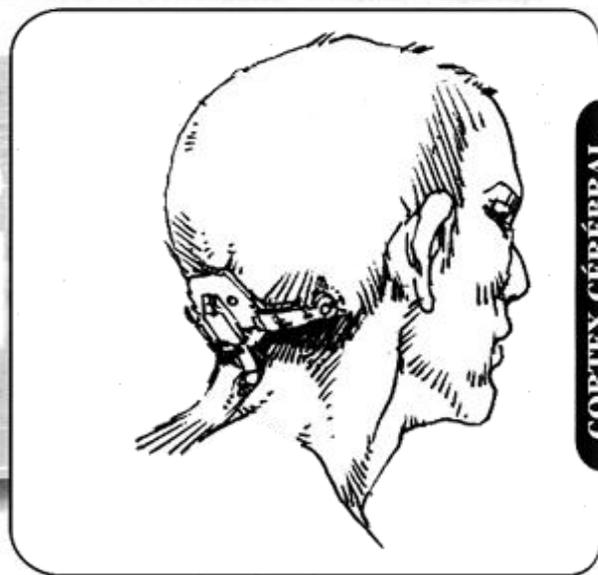


COMMUNICATEUR

### CORTEX CÉRÉBRAL INFORMATIQUE

Modèle	Coût	Rareté
Cortex Ultra	54 000	18
	Niveau	Cap.
	6	99-100

**Note :** le cerveau informatique de Cortex a une sécurité de 6. C'est un des plus fiables du marché.



CORTEX CÉRÉBRAL

## GÉNÉRATEUR SONIQUE, SONAR

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Cap.
Soncom	12 000	8	NA	01-45/46-89/90-100

**Note :** c'est un véritable sonar actif qui est installé avec cet implant. L'analyseur a les mêmes performances que le sonar.

## INTERFACE DE COMBAT

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Cap.
Cypher	48 000	12	4	94-100

**Note :** cette interface de combat est efficace pour toutes les attaques au corps-à-corps. Elle peut se dérégler facilement. Pour chaque attaque encaissée par l'utilisateur, il faut effectuer un test de capacités.

## MODIFICATEUR D'ATTRIBUT

(le Gabarit ne peut être augmenté par des implants)

Modèle	Attribut	Coût	Rareté	Niveau	Cap.
Cougar	Agilité	32 000	16	4	92-100
Murène	Rapidité	44 000	12	4	86-100
Ours	Force	28 000	10	4	98-100
Guépard	Instinct	41 000	14	4	82-100
Orc	Intellect	68 000	18	4	86-100
Requin	Sang-froid	40 000	16	4	94-100
Méduse	Charisme	49 000	18	4	78-100

**Note :** le Charisme est augmenté grâce à l'émission d'ondes presque indécélables qui ont un effet hypnotique sur les gens. Le Sang-froid peut être augmenté par l'inhibition partielle des centres nerveux.

## PLAQUE SUBDERMALE

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Cap.
Crabe	16 000	32	8	NA

**Note :** une plaque subdermale peut atteindre un niveau 12. Elle ne prendra pas plus de place, cela dépend entièrement de la matière dont elle est constituée.

## PROTHÈSE AUDITIVE

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Cap.
Scalia	12 000	10	NA	01-29/30-82/83-100

**Note :** c'est l'équivalent d'un générateur sonore, sonar mais en mode passif. L'appareil n'est pas équipé d'analyseur

## PROTHÈSES DIVERSES

Une prothèse est le remplacement complet d'un organe ou d'un membre. Ce qui implique que, pour bénéficier des bonus, la prothèse doit être d'un niveau supérieur à l'attribut considéré. Par exemple, si un personnage ayant 12 en Force, se fait remplacer une jambe, il n'aura des bonus de Force pour la course que si sa prothèse est au moins de niveau 13. Il n'y a aucune limitation aux niveaux des prothèses mais elles dépassent rarement le niveau 24. Un remplacement organique demande du temps. Le délai d'attente est indiqué ci-dessous. Il est tout à fait possible d'acheter par avance des prothèses organiques qui seront stockées dans l'hôpital de votre choix. Les drogues et les techniques médicales actuelles permettent une rééducation extrêmement rapide qui ne prend que de 1 à 4 semaines selon les cas.

Organe/Membre	Durée
Œil	4 mois
Oreille	1 semaine
Bras	6 mois
Main	1 mois
Jambe	7 mois
Pied	1 mois
Cœur	1 mois
Poumon	2 semaines
Foie	1 mois
Rein	1 mois

## MATERIEL MEDICAL, DROGUES ET POISONS

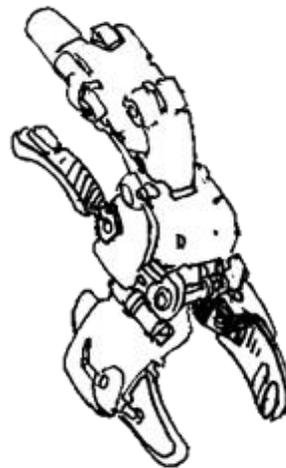
«Les appareils médicaux ? C'est essentiel !  
Mais ce qui est encore plus vital, c'est de ne pas en avoir besoin.»  
- Nézred, médecin d'Équinoxe.

### STIMULATEUR D'INCONSCIENCE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Charges	Cap.
EM 345	1 600	0,1 kg	16	10	01-66/67-97/98-100

**Description :** un stimulateur d'inconscience est un appareil qui se fixe sur la nuque d'un individu. Dès que celui-ci subit des dégâts de choc, il doit effectuer un jet de capacité pour le stimulateur. Si le test réussit, l'appareil, en agissant sur le système nerveux, annule automatiquement les pénalités dues aux cercles d'inconscience cochés. Un échec critique double les résultats de l'attaque. Le personnage ignore ces pénalités pendant 10 tours + 1 tour par marge de réussite. Après cette période, il doit effectuer un jet contre une intensité de 4 par case d'inconscience cochée. Si ce jet échoue, l'individu subit une attaque contre son seuil d'inconscience d'intensité 4 par case cochée.

Stimulateur d'inconscience



### PATCH STABILISANT

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Charges	Cap.	Notes
Corzone	1 000	0,1 kg	12	1	01-89/90-100	Niv. 10

**Description :** ce patch très commun se présente sous la forme d'une sorte de compresse stérile. Elle doit être appliquée sur la blessure dès l'ouverture du patch. Le modèle Corzone augmente de + 50% les jets de stabilisation.

## PATCH ANTI-INFECTION

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Charges	Cap.	Notes
Fulstar	1 000	0,1 kg	12	1	01-89/90-100	Niv. 10

**Description :** identique au patch stabilisant mais augmente la Résistance d'un patient pour les jets d'aggravation.

## PATCH DE GUÉRISON

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Charges	Cap.	Notes
Call 45	2 000	0,1 kg	12	1	01-89/90-100	Niv. 10

**Description :** identique au patch stabilisant mais concerne les jets de Guérison.



Patch de guérison

## PATCH ANTI-POISON UNIVERSEL

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Charges	Cap.	Notes
Onydrine 4	8 000	0,1 kg	12	1	01-89/90-100	Niv. 10

**Description :** identique au patch stabilisant mais permet d'augmenter la Résistance d'un individu contre les poisons.

## PATCH ANTI-POISON SPÉCIFIQUE

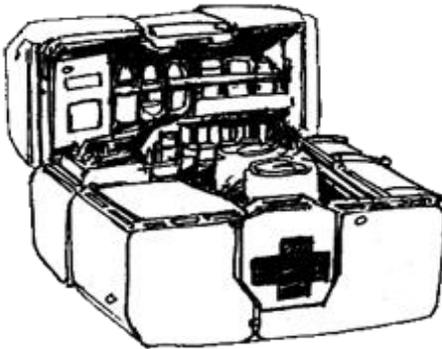
Modèle	Coût	Poids	Rareté	Charges	Cap.	Notes
Mélsa	2 000	0,1 kg	12	1	01-89/90-100	Niv. 10

**Description :** identique au patch stabilisant mais permet d'augmenter la Résistance d'un individu contre un poison particulier.

## TRAITEMENT MALADIE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Charges	Cap.	Notes
Variable	100/niv	0,1 kg	2/niv	1	01-89/90-100	voir maladies

**Description :** chaque traitement n'est efficace que pour 1 maladie spécifique. Ces produits, des pilules de différentes couleurs, sont généralement vendus au marché noir, la population évitant le plus possible d'avoir affaire aux services d'hygiène.



## INTRA-SONDES

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Charges	Cap.	Notes
Nano Op	50 000	NA	20	20	01-92/93-100	Niv. 5

**Description :** Les intra-sondes sont injectées dans l'organisme d'un individu et n'agissent que si ce dernier subit des blessures. Dans ce cas, elles se mettent immédiatement au travail pour réparer les dommages. Les sondes sont microscopiques et ne peuvent être désactivées que par l'interrupteur d'urgence porté par l'individu (dans ce cas, les sondes ne peuvent être réactivées que dans un hôpital) ou par un ordinateur médical ayant le bon code d'accès. Une forte décharge électrique peut neutraliser les sondes (dégâts de base de l'attaque électrique x 2 en pourcentage).

## POISONS

### Cette règle remplace celle du livre de base.

Il existe une multitude de poisons aux effets tout à fait variables. Tous sont caractérisés par une Intensité. Il faut tout d'abord effectuer un test d'attaque du poison contre l'organisme. L'Intensité est alors considérée comme un attribut ( $\text{Intensité} \times 4$  en %). Le MJ note la marge de réussite qu'il obtient. Puis le personnage effectue son test de Résistance (moyenne Résistance + Volonté) modifié par l'Intensité du poison. Sa marge de réussite réduit celle du poison. Si le poison obtient une marge de réussite supérieure à celle de l'individu, ses effets sont déterminés par la différence entre les deux marges. Ces tests sont à effectuer à chaque fois que le poison attaque l'organisme. Pour un poison ayant une fréquence d'attaque d'une fois par heure, il faudra effectuer ce jet toutes les heures.

Les poisons sont définis par une Fréquence et un Déclenchement. Le Déclenchement détermine le moment de la première attaque. La Fréquence détermine à la fois le nombre d'attaques que subira le personnage et à quel intervalle ces attaques auront lieu après la première. Une Fréquence de 1 heure/x 4, indique que le second jet s'effectuera au bout de une heure, le troisième au bout de 2 heures, etc., jusqu'à ce que les 4 attaques aient eu lieu.

Enfin, les poisons sont caractérisés par des effets qu'il faut appliquer en cas d'échec au jet de Résistance. Si les effets d'un poison ne sont pas spécifiés, les dommages infligés sont égaux à :  $(\text{Intensité du poison} \times 1/2) \times \text{marge de réussite}$ .

**Ex: Locoss** (Résistance 18, Volonté 14 pour une moyenne de 16) vient d'être mordu par une progéniture d'Impératrice Noire. Le poison a les caractéristiques suivantes :

**Int:** 18 • **Déclenchement:** 1 tour • **Fréquence:** 1 tour. Au bout d'1 tour, le poison effectue sa première et dernière attaque. Le MJ effectue un jet d'attaque en utilisant l'Intensité du poison comme un Attribut ( $\text{Intensité} \times 4$  en %) et obtient 27. C'est une marge de réussite de 5 ( $72 - 27 = 45$ ). Locoss effectue son jet de Résistance avec une pénalité de 20 % (2 points de différence entre sa Résistance et l'Intensité du poison). Il obtient un 13, c'est une marge de 4 ( $44 - 13 = 31$ ). Sa marge de réussite moins celle du poison, détermine un multiplicateur aux dommages de x 1. Il subira donc 9 points de dommages.

**Les poisons peuvent s'attaquer à tout:** seuils d'inconscience, seuils vitaux, Attributs, etc. Les intensités ci-dessous concernent une dose normale. Par dose supplémentaire, l'Intensité est augmentée de 10 %.

Voici quelques exemples :

## DOOM

<b>Type :</b> Doom	<b>Intensité :</b> 24	<b>Déclenchement :</b> 1 heure	<b>Fréquence :</b> 1 heure/x 12
<b>Effets :</b> attaque 12 contre les seuils vitaux		<b>Coût :</b> 2 000	

**Notes :** ce poison artificiel s'attaque au seuils vitaux. Il est particulièrement virulent et difficile à détecter.

## DREAM

<b>Type :</b> Dream	<b>Intensité :</b> 18	<b>Déclenchement :</b> 1 heure	<b>Fréquence :</b> 1 heure/x 6
<b>Effets :</b> attaque 9 contre le seuil d'Inconscience.		<b>Coût :</b> 1 000	

**Notes :** ce poison plonge ses victimes dans l'inconscience. Il est très discret et ses effets ne se font sentir qu'au bout de six heures. La victime se sent alors terriblement fatiguée et s'endormira si tous ses cercles de conscience sont cochés.

## CHYRSO

<b>Type :</b> Chyrso	<b>Intensité :</b> 24	<b>Déclenchement :</b> 1 jour	<b>Fréquence :</b> 1 jour/x 12
<b>Effets :</b> Résistance et Force réduits de 1 point par marge de réussite du poison.			<b>Coût :</b> 4 000

**Notes :** ce poison artificiel s'attaque lentement à la Force et à la Résistance d'une victime. Si la Force tombe à 0, le personnage est trop faible pour se lever. Si la Résistance tombe à 0, le personnage sombre dans le coma. Tout point négatif réduit définitivement le Maximum que peut atteindre l'individu dans cet attribut, le poison ayant détruit de manière irrémédiable une partie de l'organisme. Si la Résistance d'un personnage arrive à un niveau négatif égal à son Attribut, il meurt. Une victime peut récupérer 1 point par jour de repos dans chacune des caractéristiques quand les effets du poison sont dissipés.

## DROGUES

### Cette règle remplace celle du livre de base.

Les drogues agissent exactement comme les poisons mais elles ont une caractéristique supplémentaire, l'Accoutumance. De plus, l'effet des drogues est immédiat. La Fréquence détermine le moment où un individu devra effectuer un test de manque. La Durée indique le temps pendant lequel un personnage subira les effets de la drogue. L'Intensité d'une drogue est indiquée pour une dose. Chaque dose supplémentaire augmente l'Intensité de 10 %. Il faut tout d'abord effectuer un test d'attaque de la drogue contre l'organisme. L'Intensité est alors considérée comme un attribut (Intensité x 4 en %). Le MJ note la marge de réussite. Puis le personnage effectue son test de Résistance (moyenne Résistance + Volonté) modifié par l'Intensité de la drogue. Sa marge de réussite réduit celle de la drogue. Si cette dernière obtient une marge de réussite supérieure à celle de l'individu, ses effets sont fixés par la différence entre les deux marges.

**Accoutumance :** si une drogue a de l'effet sur un personnage, ce dernier doit effectuer un jet de résistance (moyenne Volonté + Résistance) modifié par l'intensité de la Drogue. S'il échoue, il subit 1 point de narco-dommages. Les points de narco-dommages accumulés (quelles que soient les drogues utilisées) réduisent d'autant la résistance d'un individu contre les futurs jets d'Accoutumance mais augmentent d'autant la résistance de l'organisme pour déterminer si une drogue a de l'effet ou pas sur un individu. Ce qui implique que le personnage aura besoin de drogues de plus en plus puissantes.

**Crises de manque :** la Fréquence indique quand un personnage devra effectuer un test de manque comme défini dans le livre de base de Polaris (p. 93).

**Overdose :** Si la marge de réussite obtenue pour déterminer les effets d'une drogue est supérieure à l'Attribut Résistance d'un individu, ce dernier sombre dans le coma. Il perdra 1 point de Résistance par heure. Si sa Résistance tombe à 0, il meurt.

**Note sur la Drogue coup de fouet :** malgré son nom, ce produit n'est pas considéré comme une drogue. Il n'y a aucune accoutumance et aucun effet secondaire avec cette substance.

### PSYCHO-PLANCTON

**Type :** Psycho-plancton

**Intensité :** 12

**Fréquence :** 7 jours

**Durée :** 2 h x MR

**Accoutumance :** 18

**Coût :** 800

**Effets :** le psycho-plancton fait disparaître les effets de la fatigue et permet de voir la vie en rose même à 20 000 mètres de profondeur. C'est une drogue très répandue. La Résistance et la Volonté d'un individu sont augmentés par la marge de réussite. Il ignore également les effets provoqués par les cercles d'Inconscience. Les effets secondaires se traduisent par une plus grande susceptibilité du sujet qui peut aller jusqu'à se suicider ou se transformer en tueur psychopathe pour une simple remarque. C'est assez rare, mais cela arrive de temps en temps dans les mines sous-marines. À plus long terme, les utilisateurs commencent à devenir paranoïaques et sadiques. Pour un consommateur régulier (toutes les 10 prises environ), il faut effectuer un jet de Sang-froid et d'Instinct modifié par le niveau de narco-dommages. Un échec entraîne la perte d'1 point dans l'Attribut concerné.

## ALGUE NEUROTROPE

<b>Type :</b> Algue neurotrophe	<b>Intensité :</b> 8	<b>Fréquence :</b> 30 jours
<b>Durée :</b> 1 h x MR	<b>Accoutumance :</b> 16	<b>Coût :</b> 200

**Effets :** cette drogue stimule les facultés intellectuelles et intuitives d'un individu. Elle le rend également imperméable aux sentiments. La Volonté, l'Intellect, le Sang-froid et l'Instinct du personnage sont augmentés de 1 point par marge de réussite. L'algue est consommée par de nombreux jeunes chercheurs ou par des personnes ayant des postes à responsabilité. Un consommateur régulier (toutes les 10 prises environ) doit effectuer un jet pour chaque Attribut augmenté. Le jet est modifié par une intensité égale au niveau de narco-dommages. Un échec entraîne la perte de 1 point dans l'Attribut concerné. Les effets secondaires de cette drogue sont des troubles du raisonnement, une difficulté de plus en plus grande pour se concentrer et une perte complète de sentiments.

## ALGUE VULCAIN

<b>Type :</b> Algue Vulcain	<b>Intensité :</b> 36	<b>Fréquence :</b> 72 h
<b>Durée :</b> 1 h x MR	<b>Accoutumance :</b> 32	<b>Coût :</b> 2 000

**Effets :** l'Algue Vulcain donne une sensation de bien-être à celui qui la consomme. Tous ses Attributs (sauf le Gabarit) sont augmentés de 2 x la marge de réussite. Il ignore tous les effets secondaires liés aux blessures ou aux chocs. La drogue engendre certains effets secondaires désagréables. Le consommateur sera de plus en plus sujet à des crises de claustrophobie et à des hallucinations terrifiantes. Après chaque prise, il doit effectuer un jet de Volonté, de Résistance et d'Intellect. Le jet est modifié par une intensité égale au niveau de narco-dommages. S'il échoue, il perd 1 point dans l'Attribut concerné. La perte d'Endurance se traduit par un amaigrissement de la victime. La perte de Volonté le transforme peu à peu en zombie. Son incapacité croissante à raisonner se traduit par une perte d'Intellect.

## KRAKEN

<b>Type :</b> Kraken	<b>Intensité :</b> 16	<b>Fréquence :</b> 24 h
<b>Durée :</b> 1 h x MR	<b>Accoutumance :</b> 22	<b>Coût :</b> 100

**Effets :** c'est la drogue la plus fréquente dans les bas quartiers. Elle est consommée par les plus jeunes qui vivent en marge de la société. Elle augmente les Attributs Force, Résistance, Agilité, Rapidité et Instinct de 2 points par marge de réussite. Un personnage sous son influence ne subit aucune pénalité due aux blessures ou aux chocs. Il ne ressent pas la fatigue. Toutes les cinq utilisations, un personnage doit effectuer un jet pour ses Attributs Intellect, Volonté, Sang-froid et Résistance, modifié par ses points de narco-dommages. En cas d'échec, l'Attribut concerné est réduit de 1 point. Les effets secondaires liés à cette drogue sont une plus grande nervosité de l'individu, des crises de bégaiement de plus en plus fréquentes, une perte de contrôle totale de ses facultés physiques et une fâcheuse tendance à réagir trop vite sans prendre conscience de ses actes.

## MALADIES

Les maladies suivent exactement les mêmes règles que le poison. La Fréquence détermine quand ont lieu les poussées de fièvre ou les crises liées à telle ou telle maladie. L'Intensité des maladies est généralement variable. Le Déclenchement indique quand il faut effectuer le premier jet après que la maladie ait été contractée.

### PESTE ÉCARLATE

**Maladie :** Peste écarlate      **Intensité :** 12 à 30  
**Déclenchement :** 28 jours      **Fréquence :** 1 jour/x 30

**Effets :** perte de Charisme, de Résistance de Force et d'Agilité. Un jet pour chaque caractéristique. L'Attribut concerné est réduit de 1 point x marge de réussite. Si la Résistance tombe à 0, le personnage meurt.

**Symptômes :**

Première semaine : démangeaison, apparition de plaques rougeâtres.

Deuxième semaine : apparition de petits boutons rouges sur l'abdomen, la gorge et l'entrejambe. Ces petits boutons ne démangent absolument pas et peuvent passer inaperçus si un personnage, pour une raison ou une autre, ne se lave pas complètement. Accès de fièvre très brefs.

Troisième semaine : formation de bubons écarlates, fièvre de cheval.

Quatrième semaine : le corps est boursoufflé et entièrement envahi par les bubons. Le corps commence à se décomposer.

**Note :** la peste écarlate fait pourrir l'organisme. C'est l'une des plus terrifiantes maladies. Son temps d'incubation étant assez lent, un porteur peut très bien contaminer plusieurs stations sans le savoir. Cette maladie se transmet par tous les vecteurs possibles et imaginables. Elle est fort heureusement très rare.

### GRIPPE BLEUE

**Maladie :** Grippe bleue      **Intensité :** 2 à 24  
**Déclenchement :** 2 jours      **Fréquence :** 1 jour/x 12

**Effets :** perte de Résistance, de Force, d'Agilité, de Rapidité et de Volonté. Un jet pour chaque caractéristique.

L'Attribut concerné est réduit de 1 point x marge de réussite. Si la Résistance tombe à 0, le personnage meurt.

**Symptômes :**

1<sup>er</sup> jour : migraines, légère fièvre, vomissements.

2<sup>ème</sup> jour : fièvre de cheval, vomissements, corps douloureux, la peau devient légèrement bleuâtre.

**Note :** plus fréquente que la peste écarlate, la grippe bleue ne se transmet que par contact direct ou indirect entre deux individus. Elle est rarement mortelle.

## MATERIELS DIVERS

*"Il n'y a pas que les armes et les drogues médicinales dans la vie. Une bonne corde peut vous empêcher de finir comme une crêpe, une caméra peut vous permettre de filmer des trucs qui rapportent du pognon et un communicateur servira généralement à crier au secours ! Mais surtout ne négligez jamais la gourde. Une bonne gourde vous permet de conserver vos alcools sans leur donner un goût immonde."*

*- Valens, aventurier d'Équinoxe*

### BALISE DE DÉTRESSE PORTABLE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Umar 57	450	2 kg	2	88-100	6	Electro-tech

**Description :** la balise de détresse Umar 57 est l'une des plus populaires. Petite et facile à transporter, la plupart des voyageurs ne se déplacent jamais sans elle. Elle peut être réglée pour émettre sous l'eau ou hors de l'eau. Sous l'eau, son signal est repérable à plus de 10 milles nautiques.

### CÂBLES

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Plastitane	1 000	0,8 kg	2	NA	100	Fibra Plus

**Description :** les caractéristiques indiquées ci-dessus sont données pour 1 mètre de câble. Fibra Plus fabrique les câbles et les cordes les plus légers et les plus résistants du marché. Le modèle plastitane est souvent employé car il est peu encombrant et très solide. Le câble a un diamètre d'à peine 3 millimètres, ce qui permet de l'enrouler facilement dans des petits boîtiers dérouleurs vendus avec.

## CAISSON HYPERBARE PORTABLE (PRÉVU POUR ÊTRE DÉPLACÉ SOU L'EAU)

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Stase II	12 480	38 kg/NA	10	01-92/93-100	24/64 (couvercle)	Glad Tech

**Description :** ce caisson est fréquemment employé par les équipes de secours envoyées sous l'eau. Il est facilement transportable par deux plongeurs. Un champ magnétique permet d'utiliser le caisson hors de l'eau sur des surfaces métalliques. Dans ce cas, une seule personne peut le déplacer sans aucun problème. Hors de l'eau et sans système magnétique, le caisson pèse 38 kg. Le couvercle est fait de verre moléculaire de 6 centimètres d'épaisseur ce qui permet au caisson de pouvoir être utilisé jusqu'à 18 000 mètres de profondeur.

## CAMÉRA

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Triton 245	90	0,8 kg	4	99-100	8	Visual Dream

**Description :** petite caméra portable d'à peine 30 centimètres de long, la Triton 245 peut bien évidemment être utilisée sous l'eau, jusqu'à une profondeur de -15 000 mètres. Elle utilise des micro-disques enregistreurs de 12 heures de capacité. Ces disques coûtent 80 sols l'unité.

## CHAUFFERETTE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Pyrus	100	0,1 kg	2	NA	2	Thermo Tech

**Description :** absolument indispensables, les chaufferettes sont de véritables petits radiateurs de poche. Glissez-en une sous votre veste si vous avez froid et vous serez sûr de pouvoir attendre les secours quelques heures de plus. La chaufferette Pyrus fonctionne avec de l'essence et doit être rechargée toutes les six heures.

# MATERIELS DIVERS

## COMMUNICATEUR

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Global 12	4 200	0,1 kg	6	96-100	4	Global Com

Communicateur poignet



**Description :** c'est certainement le modèle de communicateur le plus répandu au fond des mers malgré son prix élevé. Petit, résistant, il se porte au poignet et indique l'heure universelle. On peut le relier à un dispositif auditif et vocal très discret (livré avec) pour l'utiliser en armure ou sans avoir à lever le poignet. L'appareil standard a un indice de blindage de 4, un module de cryptage 2 et de décryptage 2. Ces appareils sont agréés par la plupart des services de sécurité. La puissance d'émission des communicateurs permet de couvrir la superficie de la plus grande des stations sous-marines. Mais dans l'eau ou à la surface, sa portée n'est que de 100 mètres.

## CORDE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Cale	300	0,6 kg	3	NA	24	Fibra Plus

**Description :** les cordes Fibra Plus, renforcées par des fibres de titane moléculaire, sont les plus résistantes du marché et certainement les moins encombrantes. Les caractéristiques indiquées ci-dessus sont données pour 1 mètre. Le modèle Cale est livré dans une gaine dérouleuse qui se porte à la ceinture. Deux poignées de métal, fixées sur les côtés de la ceinture, permettent de grimper facilement le long de la corde qui n'a qu'un diamètre de 5 millimètres.

## GOURDE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Flasque	120	0,2 kg	2	NA	5	Calvin

**Description :** aucun marin ne prend la mer sans une flasque contenant de la liqueur. Plus qu'une boisson permettant de se désaltérer, l'alcool est pour les marins un excellent moyen de survie en cas de panne du chauffage. La flasque permet une excellente conservation des meilleurs breuvages sans trop en altérer le goût.

## GRAPPIN

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Mk 4	750	0,5 kg	2	NA	10	Fibra Plus

**Description :** le grappin Mk 4 est l'outil classique que tout le monde connaît. Discret (pointes rétractiles) et résistant (alliage d'acier moléculaire et de titane), le Mk 4 peut être adapté à n'importe quel lanceur ou être utilisé manuellement. Ce grappin peut supporter à un poids de plus de 700 kg (4 x sa Résistance en intensité pour un grappin normal) sans faiblir.

## GRAPPIN MAGNÉTIQUE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Rhaz	1 500	1 kg	8	01-86/87-98/99-100	10	Electro-Tech

**Description :** le grappin Rhaz est un disque magnétique extrêmement puissant qui peut adhérer à n'importe quelle surface lisse métallique. Il peut être adapté à n'importe quel lanceur. Ce grappin peut résister à un poids de plus de 200 kg (2 x sa Résistance en intensité pour un grappin magnétique) sans faiblir.

**NDA :** dans le livre de base, on emploie Force à la place de Résistance, mais les deux reviennent au même.

## LAMPE TORCHE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Flash	400	0,1 kg	4	98-100	8	Artitech
Flash II	4 000	0,2 kg	8	94-100	6	Artitech

**Description :** ces petites lampes torches sont absolument indispensables pour toute exploration sous-marine ou pour y voir dans les bas-fonds d'un port. Le modèle Flash est une lampe de 30 centimètres de long, de 3 centimètres de diamètre, extrêmement élégante. Le modèle Flash II est vendu avec une visière permettant de reconstituer les couleurs sous l'eau. Ces lampes sont à faisceau, elles n'éclairent pas une zone. Les torches Flash ont une portée de 40 mètres sous l'eau (10 m par niveau) et de 200 mètres hors de l'eau (50 mètres par niveau). Il est possible de se procurer des modèles Flash plus puissants mais le coût est augmenté de 200/1 000 sols par niveau supplémentaire. On peut utiliser ces lampes jusqu'à une profondeur de - 16 000 mètres.

# MATERIELS DIVERS

## LAMPE TORCHE (MINI)

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Prys	400	NA	4	92-100	4	Artitech

**Description :** ces toutes petites lampes torches sont extrêmement appréciées. De la taille d'un doigt, elles peuvent aisément se monter sur le côté d'un casque ou sur une petite arme. Elles éclairent en faisceau et ont une portée sous l'eau de 1 mètre par niveau et de 5 mètres par niveau hors de l'eau. Leur coût est de 100 sols par niveau. Elles sont limitées au niveau 8. La lampe Prys est de niveau 4. On peut utiliser ces lampes jusqu'à une profondeur de - 18 000 mètres.

## LANCE-GRAPPIN

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Piton	600	2 kg	6	99-100	8	Lasburry

**Description :** le lance-grappin portable peut être utilisé dans l'eau ou hors de l'eau. Il accepte n'importe quel type de grappin. Son utilisation dépend du milieu dans lequel on s'en sert :

### Hors de l'eau

Grappin	Dégâts Physiques	Dégâts Choc	Munitions	Cadence	Portée
Normal	2	2	1	1	20/30/60 mètres
Magnétique	0	2	1	1	15/20/40 mètres

### Sous l'eau

Grappin	Dégâts Physiques	Dégâts Choc	Munitions	Cadence	Portée
Normal	1	1	1	1	4/6/12 mètres
Magnétique	0	1	1	1	2/4/8 mètres

**Notes :** on ne peut utiliser le lance-grappin comme une arme uniquement à bout portant. La portée indiquée est donnée pour une corde fine. Elle est x 2 avec un filin et elle est réduite d'un tiers pour un câble.

## OXYGÉNATEUR DE SECOURS

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Respirateur Onyx	800	0,1 kg	4	99-100	2	Onyx

**Description :** ce petit appareil se place dans la bouche et permet à un individu de respirer normalement pendant une dizaine de minutes. Il ne compense absolument pas les problèmes de pression. De nombreux plongeurs fixent de tels gadgets à l'intérieur de leur visière, à portée de la bouche pour pouvoir l'utiliser en cas de panne de leur système de survie. Une fois utilisé, l'appareil ne sert plus à rien et ne peut être rechargé.

## PROJECTEUR PORTABLE

Modèle	Coût	Poids/Pl	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Light	5 000	3 kg/1	5	97-100	6	Artitech
Light II	10 000	3,2 kg/1	10	90-100	4	Artitech

**Description :** ces gros projecteurs peuvent être portés à l'épaule, montés sur un drone ou un appareil ou bien fixés sur un propulseur tractant un plongeur. Ils éclairent en faisceau. Leur portée est supérieure à celle des générateurs de lumière (20 mètres par niveau sous l'eau, 100 mètres par niveau hors de l'eau). Le modèle II est vendu avec une visière permettant de reconstituer les couleurs. On ne peut utiliser ces projecteurs en dessous de 14 000 mètres.

## RATIONS DE SURVIE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
A 27	20	0,1 kg	2	NA	2	Cultura
A 39	60	0,1 kg	2	NA	2	Cultura

**Description :** ces petits coffrets étanches contiennent chacun 8 jours de vivres en pâtes nutritives, une petite flasque d'un alcool très fort et des pilules hydratantes. Le coffret A 39 contient 18 jours de vivres en pâtes nutritives, deux rations d'alcool, des pilules hydratantes et une plaque de chocolat synthétique ! Les coffrets prennent peu de place et peuvent être glissés dans une poche de tenue de travail.

## SAC SOUS-MARIN

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Ventura	400	NA	2	NA	2	Ventura

**Description :** les sacs sous-marins sont de grandes poches légèrement gonflées d'air avec une armature souple en parapluie, que les plongeurs traînent derrière eux et dans lesquelles ils peuvent placer quelques affaires. Il en existe de toutes les tailles. Le sac Ventura est un modèle d'une capacité de 3 m<sup>3</sup>. Les sacs ne peuvent généralement pas être utilisés en-dessous 8 000 mètres mais il est possible d'en fabriquer de plus résistants.

## TIGE LUMINEUSE

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance	Fabricant
Luon	20	NA	2	99-100	1	Artitech

**Description :** ces tiges peuvent être utilisées à n'importe quelle profondeur. On les fait fonctionner en les cassant ou en les secouant (selon le modèle) et elles permettent d'éclairer une petite zone de 4 mètres de rayon pendant environ 1 heure. Elles émettent une lueur verdâtre et ne sont pas réutilisables.

# DRONES

«Le drone est l'ami le plus fidèle que vous puissiez avoir en ce bas monde. Il ne risque pas de vous tirer dans le dos ou de vous laisser tomber parce qu'il a peur. C'est un chien artificiel des temps modernes.»  
- Lendriss, mécano sur Équinoxe

## DRONE PORTE-CHARGES

**Note :** ce drone (qui ne peut être utilisé sous l'eau) est une grande plateforme équipée d'un champ magnétique qui vous permet de déplacer des charges assez lourdes. Il est même pourvu d'un petit bras mécanique pour charger les bagages. Un drone ne peut porter que 100 kg de marchandises par taille (un Alpha peut porter 100 kg et un Delta 400 kg).

**Coût :** 128 000

**Type :** Epsilon

**Vitesse :** 5 m par tour

**Ordinateur :** Cérébro Tech :

**Niv. :** 1 • **Sécurité :** 1 • **Contrôle :** 2

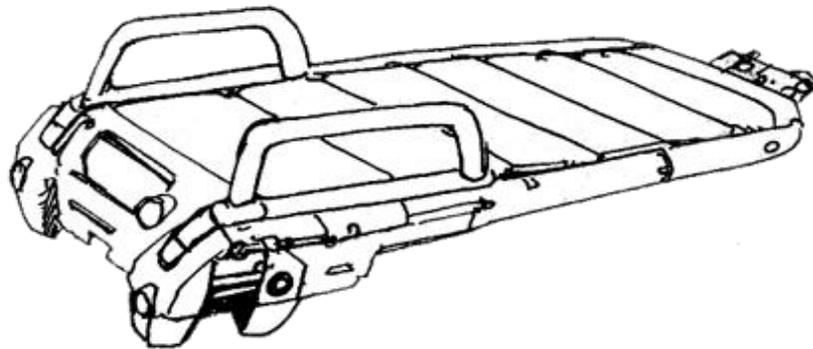
**Capacités :** 98-100

**Fabricant :** Magyar Ind.

**Poids :** 30 kg

**Équipement :** bras mécanique niveau 8 (Force 32),  
champ magnétique, plateforme

Drone porte charge



## DRONE PROPULSEUR

**Note :** ces drones se fixent dans le dos d'un plongeur ou d'un individu en armure de surface. Ils se séparent sur une simple commande et attendent patiemment de nouvelles instructions. Le niveau de propulsion est réduit de 2 points par 100 kg portés. Le propulseur du drone est d'une puissance de niveau 5 par point d'équipement alloué.

**Coût :** 198 000

**Type :** Epsilon

**Vitesse :** propulseur niv. 40  
(Turbine ou réacteur atmo.)

**Intégrité :** 20

ou réacteur atmosphérique,

**Ordinateur :** Cérébro Tech : • **Niv. :** 2 • **Sécurité :** 2 • **Contrôle :** 4 • **Capacités :** 98-100

**Fabricant :** Magyar Ind.

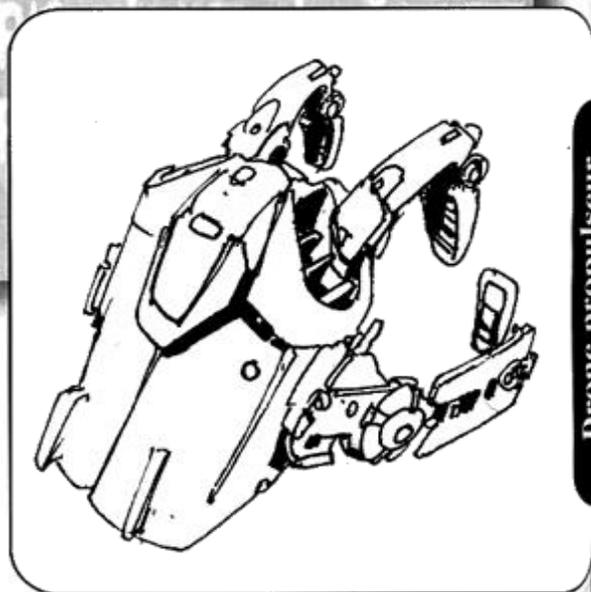
**Poids :** 20 kg

**Accélération :** 10 m/tour

**Décélération :** 20 m/tour

**Équipement :** hydro-turbine

mini-propulseur d'appoint



Drone propulseur

## DRONE D'ÉCLAIRAGE

**Note :** ces engins sont fréquemment utilisés par les équipes d'exploration. Ils peuvent être équipés de puissants projecteurs Lumina.

**Coût :** 118 000

**Type :** Epsilon

**Vitesse :** 6 m/tour

**Accélération :** 1 m/tour

**Décélération :** 2m/tour

**Équipement :** Générateur de lumière niv. 8,

mini-propulseur sous-marin ou champ magnétique.

**Ordinateur :** Cérébro Tech : • **Niv. :** 1

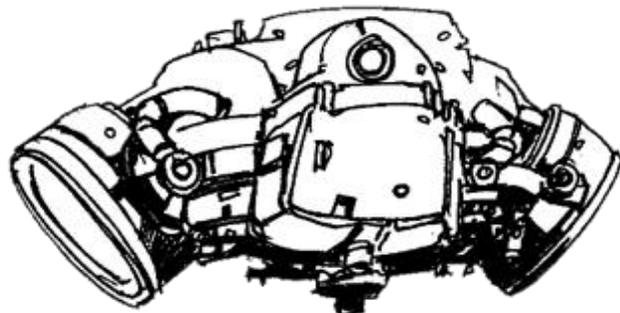
**Sécurité :** 1 • **Contrôle :** 2 • **Capacités :** 98-100

**Fabricant :** Magyar Ind.

**Poids :** 26 kg

**Intégrité :** 20

Drone d'éclairages



## DRONE SONAR

**Note :** ces drones utilisent des sonars, soit actifs, soit passifs, et passent leur temps à tenter de capter un signal sous-marin. Ils sont très utiles pour des plongeurs qui ne veulent pas rester les yeux rivés sur leurs détecteurs. Dès qu'un contact est établi, le drone communique automatiquement l'information et les résultats de son analyse.

**Coût :** 28 000

**Type :** Alpha

**Vitesse :** 5 m/tour

**Décélération :** 2 m/tour

**Équipement :** Sonar Dauphin II ou Kilian, Analyseur Mk XII Sea-star, mini-propulseur d'appoint

**Ordinateur :** Cérébro Tech : • Niv. : 5 • Sécurité : 2 • **Contrôle :** 10 • **Capacités :** 98-100

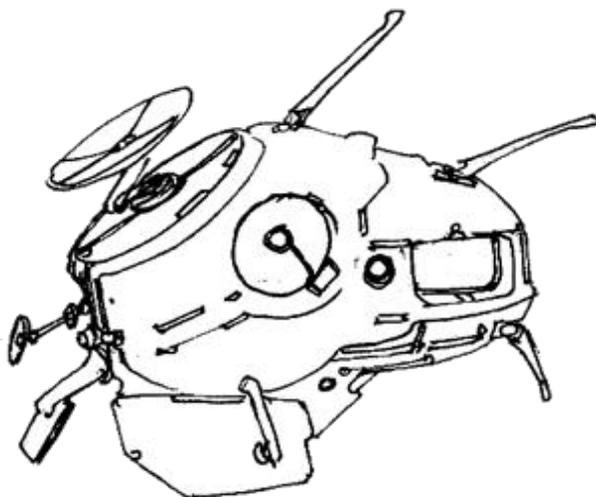
**Fabricant :** Magiar Ind.

**Poids :** 1 kg

**Accélération :** 1 m/tour

**Intégrité :** 2

Drone sonde



## DRONE MÉDICAL

**Note :** le Magiar 45 est certainement l'un des meilleurs parmi les drones médicaux existants. Il est utilisé dans presque tous les hôpitaux qui ont pu se l'offrir.

**Coût :** 528 000

**Type :** Epsilon

**Vitesse :** 5 m/tour

**Décélération :** 2m/tour

**Équipement :** Premiers-soins 8, Chirurgie 6, Médecine 6, Champ magnétique

**Ordinateur :** Cérébro Tech :

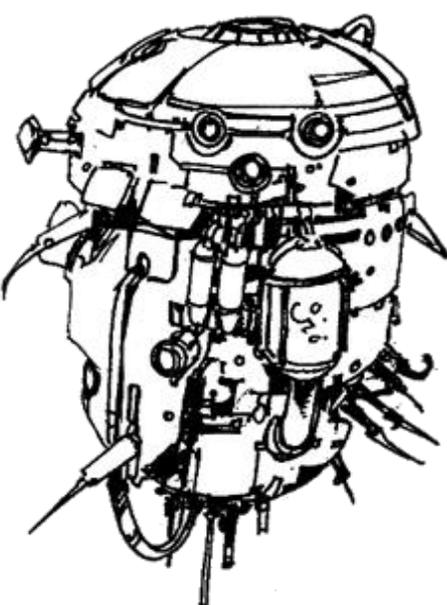
Niv. : 5 • Sécurité : 2 • **Contrôle :** 10 • **Capacités :** 98-100

**Fabricant :** Magiar Ind.

**Poids :** 20 kg

**Accélération :** 1 m/tour

**Intégrité :** 10



## VEHICULES

« Dans les océans, on voit naviguer absolument tout et n'importe quoi. Généralement ce sont des trucs à peine dignes d'être appelés des épaves. Mais, parfois, on tombe sur de véritables bijoux que des voyous qui ne savent même pas s'en servir ont la chance de posséder. »

- Mac Calers, mécanicien sur Équinoxe

### VÉHICULES DE TRANSPORT CIVILS

Le tableau ci-dessous sert à la création de tous les véhicules civils dont l'armature est radicalement différente de celle des appareils de combat.

Armature	Zones	Surface/zone	Équipage	Équipement	Blindage/max.	Rareté	Profond.
Type I	4	2 m <sup>3</sup>	1 + 2	20	0/1	2	6 000
Type II	6	2 m <sup>3</sup>	1 + 4	30	1/2	4	5 000
Type III	8	4 m <sup>3</sup>	2 + 8	40	2/4	6	4 000
Type IV	10	4 m <sup>3</sup>	2 + 12	50	4/6	8	3 000
Type V	12	6 m <sup>3</sup>	2 + 24	60	6/10	10	2 000
Type VI	14	6 m <sup>3</sup>	2 + 30	80	10/16	12	1 000

Int./max	S.struct./max.	Cercles struct.	Gouverne/max	Fret	Prix	poids
12/18	2/4	1/2	80°(16) - 20m/120°(24) - 40m	9 m <sup>3</sup>	2 000	1 T
12/18	4/6	2/4	70°(14) - 20m/110°(22) - 40m	15 m <sup>3</sup>	8 000	2 T
10/16	6/10	4/6	60°(12) - 30m/90°(18) - 50m	30 m <sup>3</sup>	20 000	4 T
10/16	10/16	6/10	50°(10) - 30m/80°(16) - 50m	42 m <sup>3</sup>	40 000	8 T
8/14	16/26	10/16	40°(8) - 40m/60°(12) - 60m	78 m <sup>3</sup>	60 000	12 T
8/14	26/42	16/26	30°(6) - 40m/50°(10) - 60m	96 m <sup>3</sup>	120 000	24 T

**Zones** : nombre de zones que comprend l'appareil.

**Équipage** : nombre de pilotes plus le nombre de passagers possible.

**Profondeur** : le prix de l'armature est indiqué pour un appareil pouvant atteindre la profondeur indiquée. Pour qu'un navire puisse atteindre des profondeurs plus importantes, il faut renforcer sa structure. Le coût est multiplié par le nombre de paliers de 1 000 mètres supplémentaires.

**Gouverne** : indique l'angle maximum de changement de course de l'appareil, par intensité (degrés entre parenthèses) et le changement de profondeur par tour.

**Propulsion** : la vitesse des véhicules civils et leur accélération est à réduire de moitié. Ainsi, un engin civil ayant un moteur à fusion et se propulsant à l'aide de turbines pourra atteindre une vitesse de 50 nœuds avec un moteur niveau 100.

## WITNEY

Ce petit appareil est souvent utilisé pour explorer des épaves ou des sites engloutis. Sa principale fonction est de donner à une équipe d'exploration une idée des dangers que peut dissimuler un site particulier.

**Coût :** 60 000  
**Type :** Type I  
**Profondeur :** - 18 000  
**Gouverne :** 16 (80°)/20 m  
**Équipage :** 1 + 2  
**Vitesse :** 20 nœuds  
**Décélération :** 12  
**Ordinateur :** Lectos I : • Niv. : 5 • Séc. : 2 • Cont. : 20  
**Prog. Attaq. :** 0 • **Blind. :** 0

**Fabricant :** Poséidon  
**Poids :** 1 T  
**Zones :** 4  
**Surface/zone :** 2 m<sup>3</sup>  
**Fret :** 9 m<sup>3</sup>  
**Accélération :** 3  
**Intégrité :** 12

**Sonscan :**  
 Actif Orca I/Passif Marsouin/Analyseur Mk VI Crypt  
**Actif :** 6 Milles marins (01-67/68-93/94-100)  
**Passif :** 30 Milles marins (01-46/47-90/91-100)  
**Analyseur :** 3 cibles (01-58/59-88/89-100)

**Z1 : Blindage :** 0 **Seuil :** 1 **Cercles :** 2  
**Systèmes :** Panneau de contrôle manuel (97-100) : Sonar actif (94-100)/Sonar passif (91-100)/Analyseur (89-100)/Générateur de lumière (85-100)/Communicateur Flux (94-100)/Caméra (99-100)/Lien mécanique (99-100)/Ordinateur (98-100)

**Z2 : Blindage :** 0 **Seuil :** 1 **Cercles :** 2  
**Systèmes :** Chauffage Hypermax (96-100)/Filtre Oxydyne (100)/Stabilisateur Lexos (99-100)/Sas d'arrimage (100)

**Z3 : Blindage :** 0 **Seuil :** 1 **Cercles :** 2  
**Systèmes :** Contrôles Telemac classe A (99-100)/Pressurisateur Mc Douglass (96-100)/Survie Mondora (100)

**Z4 : Blindage :** 0 **Seuil :** 1 **Cercles :** 2  
**Systèmes :** Propulseur fusion à hélice Mac Into Niv 40 (99-100)

### ÉQUIPEMENTS

#### Systèmes notables :

Caméra Kynox :

Activation : Lien mécanique

Cap. : 99-100

Communicateur Flux : Niv. : 10

Générateur de lumière

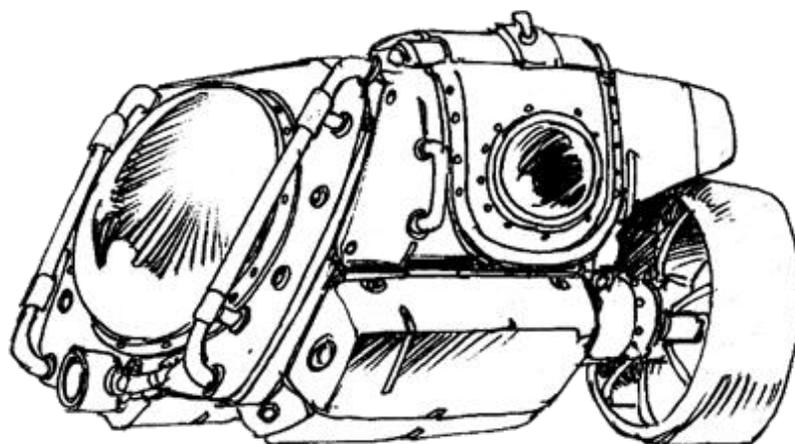
Lumina : Niv. : 1 • Cap. : 85-100

Panneau de contrôle

manuel Lexur : Mod. : -5 • Cap. : 97-100

Sas d'arrimage : Localisation : Sol Zone 2 • Taille : 1 plongeur en armure Exo-1 ma

Witney



## EXPLORER

Petit appareil populaire, l'Explorer est commun aux alentours des ports sous-marins. Il est également souvent utilisé en tant que navire-taxi.

**Coût :** 88 000

**Type :** Type II

**Poids :** 2T

**Zones :** 6

**Surface/zone :** 2 m<sup>3</sup>

**Équipage :** 1 + 4

**Vitesse :** 10 nœuds

**Décélération :** 8

**Ordinateur :** Lectos II : Niv. : 7 • Séc. : 2 • Cont. : 28

**Prog. Attaq. :** 0 • **Blind. :** 0

**Fabricant :**

Industries de l'Union

**Profondeur :** 12 000

**Gouverne :**

14 (70°)/20 m

**Fret :** 15 m<sup>3</sup>

**Accélération :** 2

**Intégrité :** 12

**Sonscan :**

Actif Orca I/Passif Marsouin/Analyseur Mk VI Crypt

**Actif :** 6 Milles marins (01-67/68-93/94-100)

**Passif :** 30 Milles marins (01-46/47-90/91-100)

**Analyseur :** 3 cibles (01-58/59-88/89-100)

**Z1 : Blindage :** 0 **Seuil :** 2 **Cercles :** 2  
**Systèmes :** Panneau de contrôle manuel (97-100) : Sonar actif (94-100)/Sonar passif (91-100)/Analyseur (89-100)/Générateur de lumière (85-100)/Communicateur Flux (94-100)/Ordinateur (98-100)

**Z2 : Blindage :** 1 **Seuil :** 4 **Cercles :** 2  
**Systèmes :** Chauffage Hypermax (96-100)/Filtre Oxydyne (100)/Stabilisateur Lexos (99-100)/Bras mécanique (99-100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)/Sas d'arrimage (100)

**Z3 : Blindage :** 1 **Seuil :** 4 **Cercles :** 2  
**Systèmes :** Contrôles Telemac classe A (99-100)/Pressurisateur Mc Douglass (96-100)/Survie Mondora (100)

**Z4 : Blindage :** 1 **Seuil :** 4 **Cercles :** 2  
**Systèmes :** Porte-drone (99-100)/Générateur électrique (79-100)

**Z5 : Blindage :** 1 **Seuil :** 4 **Cercles :** 2  
**Systèmes :** Balise Rescue II (99-100)

**Z6 : Blindage :** 1 **Seuil :** 4 **Cercles :** 2  
**Systèmes :** Populseur électrique à hélice Minos 20 (96-100)

## ÉQUIPEMENTS

### Défenses :

Générateur électrique Styx, Anguille :

Niv. : 1 • Dégâts : 3 • Capacités : 01-78/79-100

### Systèmes notables :

Bras mécanique New Cyber Tech : Activation : lien mécanique • Niv. : 4 • Force : 16 • Cap. : 01-78/79-98/99-100

Communicateur Flux : Niv. : 20

Générateur de lumière Lumina : Niv. : 1 • Cap. : 85-100

Panneau de contrôle manuel Lexur :

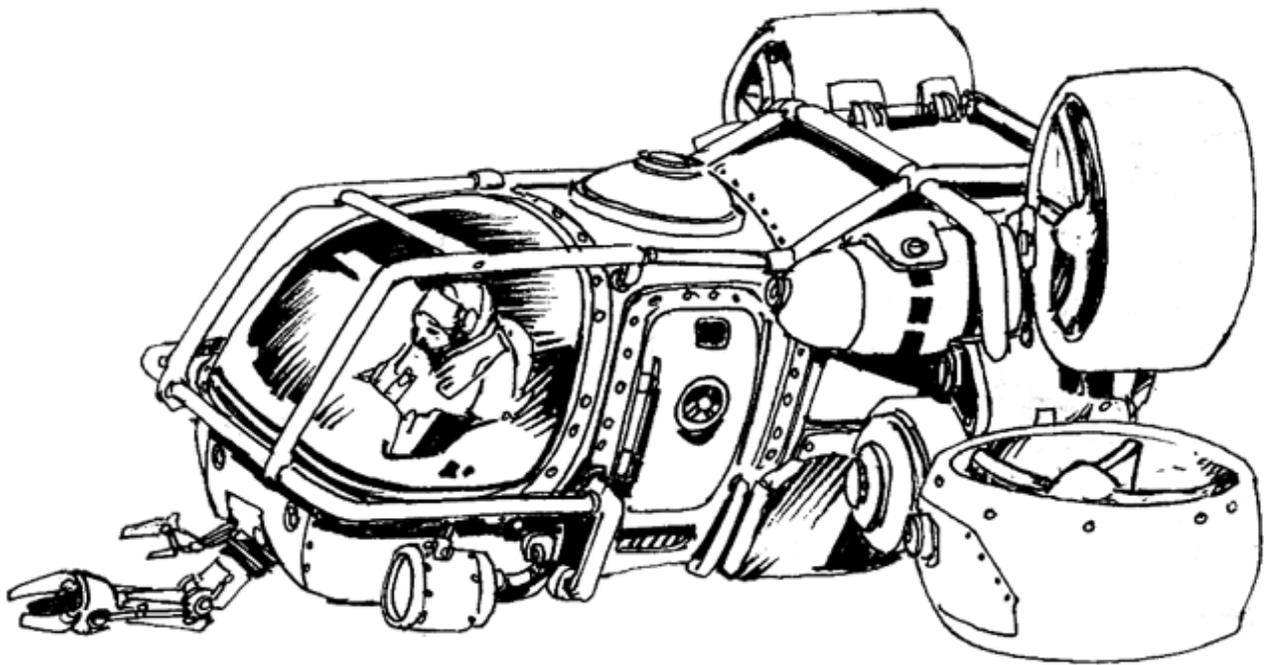
Mod. : - 5 • Cap. : 97-100

Porte-drones Mc Den :

Taille 1 • Cap. : 01-80/81-98/99-100

Sas d'arrimage : Localisation : côté Zone 2 • Taille : 1 plongeur en armure Exo-2 max.

Explorer



## CARAVELLE

La caravelle est fréquemment utilisée dans les petites communautés par des marchands se rendant dans un port commercial.

**Coût :** 120 000

**Type :** Type III

**Poids :** 4 T

**Zones :** 8

**Surface/zone :** 4 m<sup>3</sup>

**Équipage :** 2 + 8

**Vitesse :** 20 nœuds

**Décélération :** 20

**Fabricant :**

Transports de la Ligue

**Profondeur :** -14000

**Gouverne :**

12 (60°)/30 m

**Fret :** 30 m<sup>3</sup>

**Accélération :** 5

**Intégrité :** 12

**Ordinateur :** Lectos III : Niv. : 9 • Séc. : 2 • Cont. : 36

Prog. Attaq. : 0 • Blind. : 1

**Sonscan :**

Actif Orca I/Passif Marsouin/Analyseur Mk VI Crypt

**Actif :** 6 Milles marins (01-67/68-93/94-100)

**Passif :** 30 Milles marins (01-46/47-90/91-100)

**Analyseur :** 3 cibles (01-58/59-88/89-100)

**Z1 : Blindage :** 1(2) **Seuil :** 4(8) **Cercles :** 4

**Systèmes :** Panneau de contrôle manuel (97-100) : Sonar actif (94-100)/Sonar passif (91-100)/Analyseur (89-100)/Générateur de lumière (85-100)/Communicateur Flux (94-100)/Anti-choc (94-100)/Caméra (99-100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)/Auto-pilot (95-100)/Indicateur d'acquisition (99-100)/Volet sécurité (99-100)/Ordinateur (98-100)

**Z2 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4

**Systèmes :** Chauffage Hypermax (96-100)/Filtre Oxydyne (100)/Stabilisateur Lexos (99-100)/Sas d'arrimage (100)

**Z3 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4

**Systèmes :** Contrôles Telemac classe A (99-100)/Pres-surisateur Mc Douglass (96-100)/Survie Mondora (100)

**Z4 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4

**Systèmes :** Propulseur électrique à hélice Minos 20 (96-100)

**Z5 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4

**Systèmes :** Générateur électrique (79-100)

**Z6 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4

**Systèmes :** Porte-drone (99-100)/Plaque d'arrimage (90-100)

**Z7 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4

**Systèmes :** Balise Rescue II (99-100)

**Z8 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4

**Systèmes :** Propulseur fusion turbine OmniTech Niv 40 (99-100)

## ÉQUIPEMENTS

### Défenses :

Anti-choc Hamerdale :

Compartment des pilotes • Cap. : 94-100

Générateur électrique Styx, Anguille :

Niv. : 2 • Dégâts : 6 • Capacités : 01-78/79-100

Volet sécurité Hypnos : Cap. : 01-89/90-98/99-100

### Systèmes notables :

Auto-pilot Icare : Niv. : 4 • Cap. : 95-100

Caméra Kynox : Activation : Lien mécanique • Cap. : 99-100

Communicateur Flux : Niv. : 20

Générateur de lumière Lumina : Niv. : 1 • Cap. : 85-100

Indicateur d'acquisition Pycargue : Cap. : 99-100

Panneau de contrôle manuel Lexur : Mod. : - 5 • Cap. : 97-100

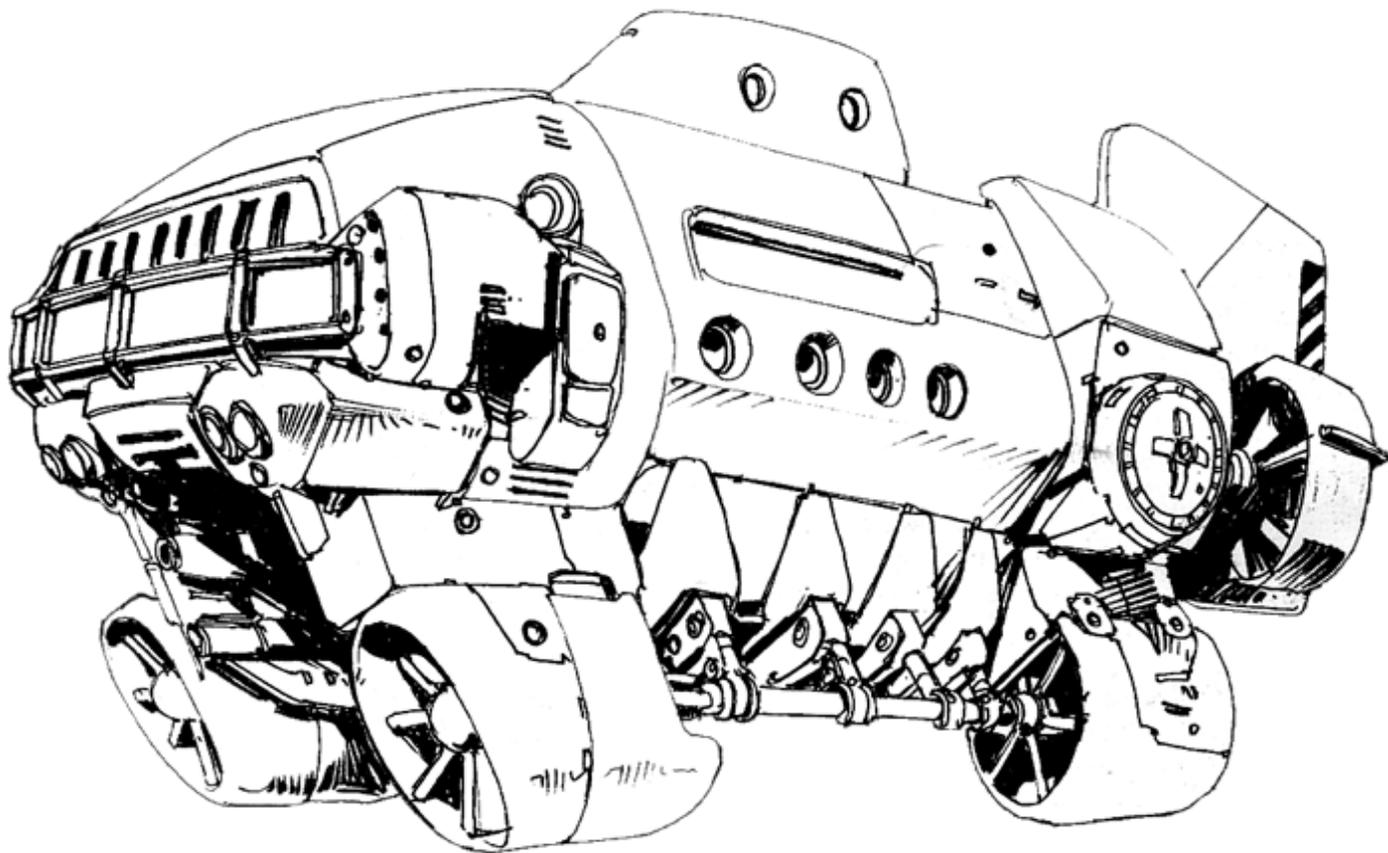
Parois étanches avec sas :

Localisation : entre la zone 1 et la zone 2/3 ; entre la zone 4/5 et la zone 6/7 • Cap. : 01-78/79-100

Plaque d'arrimage Leech II : Force : 30 • Cap. : 90-100

Porte-drones Mc Den : Taille 5 • Cap. : 01-80/81-98/99-100

Sas d'arrimage : Localisation : côté Zone 2 • Taille : 1 plongeur en armure Exo-2 max.



Copyright © 1994

## VESTAL

Grand succès de la firme Polyphème, le Vestal est un navire de transport moyen fréquemment utilisé par les équipes d'exploration.

**Coût :** 198 000  
**Type :** Type IV  
**Profondeur :** - 12 000  
**Gouverne :** 10 (50°)/30 m  
**Équipage :** 2 + 12  
**Vitesse :** 10 nœuds  
**Décélération :** 12  
**Ordinateur :** Lectos IV: Niv. : 12 • **Séc. :** 3 • **Cont. :** 48

**Fabricant :** Polyphème  
**Poids :** 8 T  
**Zones :** 10  
**Surface/zone :** 4 m<sup>3</sup>  
**Fret :** 42 m<sup>3</sup>  
**Accélération :** 3  
**Intégrité :** 10

**Prog. Attaq. :** 0 • **Blind. :** 2

**Sonscan :**  
 Actif Orca I/Passif Marsouin/Analyseur Mk VI Crypt  
**Actif :** 6 Milles marins (01-67/68-93/94-100)  
**Passif :** 30 Milles marins (01-46/47-90/91-100)  
**Analyseur :** 3 cibles (01-58/59-88/89-100)

**Z1 : Blindage :** 1(2) **Seuil :** 4(8) **Cercles :** 4  
**Systèmes :** Panneau de contrôle manuel (97-100) : Sonar actif (94-100)/Sonar passif (91-100)/Analyseur (89-100)/Générateur de lumière (85-100)/Communicateur Flux (94-100)/ Auto-pilot (95-100)/Indicateur d'acquisition (99-100)/Volet sécurité (99-100)/Ordinateur (98-100)

**Z2 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4  
**Systèmes :** Chauffage Hypermax (96-100)/Filtre Oxydyne (100)/Stabilisateur Lexos (99-100)

**Z3 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4  
**Systèmes :** Contrôles Telemac classe A (99-100)/Pressurisateur Mc Douglass (96-100)/Survie Mondora (100)/Sas d'arrimage (100)

**Z4 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4  
**Systèmes :** Sas d'arrimage (100)

**Z5 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4  
**Systèmes :** Générateur électrique (79-100)

**Z6 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4  
**Systèmes :** Porte-drone (99-100)

**Z7 : Blindage :** 2 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4  
**Systèmes :** Balise Rescue II (99-100)

**Z8 : Blindage :** **Seuil :** **Cercles :**  
**Systèmes :** Bras mécanique (99-100)/Lien mécanique (99-100)

**Z9 : Blindage :** **Seuil :** **Cercles :**  
**Systèmes :** néant.

**Z10 : Blindage :** **Seuil :** **Cercles :**  
**Systèmes :** Propulseur électrique turbine Pécari Niv 20 (96-100)

## ÉQUIPEMENTS

### Défenses :

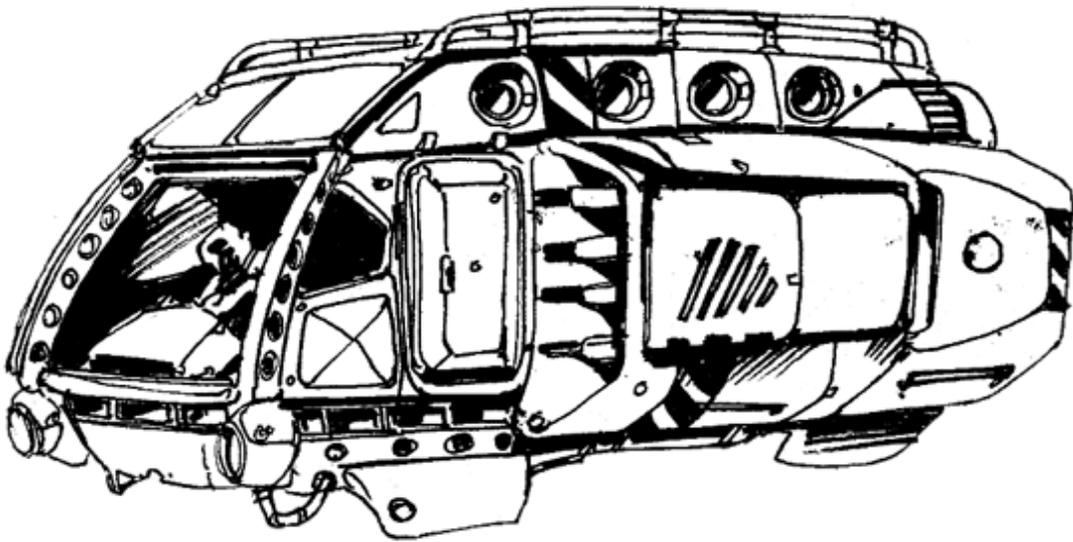
Générateur électrique Styx, Anguille :  
 Niv. : 1 • Dégâts : 3 • Capacités : 01-78/79-100  
Volet sécurité Hypnos : Cap. : 01-89/90-98/99-100

### Systèmes notables :

Auto-pilot Icare : Niv. : 6 • Cap. : 95-100  
Bras mécanique New Cyber Tech : Activation : lien mécanique • Niv. : 5 • Force : 20 • Cap. : 01-78/79-98/99-100  
Communicateur Flux : Niv. : 30

Générateur de lumière Lumina : Niv. : 1 • Cap. : 85-100  
Indicateur d'acquisition Pycargue : Cap. : 99-100  
Panneau de contrôle manuel Lexur : Mod. : 5 • Cap. : 97-100  
Parois étanches avec sas : Localisation : entre la zone 1 et la zone 2/3 ; 4/5 et la zone 6/7 ; 4/5 et 6/7 ; 6/7 et 8/9 • Cap. : 01-78/79-100  
Porte-drones Mc Den : Taille 5 • Cap. : 01-80/81-98/99-100  
Sas d'arrimage : Localisation : côté Zone 4 et côté zone 3  
 Taille : 1 plongeur en armure Exo-2 max.

# V E H I C U L E S



## NÉOLITH

Le Néolith utilise deux propulseurs à hélice. Si l'un d'eux est détruit, la vitesse du navire est réduite de moitié et les jets de pilotages subissent une pénalité de 10 %. C'est un appareil rapide et robuste pouvant transporter soit de nombreux passagers, soit des équipements encombrants.

**Coût :** 248 000

**Type :** Type V

**Poids :** 12 T

**Zones :** 12

**Surface/zone :** 6 m<sup>3</sup>

**Équipage :** 2 + 24

**Vitesse :** 35 nœuds

**Accélération :** 3

**Fabricant :**

Chantiers de l'Indus

**Profondeur :** - 12 000

**Gouverne :**

9 (45°)/44 m

**Fret :** 78 m<sup>3</sup>

**Décélération :** 12

**Intégrité :** 12

**Ordinateur :** Lectos V • **Niv. :** 15 • **Séc. :** 4 • **Cont. :** 60

**Prog. Attaq. :** 0 • **Blind. :** 4

**Sonscan :**

Actif Orca I/Passif Marsouin/Analyseur Mk VI Crypt

**Actif :** 6 Milles marins (01-67/68-93/94-100)

**Passif :** 30 Milles marins (01-46/47-90/91-100)

**Analyseur :** 3 cibles (01-58/59-88/89-100)

**Z1 : Blindage :** 3(6) **Seuil :** 8(16) **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Panneau de contrôle manuel (97-100) : Sonar actif (94-100)/Sonar passif (91-100)/Analyseur (89-100)/Générateur de lumière (85-100)/Communicateur Flux (94-100)/Auto-pilot (95-100)/Indicateur d'acquisition (99-100)/Volets sécurité (99-100)/Caméra (99-100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)/Ordinateur (98-100)

**Z2 : Blindage :** 6 **Seuil :** 16 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Chauffage Hypermax (96-100)/Filtre Oxydyne (100)/Stabilisateur Lexos (99-100)/Sas d'arrimage (100)

**Z3 : Blindage :** 6 **Seuil :** 16 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Contrôles Telemac classe A (99-100)/Pressurisateur Mc Douglass (96-100)/Survie Mondora (100)/Bras mécanique (99-100)/Lien mécanique (99-100)

**Z5 : Blindage :** 6 **Seuil :** 16 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Générateur électrique (79-100)/Sas d'arrimage (100)

**Z6 : Blindage :** 6 **Seuil :** 16 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Porte-drone (99-100)/Sas d'arrimage (100)

**Z7 : Blindage :** 6 **Seuil :** 16 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Balise Rescue II (99-100)

**Z10 : Blindage :** 6 **Seuil :** 16 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Propulseur hélice (99-100)

**Z11 : Blindage :** 6 **Seuil :** 16 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Propulseur hélice (99-100)

**Z12 : Blindage :** 6 **Seuil :** 16 **Cercles :** 10  
**Systèmes :** Moteur fusion Omark Niv 70 (99-100)

**Z4 , Z8 et Z9 : Blindage :** 6 **Seuil :** 16  
**Cercles :** 10  
**Systèmes :** néant

## ÉQUIPEMENTS

### Défenses :

Générateur électrique Styx, Anguille :

Niv. : 3 • Dégâts : 9 • Capacités : 01-78/79-100

Volet sécurité Hypnos : Cap. : 01-89/90-98/99-100

### Systèmes notables :

Auto-pilot Icare : Niv. : 4 • Cap. : 95-100

Bras mécanique New Cyber Tech : Activation : lien mécanique • Niv. : 8 • Force : 32 • Cap. : 01-78/79-98/99-100

Caméra Kynox : Activation : Lien mécanique • Cap. : 99-100

Communicateur Flux : Niv. : 30

Générateur de lumière Lumina : Niv. : 2 • Cap. : 85-100

Indicateur d'acquisition Pycargue : Cap. : 99-100

Panneau de contrôle manuel Lexur : Mod. : 5 • Cap. : 97-100

Parois étanches avec sas :

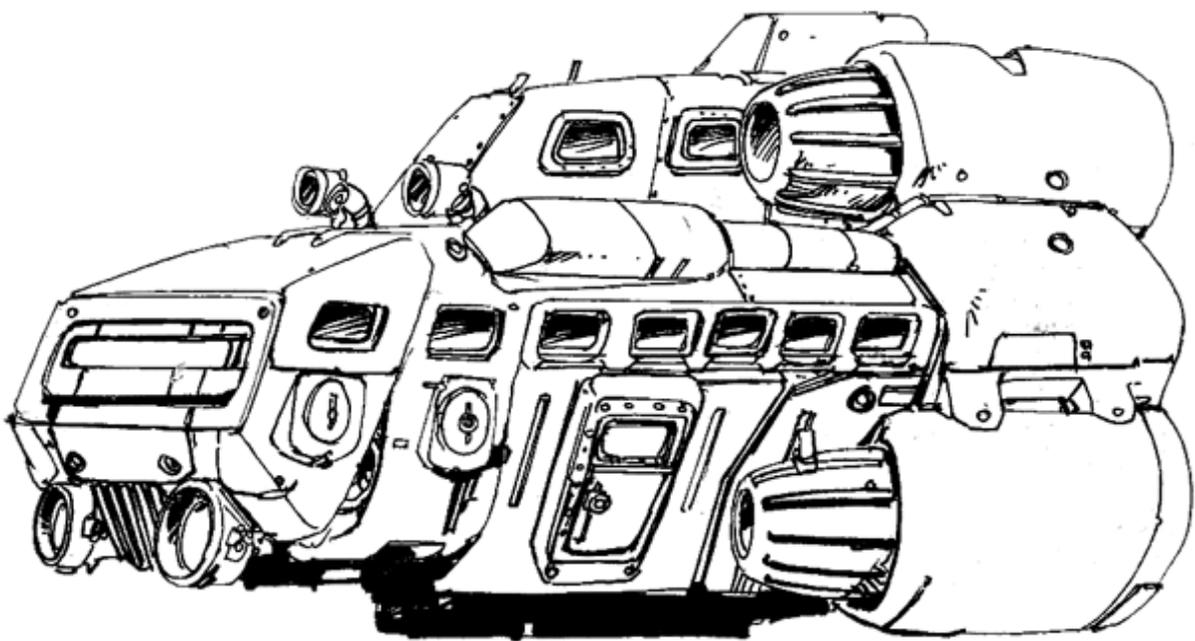
Localisation : entre la zone 1 et les zones 2/3 ; 8/9

et les zones 10/11 • Cap. : 01-78/79-100

Porte-drones Mc Den : Taille 5 • Cap. : 01-80/81-98/99-100

Sas d'arrimage : Localisation : côté Zone 5, Toit Zone 2, ventral Zone 6 • Taille : 1 plongeur en armure Exo-2 max.

# V E H I C U L E S



NGORIN

## SOUVERAIN

Le Souverain est l'un des plus luxueux parmi les petits navires de transport. L'intérieur est très confortable. Il est principalement utilisé par des compagnies et très peu par les particuliers.

**Coût :** 448 000

**Type :** Type VI

**Profondeur :** - 14 000

**Gouverne :** 6 (30°)/40 m

**Équipage :** 2 + 30

**Vitesse :** 30 nœuds

**Décélération :** 12

**Fabricant :** Nova

**Poids :** 24 T

**Zones :** 14

**Surface/zone :** 6 m<sup>3</sup>

**Fret :** 96 m<sup>3</sup>

**Accélération :** 2

**Intégrité :** 8

**Ordinateur :** Lectos II : Niv. : 20 • Séc. : 5 • Cont. : 80

**Prog. Attaq. :** 0 • **Blind. :** 6

**Sonscan :**

Actif Orca I/Passif Marsouin/Analyseur Mk VI Crypt

**Actif :** 6 Milles marins (01-67/68-93/94-100)

**Passif :** 30 Milles marins (01-46/47-90/91-100)

**Analyseur :** 3 cibles (01-58/59-88/89-100)

**Z1 : Blindage :** 5 **Seuil :** 13 **Cercles :** 16  
**Systèmes :** Panneau de contrôle manuel (97-100) : Sonar actif (94-100)/Sonar passif (91-100)/Analyseur (89-100)/Générateur de lumière (85-100)/Communicateur Flux (94-100)/Auto-pilot (95-100)/Indicateur d'acquisition (99-100)/Anti-choc (94-100)/Sas d'arrimage (100)/Ordinateur (98-100)

**Z2 : Blindage :** 40 **Seuil :** 26 **Cercles :** 16  
**Systèmes :** Chauffage Hypermax (96-100)/Filtre Oxydyne (100)/Stabilisateur Lexos (99-100)/Diagnostic Uni. (89-100)/Anti-choc (94-100)/Sas d'arrimage (100)

**Z3 : Blindage :** 10 **Seuil :** 26 **Cercles :** 16  
**Systèmes :** Contrôles Telemac classe A (99-100)/Pressurisateur Mc Douglass (96-100)/Survie Mondora (100)/Réparateur Uni. (92-100)/Anti-choc (94-100)

**Z4 : Blindage :** 10 **Seuil :** 26 **Cercles :** 16  
**Systèmes :** Balise Rescue II (99-100)

**Z5 : Blindage :** 10 **Seuil :** 26 **Cercles :** 16  
**Systèmes :** Balise Rescue II (99-100)/Sas d'arrimage (100)

**Z6 : Blindage :** 10 **Seuil :** 26 **Cercles :** 16  
**Systèmes :** Générateur micro-ondes (90-100)

**Z7 : Blindage :** 10 **Seuil :** 26 **Cercles :** 16  
**Systèmes :** Porte-drone (99-100)

**Z10 : Blindage :** 10 **Seuil :** 26 **Cercles :** 16  
**Systèmes :** Sas d'arrimage (100)

**Z14 : Blindage :** 10 **Seuil :** 26 **Cercles :** 16  
**Systèmes :** Propulseur fusion turbine Rollens Niv 60 (99-100)

**Z8, Z9, Z11, Z12 et Z13 :**  
**Blindage :** 10 **Seuil :** 26 **Cercles :** 16  
**Systèmes :** néant

## ÉQUIPEMENTS

### Défenses :

Anti-choc Hamerdale : Zones 1,2 et 3 • Cap. : 94-100

Générateur micro-ondes Styx, Aiguillon :

Niv. : 3 • Dégâts : 15 • Capacités : 01-89/90-100

### Systèmes notables :

Auto-pilot Icare : Niv. : 8 • Cap. : 95-100

Communicateur Flux : Niv. : 60

Diagnostic Uni. Scope System IV : Cap. : 01-56/57-88/89-100

Générateur de lumière Lumina : Niv. : 2 • Cap. : 85-100

Indicateur d'acquisition Pycargue : Cap. : 99-100

Panneau de contrôle manuel Lexur : Mod. : - 5 • Cap. : 97-100

Parois étanches avec sas : Localisation : entre la zone 1 et les zones 2/3 ; 2/3 et 4/5 ; 4/5 et 6/7 ; 6/7 et 8/9 ; 8/9 et 10/11 ; 10/11 et 12/13 Cap. : 01-78/79-100

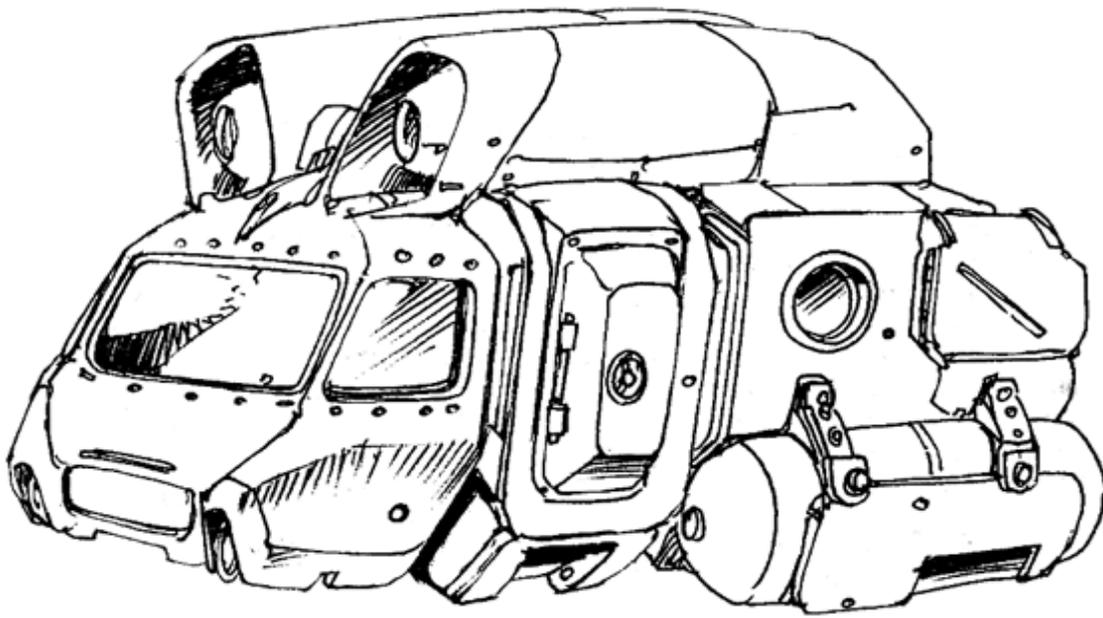
Porte-drones Mc Den : Taille 5 • Cap. : 01-80/81-98/99-100

Réparateur Uni. Omni-vat :

Niv. : 3 • Cap. : 01-63/64-91/ 92-100

Sas d'arrimage : Localisation : côté Zone 2, côté Zone 5, Toit Zone 1 • Taille : 1 plongeur en armure Exo-2 max./ventral Zone 10 • Taille : 4 plongeurs en armures Exo2 ou 2 en armures Exo-3 ou 1 en armure Exo-4

# V E H I C U L E S



## CHASSEUR CIVIL FULGUR

La société Fulgur se contentait jusqu'à aujourd'hui de fabriquer des moteurs pour les navires. Son chasseur de combat prouve qu'elle dispose d'autres ressources. Rapide et puissamment armé, le Fulgur est un excellent appareil de défense dans des secteurs à risque.

**Coût :** 348 000  
**Type :** Type II  
**Profondeur :** - 14 000  
**Vitesse :** 60 nœuds  
**Décélération :** 20  
**Ordinateur :** Prima X • **Niv. :** 10 • **Séc. :** 3 • **Cont. :** 40  
**Prog. Attaq. :** 0 • **Blind. :** 0

**Fabricant :** Fulgur Ind.

**Poids :** 40 T

**Gouverne :** 12 (60°)/20m

**Accélération :** 10

**Intégrité :** 12

**Sonscan :**

Actif Orca I/Passif Marsouin/Analyseur Mk VI Crypt

**Actif :** 6 Milles marins (01-67/68-93/94-100)

**Passif :** 30 Milles marins (01-46/47-90/91-100)

**Analyseur :** 3 cibles (01-58/59-88/89-100)

**Z1 : Blindage :** 5 **Seuil :** 6 **Cercles :** 8  
**Systèmes :** Générateur de lumière (85-100)/Communicateur Flux (94-100)/Ordinateur (97-100)/Lance-harpon A.V. multiple (100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)

**Z2 : Blindage :** 10 **Seuil :** 12 **Cercles :** 8  
**Systèmes :** Panneau de contrôle manuel (97-100)/Sonar actif (94-100)/Sonar passif (91-100)/Analyseur (89-100)/Chauffage Hypermax (96-100)/Filtre Oxydyne (100)/Stabilisateur Lexos (99-100)/Anti-choc (94-100)/Indicateur d'acquisition (99-100)/Tactique (94-100)/Commandes télépathiques (86-100)

**Z3 : Blindage :** 10 **Seuil :** 12 **Cercles :** 8  
**Systèmes :** Contrôles Telemac classe A (99-100)/Pressurisateur Mc Douglass (96-100)/Survie Mondora (100)/Lance-leurres (99-100)

**Z4 : Blindage :** 10 **Seuil :** 12 **Cercles :** 8  
**Systèmes :** Faisceau A.M. (100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)

**Z5 : Blindage :** 10 **Seuil :** 12 **Cercles :** 8  
**Systèmes :** Lance-harpon multiple (100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)

**Z6 : Blindage :** 10 **Seuil :** 12 **Cercles :** 8  
**Systèmes :** Lance-harpon multiple (100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)

**Z7 : Blindage :** 10 **Seuil :** 12 **Cercles :** 8  
**Systèmes :** Propulseur fusion turbine Flash Niv. 60 (99-100)

## ÉQUIPEMENTS

### Armement :

Faisceau A.M. Goliath : Activation : lien mécanique  
 Dégâts : 11 • Portée : 15/30/50 m • Cadence : 1 • Munitions : 8  
Lance-harpon A.V. multiple Moloss :

Activation : lien mécanique • Dégâts : 12 • Portée : 5/8/12m  
 Cadence : 1 • Munitions : 3

Lance-harpon multiple Hécate x2 : Activation : lien mécanique  
 Dégâts : 6 • Portée : 4/8/18m • Cadence : 1 • Munitions : 6/6

### Défenses :

Anti-choc Hamerdale : Zones 1,2 et 3 Cap. : 94-100

Lance-leurres Gardien : Activation : manuelle

Cap. : 01-98/99-100

Leurres Gardien : Nombre : 4 • Niv. : 6 • Cap. : 01-89/90-100

### Systèmes notables :

Commandes télépathiques Neuro : Mod. : + 5 • Cap. : 86-100

Communicateur Flux : Niv. : 10

Générateur de lumière Lumina : Niv. : 1 • Cap. : 85-100

Indicateur d'acquisition Pycargue : Cap. : 99-100

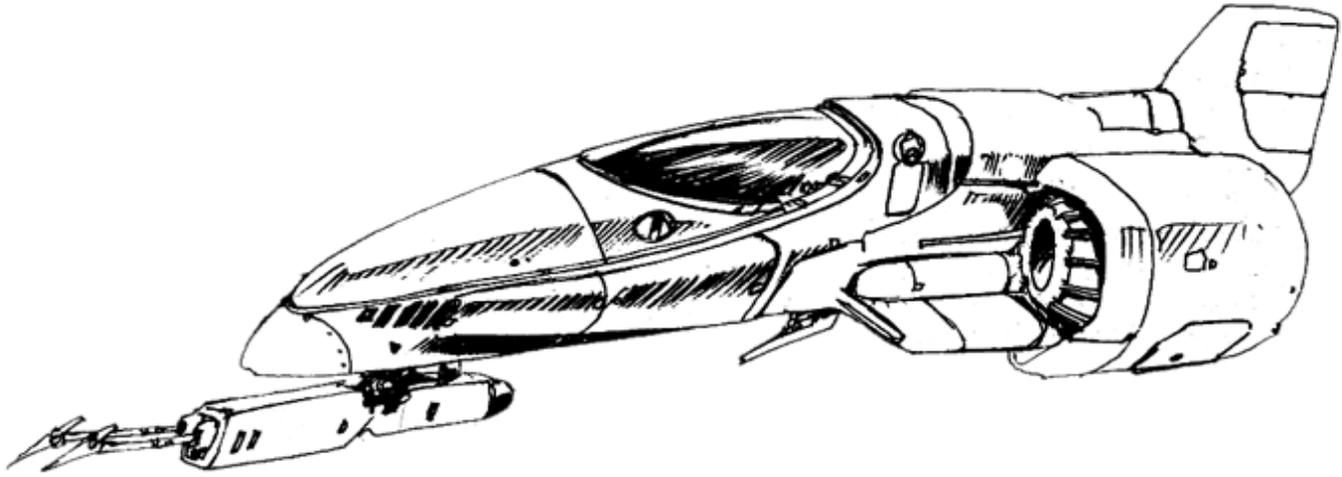
Panneau de contrôle manuel Lexur : Mod. : -5 • Cap. : 97-100

Tactique Mc Clurr visière : Réaction : + 2 • Pilotage : + 5 %

Cap. : 01-93/94-100

# V E H I C U L E S

CLASSIC CIVIL FIGHTER



## DORMEUR

Un des plus vieux appareils de combat encore en service, le Dormeur est un lourd véhicule de combat particulièrement effrayant. Il ressemble à un gigantesque crabe. Ses pattes mécaniques sont alimentées par 2 puissants moteurs Plyth. Si l'un des deux est touché, le Dormeur ne peut plus bouger. Il est doté de 8 pattes mécaniques. Chaque patte détruite réduit sa vitesse de 2 points. S'il ne reste que 3 pattes à l'appareil, il ne peut plus se déplacer. Le Dormeur peut s'enterrer sous le sable, où il attend ses proies.

**Coût :** 488 000

**Type :** Type V

**Profondeur :** - 20 000

**Vitesse :** 10 nœuds

**Décélération :** 2

**Ordinateur :** Prima VI • **Niv. :** 20 • **Séc. :** 5

**Cont. :** 80 • **Prog. Attaq. :** 5 • **Blind. :** 8

**Fabricant :** C.O.U.

**Poids :** 100 T

**Gouverne :** NA

**Accélération :** 1

**Intégrité :** 20

**Sonscan :**

Actif Sirén/Passif Kilian/Analyseur Mk X Sea-star/Calculateur Nemrod II

**Actif :** 6 Milles marins (01-68/69-95/96-100)

**Passif :** 35 Milles marins (01-50/51-92/93-100)

**Analyseur :** 2 cibles (01-54/55-89/90-100)

**Calculateur :** 4 cibles (01-90/91-98/99-100)

**Z1 : Blindage :** 20(40) **Seuil :** 20(40) **Cercles :** 30  
**Systèmes :** Sonscan actif (93-100)/Sonscan passif (93-100)/Patte mécanique (100)/Patte mécanique (100)/Générateur de lumière (88-100)

**Z2 : Blindage :** 40 **Seuil :** 40 **Cercles :** 30  
**Systèmes :** Ordinateur (97-100)/Filtres Gaz Carbonique (98-100)/Panneau de contrôle manuel (96-100)/Volet sécurité (99-100)/Indicateur d'acquisition (99-100)/Communicateur (94-100)/Tactique (94-100)/Générateur électrique (79-100)/Lance-harpons A.V. (100)/Lien mécanique (99-100)

**Z3 : Blindage :** 40 **Seuil :** 40 **Cercles :** 30  
**Systèmes :** Contrôles (100)/Pressurisateur (98-100)/Chauffage (98-100)/Survie (100)/Moteur fusion Niveau 30 Plyth (99-100)/Patte mécanique (100)/Patte mécanique (100)

**Z4 : Blindage :** 40 **Seuil :** 40 **Cercles :** 30  
**Systèmes :** Stabilisateurs (100)/Analyseur (90-100)/Calculateur (99-100)/Moteur fusion Niveau 30

Plyth (99-100)/Patte mécanique (100)/Patte mécanique (100)/Modificateur de bruit (92-100)

**Z5 : Blindage :** 40 **Seuil :** 40 **Cercles :** 30  
**Systèmes :** Lance-torpilles (93-100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)/Lance-torpilles (93-100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)/Unité de stockage torpilles (100)/Patte mécanique (100)/Système d'ensevelissement (94-100)/Modificateur d'écho (92-100)

**Z6 : Blindage :** 40 **Seuil :** 40 **Cercles :** 30  
**Systèmes :** Lance-torpilles (93-100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)/Lance-torpilles (93-100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)/Unité de stockage torpilles (100)/Patte mécanique (100)

**Z7 : Blindage :** 40 **Seuil :** 40 **Cercles :** 30  
**Systèmes :** Lance-torpilles (93-100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)/Lance-torpilles (93-100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)/Unité de stockage torpilles (100)

## ÉQUIPEMENTS

### Armement :

Lance-torpilles Gladius II x 2 : Activation : lien mécanique : Taille 4 • Capacités : 01-92/93-100

Torpilles Archange auto : Nombre : 3/3 • Taille : 4 • Dégâts : 40 • Portée : 14 • Prof. : 20 • Blind.Élec. : 4 • Vitesse : 20 • Capacités : 01-62/63-90/91-100

Lance-torpilles Gladius I x 2 : Activation : lien mécanique : Taille 2 • Capacités : 01-92/93-100

Torpilles TPM Mistral auto : Nombre : 3/3 • Taille : 2

Lance-harpons A.V. multiple Moloss :

Activation : lien mécanique • Dégâts : 12  
 Portée : 5/8/12 m • Cadence : 1 • Munitions : 1

### Défenses :

Générateur électrique Styx, Anguille :

Niv. : 3 • Dégâts : 9 • Capacités : 01-78/79-100

Volet sécurité HypnoSS : Cap. : 01-89/90-98/99-100

Modificateur de bruit Omi-star : Crabe Titan, Capacités : 01-67/68-91/92-100

# V E H I C U L E S

Modificateur d'écho Omi-star : Crabe Titan,  
Capacités : 01-67/68-91/92-100

**Systèmes notables :**

Communicateur Flux : Niv. : 10

Générateur de lumière Lumina : Niv. : 1 • Cap. : 85-100

Indicateur d'acquisition Pycargue : Cap. : 99-100

Panneau de contrôle manuel Lexur :

Mod. : - 5 • Cap. : 97-100

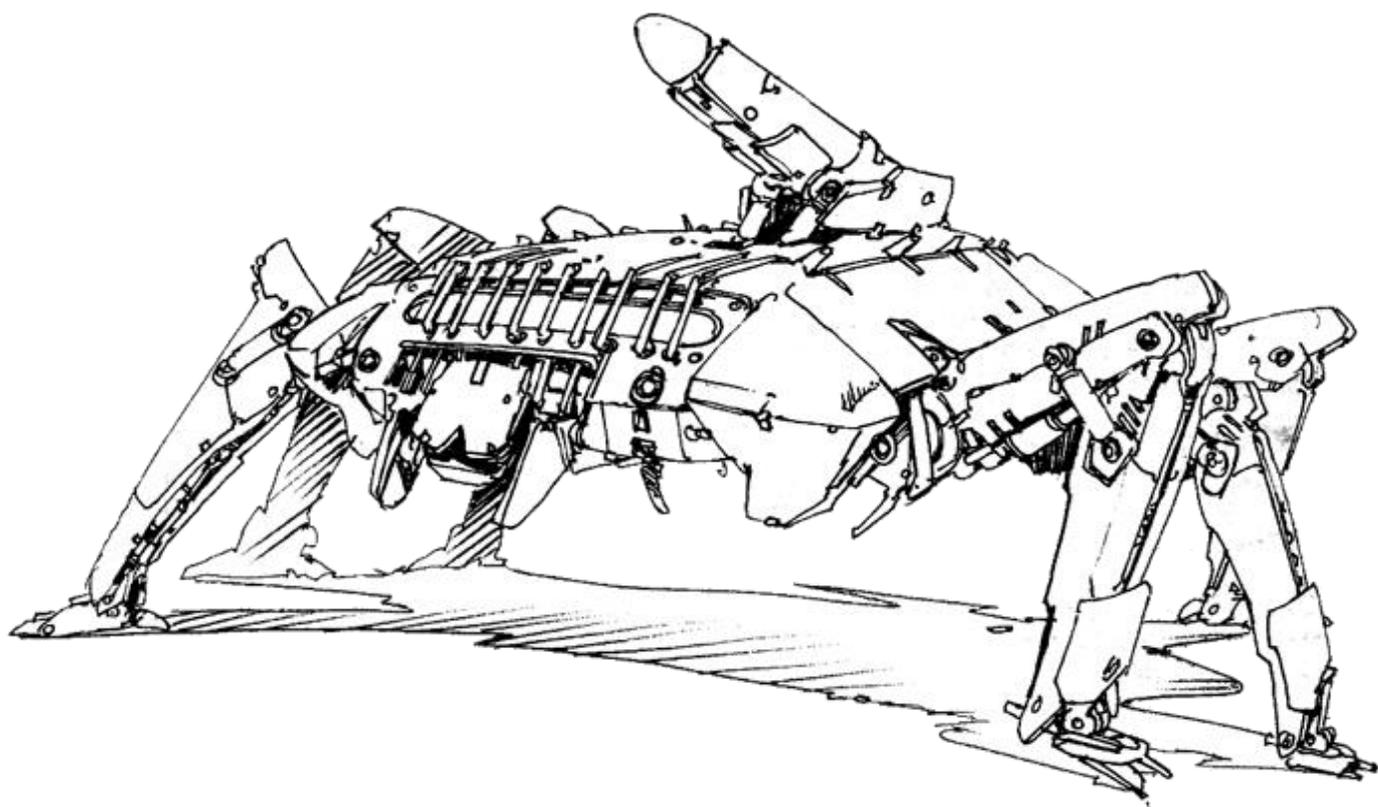
Tactique Mc Clurr visière :

Réaction : + 2 • Pilotage : + 5 % • Cap. : 01-93/94-100

Système d'ensevelissement Manta\* :

Cap. : 01-93/94-100

\*Ce système permet à un véhicule de s'enterrer dans le sable des fonds marins. Il prend 1 place par catégorie de l'appareil. Ainsi, un véhicule de Type V devra dépenser 5 points d'équipement pour s'en munir.



## MANTAS

Ce vieil appareil est encore beaucoup utilisé par les petites communautés, la Ligue Rouge et les pirates. Il est très rare de le trouver à l'état neuf. Le prix indiqué concerne un appareil neuf. Ce chasseur très plat a la particularité de s'enterrer dans le sable des fonds marins pour y attendre ses proies. Il dispose d'un impressionnant arsenal de torpilles mais n'a aucune autre défense supplémentaire. Les pilotes comptent avant tout sur la vitesse de l'appareil pour rentrer à la base avant d'être interceptés par l'ennemi.

**Coût :** 488 000

**Type :** Type V

**Profondeur :** - 20 000

**Vitesse :** 60 nœuds

**Accélération :** 6

**Intégrité :** 18

**Ordinateur :** Prima VI • **Niv. :** 20 • **Séc. :** 5 • **Cont. :** 80

**Prog. Attaq. :** 5 • **Blind. :** 8

**Fabricant :** C.O.U.

**Poids :** 100 T

**Gouverne :**

6(30°)/30m

**Décélération :** 12

**Sonscan :**

Actif Sirén/Passif Kilian/Analyseur Mk X Sea-star/Calculateur Nemrod II

**Actif :** 6 Milles marins (01-68/69-95/96-100)

**Passif :** 35 Milles marins (01-50/51-92/93-100)

**Analyseur :** 2 cibles (01-54/55-89/90-100)

**Calculateur :** 4 cibles (01-90/91-98/99-100)

**Z1 : Blindage :** 15(30) **Seuil :** 18(36) **Cercles :** 24  
**Systèmes :** Sonscan actif (93-100)/Sonscan passif (93-100)/ Générateur de lumière (88-100)

**Z2 : Blindage :** 30 **Seuil :** 36 **Cercles :** 24  
**Systèmes :** Ordinateur (97-100)/Filtres Gaz Carbonique (98-100)/Panneau de contrôle manuel (96-100)/Volet sécurité (99-100)/Indicateur d'acquisition (99-100)/Communicateur (94-100)/Tactique (94-100)

**Z3 : Blindage :** 30 **Seuil :** 36 **Cercles :** 24  
**Systèmes :** Contrôles (100)/Pressurisateur (98-100)/Chauffage (98-100)/Survie (100)

**Z4 : Blindage :** 30 **Seuil :** 36 **Cercles :** 24  
**Systèmes :** Stabilisateurs (100)/Analyseur (90-100)/Calculateur (99-100)/Masqueur (86-100)

**Z5 : Blindage :** 30 **Seuil :** 36 **Cercles :** 24  
**Systèmes :** Lance-torpilles (93-100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)/Lance-torpilles (93-100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)/Unité de stockage torpilles (100)/Système d'ensevelissement (94-100)/Brouilleur d'écho (86-100)

**Z6 : Blindage :** 30 **Seuil :** 36 **Cercles :** 24  
**Systèmes :** Lance-torpilles (93-100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)/Lance-torpilles (93-100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)/Unité de stockage torpilles (100)

**Z7 : Blindage :** 30 **Seuil :** 36 **Cercles :** 24  
**Systèmes :** Propulseur fusion turbine Mc Leod Niv 100 (99-100)

## ÉQUIPEMENTS

### Armement :

Lance-torpilles Gladius II x 2 :

Activation : lien mécanique • Taille 4

Capacités : 01-92/93-100 •

Torpilles Archange auto : Nombre : 3/3 • Taille : 4

Dégâts : 40 • Portée : 14 • Prof. : 20 • Blind.Élec. : 4

Vitesse : 20 • Capacités : 01-62/63-90/91-100

Lance-torpilles Gladius VI x 2 : Activation : lien méca-

nique • Taille 8 • Capacités : 01-92/93-100

Torpilles Ultima auto :

Nombre : 3/3 • Taille : 8 • Dégâts : 80 • Portée : 28

Prof. : 20 • Blind.Élec. : 8 • Vitesse : 15 • Capacités :

01-55/56-78/79-100

### Défenses :

Volet sécurité Hypnos : Cap. : 01-89/90-98/99-100

Masqueur Tri-Magma : Niv : 5 • Cap. : 86-100

Brouilleur d'écho Tri-Magma : Niv : 5 • Cap. : 86-100

**Systèmes notables :**

Communicateur Flux : Niv. : 10

Générateur de lumière Lumina : Niv. : 1 • Cap. : 85-100

Indicateur d'acquisition Pycargue : Cap. : 99-100

Panneau de contrôle manuel Lexur :

Mod. : -5 • Cap. : 97-100

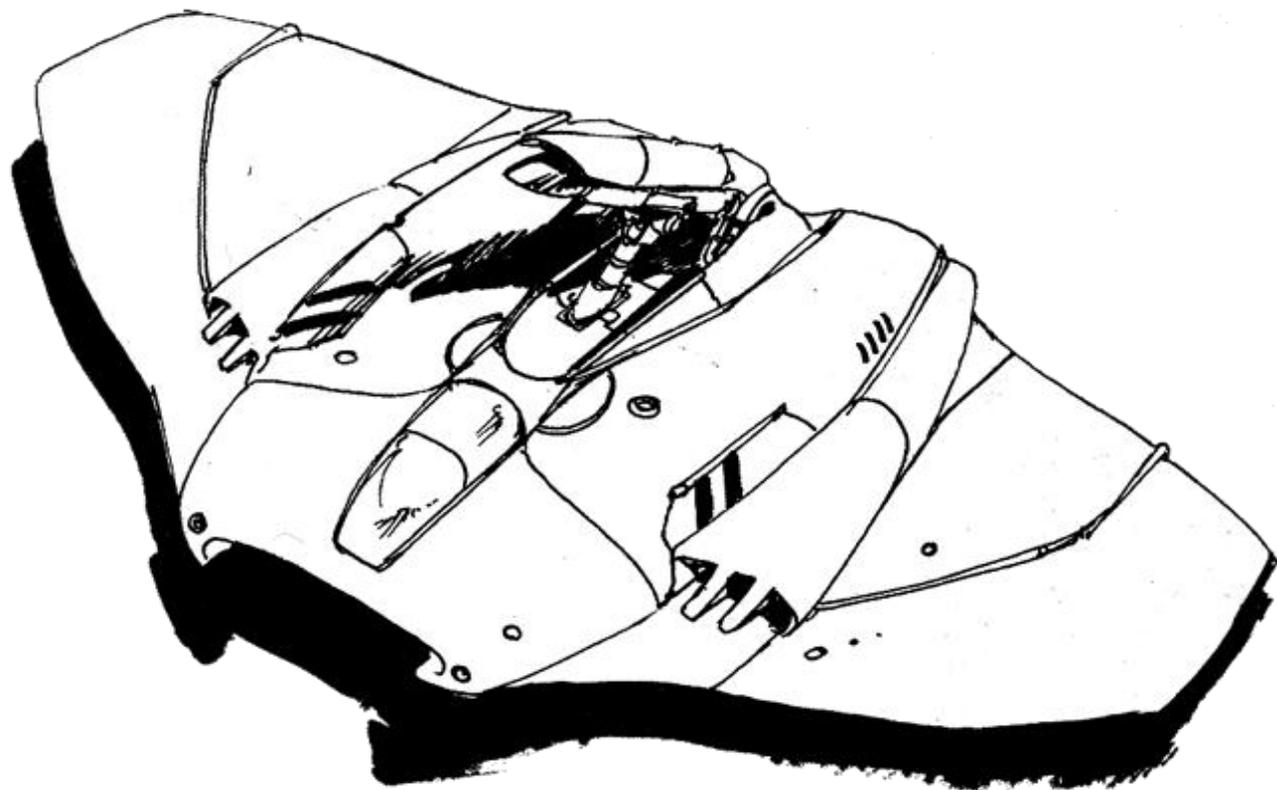
Tactique Mc Clurr visière :

Réaction : + 2 • Pilotage : + 5 % • Cap. : 01-93/94-100

Système d'ensevelissement Manta\* :

Cap. : 01-93/94-100

\*Ce système permet à un véhicule de s'enterrer dans le sable des fonds marins. Il prend 1 place par catégorie de l'appareil. Ainsi, un véhicule de Type V devra dépenser 5 points d'équipement pour s'en munir.



Mantas

## SCOOTER À TURBINES DRAKAR

Les scooters sous-marins ne sont utilisables que par des individus en combinaisons. Ce sont des véhicules particulièrement pratiques pour effectuer de petits déplacements. On les utilise énormément aux alentours des ports sous-marins et dans les champs d'hydro-culture. Un pilote est généralement en position allongée pour offrir le moins de résistance possible à l'eau.

**Coût :** 38 000

**Type :** A

**Profondeur :** - 14 000

**Équipage :** 1

**Vitesse :** 20 nœuds

**Décélération :** 10

**Ordinateur :** Teltar I : Niv. : 1 • Séc. : 1 • Cont. : 3

**Prog. Attaq. :** 0 • **Blind. :** 0

**Fabricant :** Drakar Ent.

**Poids :** 100 kg

**Zone :** 1

**Fret :** 3 m<sup>3</sup>

**Accélération :** 5

**Intégrité :** 4

**Sonscan :**

Actif Orca I/Passif Marsouin/Analyseur Mk VI Crypt

**Actif :** 6 Milles marins (01-67/68-93/94-100)

**Passif :** 30 Milles marins (01-46/47-90/91-100)

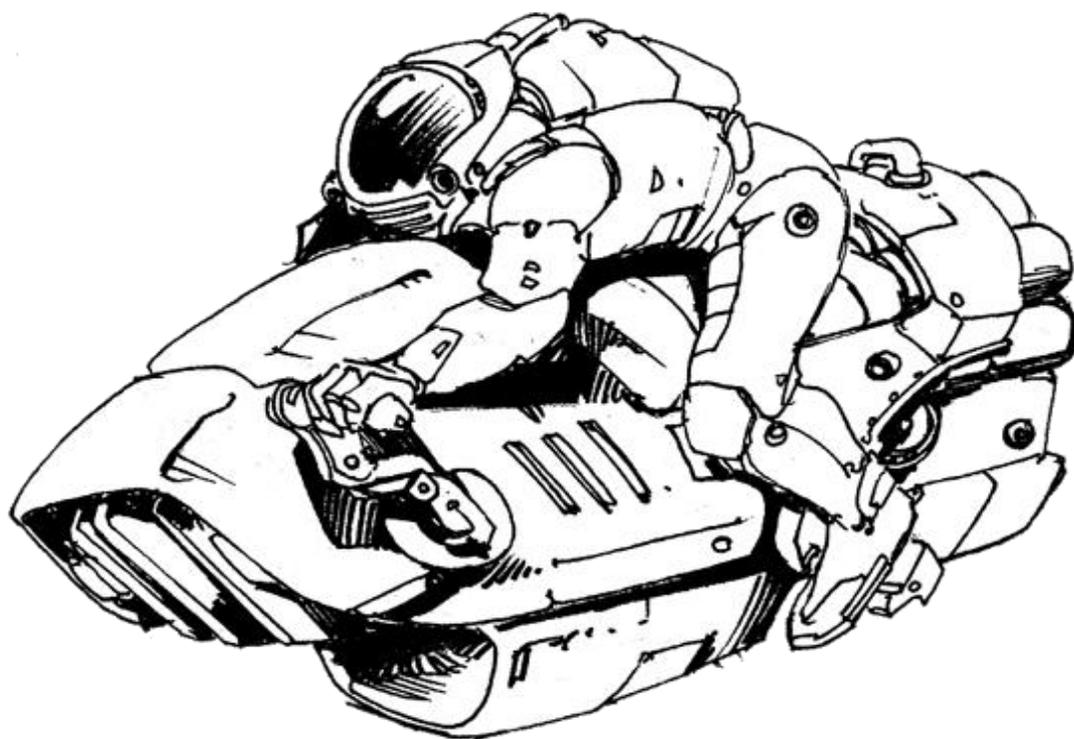
**Analyseur :** 3 cibles (01-58/59-88/89-100)

**Z1 : Blindage :** 26767 **Seuil :** 8 **Cercles :** 4  
**Systèmes :** Panneau de contrôle manuel (97-100)/Sonar actif (94-100)/Sonar passif (91-100)/Analyseur (89-100)/Générateur de lumière (85-100)/Ordinateur (98-100)/Propulseur turbine Hydrotech Niv

20 (96-100)/Contrôles classe A (100)/Stabilisateurs Piton (99-100)

**Systèmes notables :**

Générateur de lumière Lumina : Niv. : 1 • Cap. : 85-100



Scouter à turbines

## SCOOTER À HÉLICES DRAKAR II

Plus imposant que le Drakar I, ce modèle peut accueillir un passager en plus du pilote et du fret. Mais il est beaucoup plus lent.

**Coût :** 58 000

**Type :** C

**Profondeur :** - 12 000

**Équipage :** 1 + 1

**Vitesse :** 10 nœuds

**Décélération :** 6

**Ordinateur :** Teltar I : Niv. : 2 • Séc. : 1 • Cont. : 6

**Prog. Attaq. :** 0

**Fabricant :** Drakar Ent.

**Poids :** 300 kg

**Zone :** 1

**Fret :** 9 m<sup>3</sup>

**Accélération :** 3

**Intégrité :** 14

**Blind. :** 0

**Sonscan :**

Actif Orca I/Passif Marsouin/Analyseur Mk VI Crypt

**Actif :** 6 Milles marins (01-67/68-93/94-100)

**Passif :** 30 Milles marins (01-46/47-90/91-100)

**Analyseur :** 3 cibles (01-58/59-88/89-100)

**Z1 : Blindage :** 6 **Seuil :** 12 **Cercles :** 6

**Systèmes :** Panneau de contrôle manuel (97-100)/Sonar actif (94-100)/Sonar passif (91-100)/Analyseur (89-100)/Générateur de lumière (85-100)/Ordinateur (98-100)/Propulseur hélices Hydrotech Niv 10 (96-100)/Contrôles classe A (100)/Stabilisateurs Piton (99-100)/Lance-harpons multiple (100)/Lance har-

pon multiple (100) **Armement :**

**Lance-harpons multiple Drakar x 2 :**

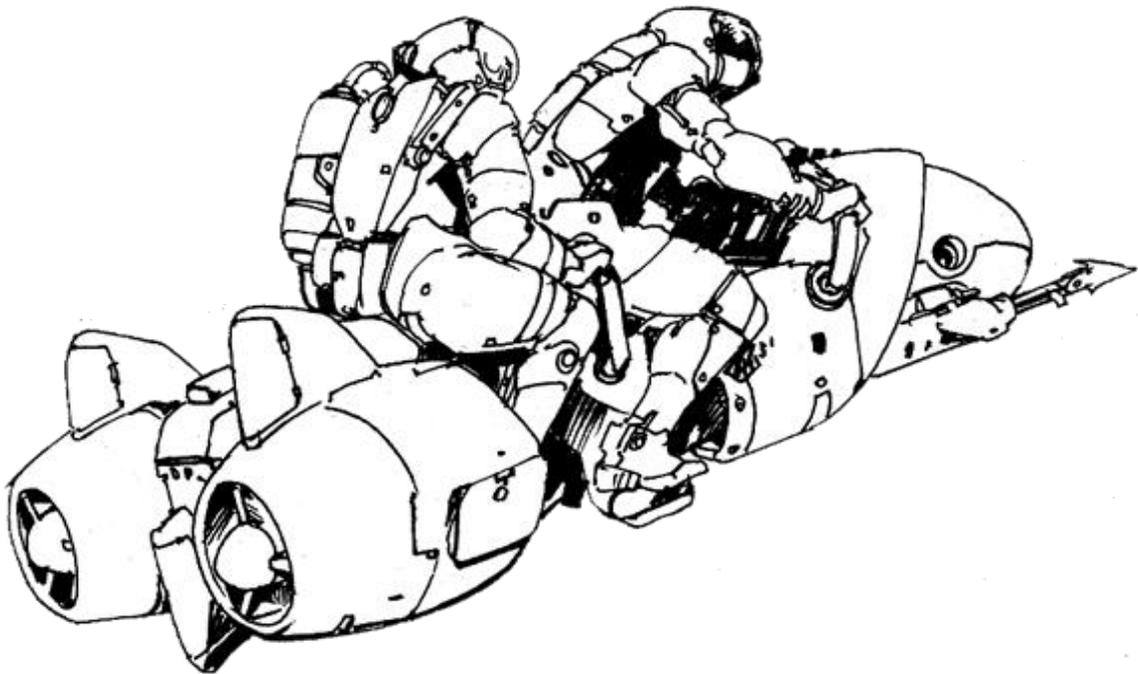
Activation : manuelle • Dégâts : 6 • Cadence : 1

Munitions : 4/4 Portée : 6/12/28m

**Systèmes notables :**

Générateur de lumière Lumina : Niv. : 1 • Cap. : 85-100

Scouter à hélices



## HYDRO-TRACTEUR NEROBI ET PISCO

Les hydro-tracteurs utilisent le tableau de construction des drones. La taille maximum d'un tel appareil est équivalente à un drone Delta. Le poids est à x 10.

### NEROBI

**Coût :** 6 000  
**Type :** Alpha  
**Profondeur :** - 20 000

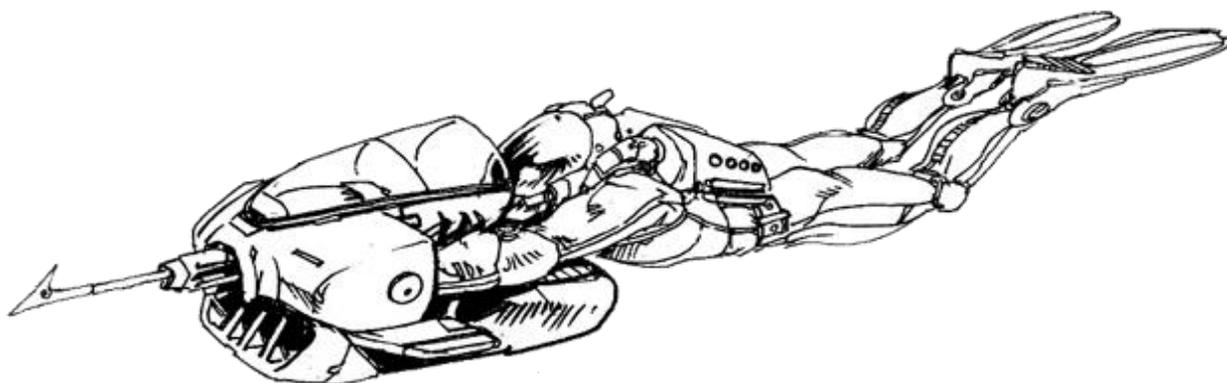
**Fabricant :** Drakar Ent.  
**Poids :** 10 kg  
**Zone :** 1

**Équipage :** 1  
**Accélération :** 3  
**Intégrité :** 2

**Vitesse :** 10 nœuds  
**Décélération :** 6

**Z1 :** Blindage : 0 Seuil : 2 Cercles : 2  
**Systèmes :** Générateur de lumière (85-100)/Propulseur turbine Hydrotech Niv 15 (96-100)/ Lance-harpons multiple (100)

**Armement :**  
Lance-harpons multiple Drakar : Activation : manuelle • Dégâts : 6 • Cadence : 1 • Munitions : 6 • Portée : 6/12/28 m  
**Systèmes notables :**  
Générateur de lumière Lumina : Niv. : 1 Cap. : 85-100



Nerobi

### PISCO

**Coût :** 18 000  
**Type :** Delta  
**Profondeur :** - 20 000

**Fabricant :** Drakar Ent.  
**Poids :** 150 kg  
**Zone :** 1

**Équipage :** 1  
**Accélération :** 2  
**Intégrité :** 2

**Vitesse :** 5 nœuds  
**Décélération :** 3

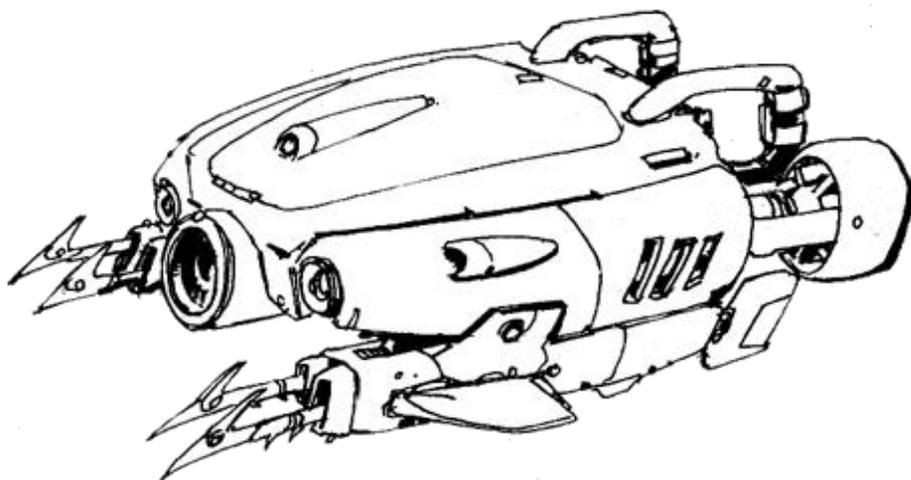
**Z1 :** Blindage : 3 Seuil : 5 Cercles : 5  
**Systèmes :** Générateur de lumière (85-100)/Propulseur hélices Hydrotech Niv 5 (96-100)/ Lance-harpons multiple (100)/Lance-harpons multiple (100)/Porte-drone (99-100)/Caméra (99-100)

**Armement :**  
Lance-harpons multiple Drakar x 2 :

Activation : manuelle • Dégâts : 6 • Cadence : 1  
• Munitions : 4/4 • Portée : 6/12/28 m

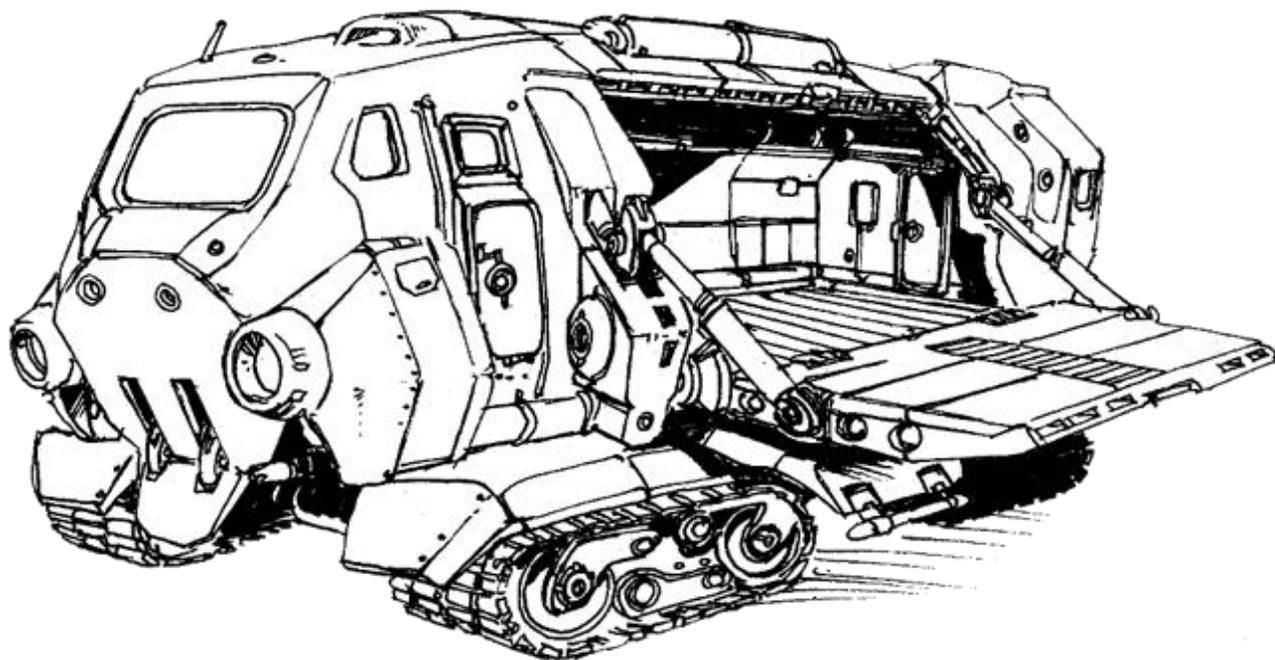
**Systèmes notables :**  
Générateur de lumière Lumina : Niv. : 4 • Cap. : 85-100  
Caméra Kynox : Activation : manuelle • Cap. : 99-100  
Porte-drones Mac Den : Taille 1

Pisco



## VÉHICULE SUR FOND MARIN TITAN

Ce mastodonte est prévu pour transporter du matériel. La plupart de ses places passagers ont donc été transformées en zone de fret. Ce véhicule est très large et ne comprend que 8 zones. La première (6 m<sup>3</sup>) est réservée aux deux pilotes. Les Zones 2 et 3 (24 m<sup>3</sup>) aux 8 passagers, les zones 4 et 5 (180 m<sup>3</sup>) au fret et les trois dernières au moteur et aux autres systèmes du véhicule. Les Zones 4 et 5 sont entièrement inondables, le côté de la zone 5 peut s'abaisser pour servir de rampe d'embarquement ou de débarquement. Ce n'est pas un sas.



**Coût :** 498 000  
**Type :** Type VI  
**Profondeur :** - 6 000  
**Surface/zone :** spécial  
**Fret :** 228 m3  
**Accélération :** 1  
**Intégrité :** 14  
**Ordinateur :** Lectos II : • Niv. : 5 • Séc. : 2 • Cont. : 40  
**Prog. Attaq. :** 0 • **Blind. :** 0

**Fabricant :** Drakar Ent.  
**Poids :** 24 T  
**Zones :** 8  
**Équipage :** 2 + 8  
**Vitesse :** 5 nœuds  
**Décélération :** 2

### Sonscan :

Actif Orca I/Passif Marsouin/Analyseur Mk VI Crypt  
**Actif :** 6 Milles marins (01-67/68-93/94-100)  
**Passif :** 30 Milles marins (01-46/47-90/91-100)  
**Analyseur :** 3 cibles (01-58/59-88/89-100)

**Z1 : Blindage :** 8 (16) **Seuil :** 42 (21) **Cercles :** 26  
**Systèmes :** Panneau de contrôle manuel (97-100)/Sonar actif (94-100)/Sonar passif (91-100)/Analyseur (89-100)/Générateur de lumière (85-100)/Communicateur Flux (94-100)/Auto-pilot (95-100)/Indicateur d'acquisition (99-100)/Anti-choc (94-100)/Sas d'arrimage (100)/Ordinateur (98-100)/Volet de sécurité (99-100)

**Z2 : Blindage :** 16 **Seuil :** 42 **Cercles :** 26  
**Systèmes :** Chauffage Hypermax (96-100)/Filtre Oxydyne (100)/Stabilisateur Lexos (99-100)/Anti-choc (94-100)/Sas d'arrimage (100)/Chenilles (100)

**Z3 : Blindage :** 10 **Seuil :** 26 **Cercles :** 16  
**Systèmes :** Contrôles Telemac classe A (99-100)/Pressurisateur Mc Douglass (96-100)/Survie Mondora (100)/Anti-choc (94-100)/Chenilles (100)

**Z4 : Blindage :** 10 **Seuil :** 26 **Cercles :** 16  
**Systèmes :** Chenilles (100)

**Z5 : Blindage :** 10 **Seuil :** 26 **Cercles :** 16  
**Systèmes :** Rampe (100)/Chenilles (100)/Bras mécanique (99-100)/Lien mécanique Tradlex (99-100)

**Z6 : Blindage :** 10 **Seuil :** 26 **Cercles :** 16  
**Systèmes :** Générateur micro-ondes (90-100)/Balise Rescue II (99-100)

**Z7 : Blindage :** 10 **Seuil :** 26 **Cercles :** 16  
**Systèmes :** Porte drone (99-100)

**Z8 : Blindage :** 10 **Seuil :** 26 **Cercles :** 16  
**Systèmes :** Moteur fusion Rollens Niv 20 (99-100)

## ÉQUIPEMENTS

### Défenses :

**Anti-choc Hamerdale :** Zones 1,2 et 3 • Cap. : 94-100  
**Générateur micro-ondes Styx, Aiguillon :**  
 Niv. : 4 • Dégâts : 20 • Capacités : 01-89/90-100  
**Volet sécurité Hypnos :** Cap. : 01-89/90-98/99-100

### Systèmes notables :

**Auto-pilot Icare :** Niv. : 6 • Cap. : 95-100  
**Bras mécanique New Cyber Tech :**  
 Activation : lien mécanique • Niv. : 20 • Force : 80  
 Cap. : 01-78/79-98/99-100  
**Communicateur Flux :** Niv. : 40

**Générateur de lumière Lumina :** Niv. : 4 • Cap. : 85-100

**Indicateur d'acquisition Pycargue :** Cap. : 99-100

**Panneau de contrôle manuel Lexur :**

Mod. : -5 • Cap. : 97-100

**Parois étanches avec sas :** Localisation : entre la zone 1 et les zones 2/3 ; 2/3 et 4/5 ; 4/5 et 6/7/8 • Cap. : 01-78/79-100

**Porte-drones Mc Den :**

Taille 10 • Cap. : 01-80/81-98/99-100

**Sas d'arrimage :** Localisation : côté Zone 1, côté Zone 2, Taille : 1 plongeur en armure Exo-2 max.

**Rampe Zone 5 :** plate-forme de chargement sans sas.

## TORPILLES

### TORPILLES DIRECTES

Les torpilles directes sont des armes dépourvues de système de guidage. Si elles ratent leur cible, elles continuent tout droit jusqu'à ce qu'elles heurtent quelque chose ou arrivent à leur portée maximum. Elles ne sont pas affectées par les appareils de guerre électronique (contrôle torpille, défense écho +, etc.)

**Procédure de tir :** l'attaquant doit voir sa cible. Il utilise sa compétence en Armes Lourdes s'il utilise un lanceur portable. Il utilise sa compétence d'A.T.M. s'il lance sa torpille à partir d'un véhicule ou d'une armure avec un Lien Mécanique avec la torpille. L'attaque est modifiée par l'intensité de la vitesse de la cible, c'est-à-dire que l'on compare la vitesse de la cible au niveau du talent. Par exemple, pour un engin se déplaçant à 27 mètres par tour, intensité 23, avec un talent de niveau 10, l'attaque subira une pénalité de - 65 % (Intensité 23 comparée à un niveau 10 en talent). On ne tient pas compte des pénalités de portée pour un tir direct avec une torpille. Les dégâts sont déterminés par le jet de talent approprié, les torpilles directes n'ont pas de caractéristique «Capacités».

### TORPILLES FILO-GUIDÉES

Les torpilles filo-guidées sont des armes reliées au lanceur par un câble extrêmement fin qui permet de guider leur trajectoire. Elles sont dépourvues de sonar mais peuvent être équipées d'un calculateur donnant un bonus au jet de talent de l'opérateur. Elles sont perturbées par les appareils de guerre électronique sauf le Contrôle Torpille. Il est impossible d'utiliser ces armes si l'écho de la cible n'est pas analysé. Mais elles peuvent être tirées sans solution de tir.

**Procédure de tir :** l'attaquant doit voir sa cible ou l'avoir analysée (en cas de formation, il faut attendre la cinquième analyse pour diriger l'engin sur un écho précis). Il utilise son talent d'A.T.M. La cible ne peut tenter d'échapper à la torpille qu'en effectuant une manœuvre. Si le tir est raté, la torpille explose, l'adversaire ayant évité le contact au dernier moment.

### TORPILLES AUTOMATIQUES

Ces torpilles sont munies d'un sonar et d'un calculateur de tir indépendant. Quand elle est lancée, l'ordinateur de la torpille se verrouille sur la cible désignée. Tous les jets pour une torpille se font en utilisant sa caractéristique «Capacités». La règle concernant la perte de contact est simplifiée et ne nécessite maintenant plus qu'un seul jet.

**Procédure de tir :** une torpille peut être lancée muette ou pas. Si elle est muette, elle est silencieuse et suit les coordonnées indiquées par l'ordinateur du lanceur. À une certaine distance de la cible, spécifiée par le lanceur, la torpille active son ordinateur d'attaque. Si l'engin visé, entre le tir et l'activation de la torpille, a changé son cap de plus de 45° ou sa vitesse de plus de 10 nœuds, la torpille est obligée de le détecter de nouveau. On utilise alors sa caractéristique Capacités. Les Capacités d'une torpille sont définies par trois pourcentages, par exemple : 01-67 (1er %)/68-89 (2e %)/90-100 (3e %). Si la torpille réussit son jet (1er %), elle se remet en chasse; si elle échoue (2e %), elle cherche encore; si c'est un échec critique (3e %), appliquez les effets d'une attaque critique. Il ne faut effectuer qu'un seul jet!

Quand une torpille arrive sur sa cible, elle l'attaque. On utilise également sa caractéristique «Capacités». Si la torpille réussit son attaque (1er %), elle touche et inflige des dommages; si elle rate (2e %), elle se place en ré-acquisition (même procédure que pour une perte de contact) et, au bout de 1D10 tours, pourra tenter une nouvelle attaque. Si elle subit un échec critique, appliquer les règles prévues à cet effet.

Ainsi, après le lancement d'une torpille, chaque attaque ne nécessite qu'un seul lancer de dé.

## TORPILLES CLASSIQUES

Ces armes sont bourrées d'explosifs et leur seule fonction est de détruire leur cible.

Nom	Vit/tour	Coût	Taille	Cap.	Prof	Notes
Archange	40 m	5 500	4	01-62/63-90/91-100	20	perce-blindage
A-16 Vengeur	40 m	1 800	1	01-56/57-85/86-100	18	NA
A 26 Vengeur	80 m	3 600	3	01-60/61-92/93-100	16	anti-blindage
A 26 Vengeur II	60 m	5 000	6	NA	10	NA
Excelsior I	20 m	7 200	5	01-68/69-89/90-100	12	perce-blindage
Excelsior II	60 m	12 000	6	01-77/78-94/95-100	20	perce-blindage
Exterminator	40 m	10 000	10	01-52/53-80/81-100	14	NA
Phalanx	70 m	16 000	12	01-69/70-93/94-100	19	NA
Proxima	30 m	6 400	6	01-61/62-91/92-100	9	NA
Sabre AZ 28	40 m	4 800	4	+10 %	6	NA
Straight Kill	60 m	8 400	10	NA	12	anti-blindage
T 84	50 m	1 800	1	01-76/77-95/96-100	15	NA
Termina	40 m	12 400	10	01-56/57-86/87-100	18	Perce-blindage
TPM-Mistral	50 m	2 800	2	01-60/61-92/93-100	20	NA
Ultima	30 m	9 500	8	01-55/56-78/79-100	20	anti-blindage
Ultra	50 m	8 000	8	+ 20 %	15	perce-blindage

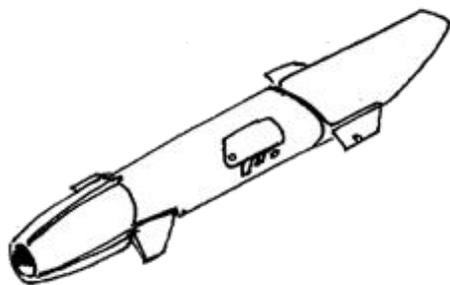
Vit.	Portée	Dégâts	Blind.	Blind. Elec.	Type	Rareté	Fabricant	Propulsion
20	14	40	0	4	auto	6	Vortex (Hégé.)	Turbines
20	6	10	4	5	auto	4	Gladius (Veil.)	Hélices
40	8	30	10	0	auto	14	Gladius (Veil.)	Turbines
30	11	60	0	0	directe	12	Gladius (Veil.)	Turbines
10	7	50	1	8	auto	16	Excelsior (Union)	Turbines
30	12	60	0	6	auto	8	Crotale (Hégé.)	Hélices
20	10	100	0	6	auto	10	Gladius (Veil.)	Hélices
35	16	120	6	0	auto	6	Phalanx (Indép.)	Turbines
15	12	60	2	4	auto	14	Malga (Corail)	Hélices
20	2	40	0	4	Filo-guidée	12	Nova (Hégé.)	Turbines
30	4	100	4	0	directe	6	Straight Kill (indép.)	Turbines
25	8	10	4	4	auto	8	Aton (Corail)	Turbines
20	6	100	8	8	Auto	10	Silent (Ligue)	Hélices
25	9	20	5	6	auto	10	Mistral (Union)	Turbines
15	28	80	0	8	auto	12	Magia (Ligue)	Hélices
25	3	80	0	0	Filo-guidée	12	Polar (Alliance)	Turbines

## TORPILLES À PLASMA LOURD

Ce sont forcément des torpilles directes. Ces armes sont des sphères d'énergie extrêmement dévastatrices à courte portée mais beaucoup moins à moyenne ou longue portée.

Nom	Vit/tour	Coût	Taille	Cap.	Prof.	Note
Sphère	100m	20 000	10	NA	12 000	Taille : - 1/tour
Lua	100m	36 000	14	NA	8 000	Taille : - 1/tour

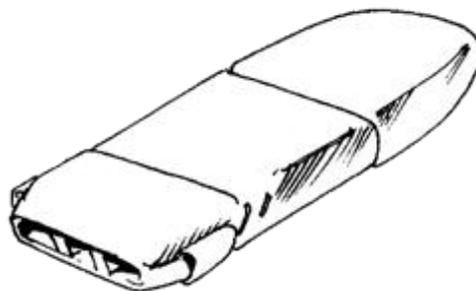
Vit.	Portée	Dégâts	Blind.	Blind. Elec.	Type	Rareté	Fabricant	Propulsion
50	1 000 m	Var.	total	total	directe	14	Plasma Tech (Hégé.)	NA
50	1 400 m	Var.	total	total	directe	20	Plasma Tech (Hégé.)	NA



Torpille à plasma

## TORPILLES ANTIMATIÈRE

Ces torpilles légendaires sont tellement rares que personne n'en a vu depuis des dizaines d'années. Armes généticiennes et de l'Alliance Azure, une seule de ces torpilles est capable d'atomiser un croiseur. Elles sont assez imposantes et, généralement, entièrement autonomes. Le jet pour calculer les dommages est effectué immédiatement sans tenir compte des règles de blindage. Il faut 1 point de dégât pour anéantir 1 point de blindage. De la même manière, 1 point de dommage d'antimatière volatilise 1 cercle de structure de n'importe quel appareil (on ignore les seuils de structure). Les dommages qui passent ne sont pas réduits. Une torpille antimatière attaque avec la même force toutes les zones d'un chasseur, d'une armure ou d'un petit véhicule de transport.



Torpille antimatière

Nom	Vit/tour	Coût	Taille	Cap.	Prof.	Note
Hadès	100 m	NA	20	01-80/81-98/99-100	20	anti-blindage/perce-blindage

Vit.	Portée	Dégâts	Blind.	Blind. Elec.	Type	Rareté	Fabricant	Propulsion
50	30	200	12	12	auto	NA	inc.	Turbines

# K I T D E S U R V I E

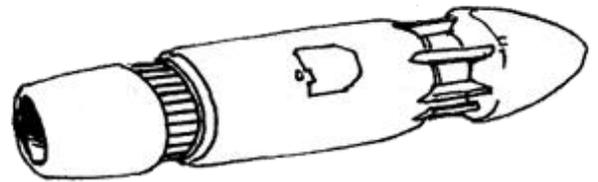
## TORPILLES E.M.P.

Ces torpilles, en plus de leur charge explosive, libèrent un champ électromagnétique court-circuitant les appareils électroniques et pouvant même faire fondre des câbles non-protégés. Un appareil touché par une de ces armes doit effectuer un test de panne pour ses composants électroniques et mécaniques (ceux qui sont reliés à un câble pas les appareils manuels).

Nom	Vit/tour	Coût	Taille	Cap.	Prof.	Note
Imp E.M.P. II	40 m	4 000	2	01-56/57-88/89-100	12	E.M.P. 6
Imp E.M.P. IV	50 m	8 000	4	01-56/57-88/89-100	14	E.M.P. 8

Vit.	Portée	Dégâts	Blind.	Blind. Elec.	Type	Rareté	Fabricant	Propulsion
20	6	20	1	6	auto	12	Imp Ind. (Union)	Turbines
25	8	40	2	10	auto	14	Imp Ind. (Union)	Turbines

Torpille à E.M.P.



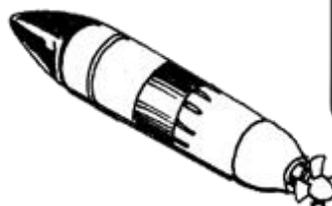
## MICRO-TORPILLES

Ces petites torpilles sont de moins en moins utilisées. On leur préfère les charges à saturation. Une micro-torpille inflige 2 POINTS DE DOMMAGES par Taille et non 1 comme il est indiqué dans les règles.

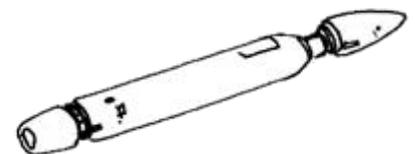
Nom	Vit/tour	Coût	Taille	Cap.	Prof.	Note
T 34	100 m	1 200	8	01-69/70-97/98-100	20	anti-blindage
T 31	30 m	400	2	01-59/60-96/97-100	15	NA

Vit.	Portée	Dégâts	Blind.	Blind. Elec.	Type	Rareté	Fabricant	Propulsion
50	1	16	0	6	auto	12	Gladius (Veil.)	Turbines
15	4	4	0	2	auto	8	Gladius (Veil.)	Hélices

Micro-torpille



Micro-torpille

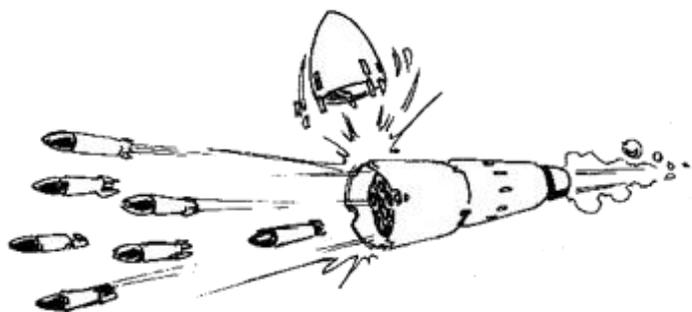


## TORPILLES À SATURATION (MICRO)

Les torpilles à saturation remplacent peu à peu les micro-torpilles. Elles font autant de dommages mais libèrent, dans une zone, plusieurs têtes explosives, ce qui augmente nettement la probabilité de faire mouche. Elles sont forcément à tir direct. Une attaque critique double les dommages de base. Elles ne prennent pas plus de place que des micro-torpilles normales.

Nom	Vit/tour	Coût	Taille	Cap.	Prof.	Note
Wasp	80 m	4 600	2	+ 40 %	18	anti-blindage
Essaim	80 m	12 000	8	+ 20 %	20	perce-blindage

Vit.	Portée	Dégâts	Blind.	Blind. Élec.	Type	Rareté	Fabricant	Propulsion
40	100 m	4	0	0	directe	14	Cadeus (Indus)	Turbines
40	100 m	16	0	0	direct	14	Nil (Rift)	Turbines



Torpille à saturation

## TORPILLES PERCE-BLINDAGE

Les engins perce-blindage sont spécialement étudiés pour réduire les effets d'un blindage contre leurs attaques. L'énergie de l'attaque est concentrée sur un point précis pour faire le maximum de dommages à l'intérieur de l'appareil ennemi. En conséquence, un blindage est automatiquement réduit de moitié contre ces armes.

## TORPILLES ANTI-BLINDAGE

Les anti-blindage ont pour vocation de détruire le blindage adverse. Les dommages qu'elles infligent à un appareil ennemi et à son équipage sont identiques à ceux d'une torpille normale. Mais ses effets contre le blindage sont multipliés par 2.

## SONSCANS, ORDINATEURS ET EQUIPEMENTS ELECTRONIQUES

*«Je suis arrivé à un âge où j'ai la vue basse, l'oreille paresseuse et la main tremblante. Mes potes m'ont offert plein d'accessoires pour mon flingue pour que j'arrête de leur tirer dans le dos. Dommage qu'ils ne l'aient pas fait avant. Racor serait encore en vie...»*

*- Paulus, vieil aventurier*

### AUXILIAIRE DE TIR ÉLECTRONIQUE

Modèle	Coût	Rareté	Niveau/bonus	Poids	Cap.
Vanguard	12 600	6	+15 %	0,1 kg	88-100

**Note :** l'auxiliaire de tir électronique Vanguard est une visière reliée à l'arme utilisée. Un dispositif de calcul multibles permet à l'opérateur de bénéficier du bonus au tir, pour deux cibles, en 1 phase d'action.

### BLOC DE DONNÉES RÉTINIEN

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Poids	Cap.
Micromax	800	12	1	NA	01-92/93-100

**Note :** cet appareil est une lentille placée sur la rétine d'un individu. La lentille équivaut à un ordinateur de niveau 1 ne pouvant que stocker des données. La lentille utilise le corps humain comme source d'énergie.

### BRISE-CODE

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Poids	Cap.
Picklock	8 000	14	10	0,5 kg	01-94/95-100

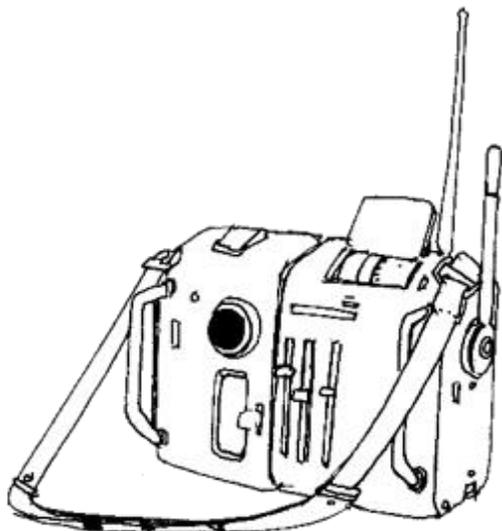
**Note :** certainement un des meilleurs brise-code actuels, le modèle Picklock est extrêmement discret. Il tient dans une poche et ses performances satisferont les plus exigeants.

## BROUILLEUR

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Poids	Cap.
Nexor IV	18 000	20	12	16 kg	01-95/95-100

**Note :** le brouilleur Nexor IV est un appareil militaire que l'on ne peut acquérir qu'au marché noir.

Brouilleur



## CAPTEUR D'ONDES

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Poids	Cap.
Cyclope	28 000	17	12	16 kg	01-59/60-96/97-100

**Note :** le capteur Cyclope est équipé d'un décodeur de données niveau 12 (Cap. : 01-87/88-100). C'est également un appareil militaire que l'on ne peut trouver qu'au marché noir.

Capteur d'ondes



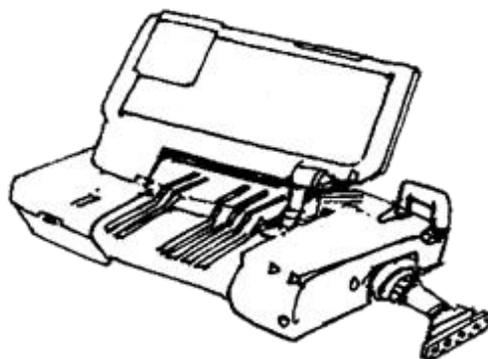
# KIT DE SURVIE

## CRYPTEUR

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Poids	Cap.
Sybar	9 000	12	8	0,8 kg	01-98/99-100

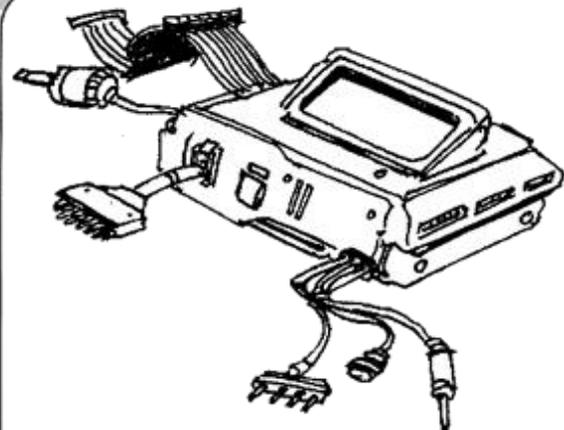
**Note :** le crypteur Sybar est aussi un appareil militaire que l'on ne peut trouver qu'au marché noir.

Crypteur



## DÉCODEUR

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Poids	Cap.
Clyss	6 000	10	10	0,6 kg	01-98/99-100



Décodeur

**Note :** ce petit décodeur peut être branché sur n'importe quel récepteur existant ; ses performances sont limitées contre les nouveaux systèmes de codage des forces armées (niveau réduit de moitié). Mais, pour le reste, il est toujours aussi efficace.

## GÉNÉRATEUR DE ZONE PORTABLE

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Poids	Cap.
Pyrio	28 000	24	6	6 kg	90-100

**Note :** le modèle Pyrio n'est utilisable que sous l'eau. Il agit efficacement contre les sonars passifs et actifs.

## MÉMORISATEUR DE CIBLE

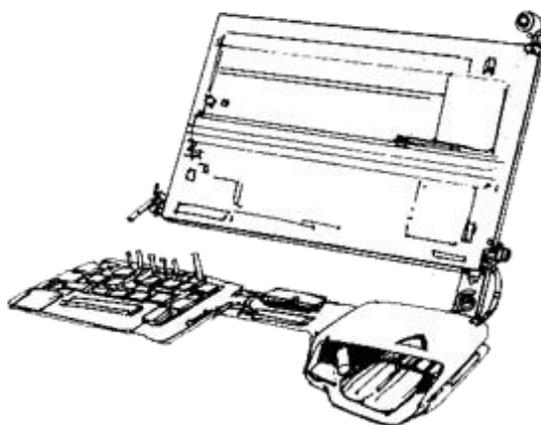
Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Poids	Cap.
Mémo	500	2	NA	0,1 kg	78-100

**Note :** cet accessoire peut très bien être utilisé sans arme. Les cibles préenregistrées apparaissent soulignées de vert sur le petit écran. Non seulement il bloque le tir mais en plus toutes les données concernant la cible, enregistrées dans l'ordinateur, apparaissent sur simple demande de l'opérateur. Le modèle Mémo peut enregistrer 24 cibles différentes.

## ORDINATEURS

**Note :** la somme totale des niveaux des programmes d'un ordinateur ne peut être supérieure au (niveau de l'ordinateur + Contrôle). La sécurité de base d'un ordinateur est toujours de 1 + 1/5 niveaux malgré ce qui est indiqué dans le livre de base.

Ordinateur terminal



## ORDINATEUR TERMINAL

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Poids	Cap.	Sécurité	Blindage	Contrôle
Néomem	24 000	12	30	12 kg	01-97/98-100	7	8	60

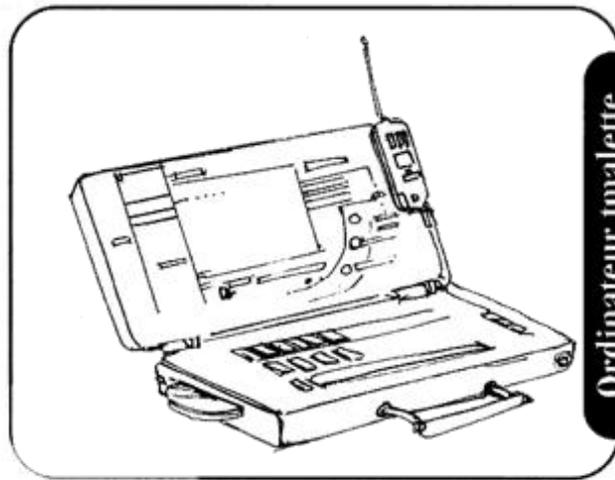
**Note :** les terminaux n'ont aucune limitation de niveau.

# KIT DE SURVIE

## ORDINATEUR MALLETTE

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Poids	Cap.	Sécurité	Blindage	Contrôle
Ultron	7 200	12	12	3 kg	01-97/98-100	3	2	24

**Note :** les ordinateurs portables de ce type sont limités au niveau 24.

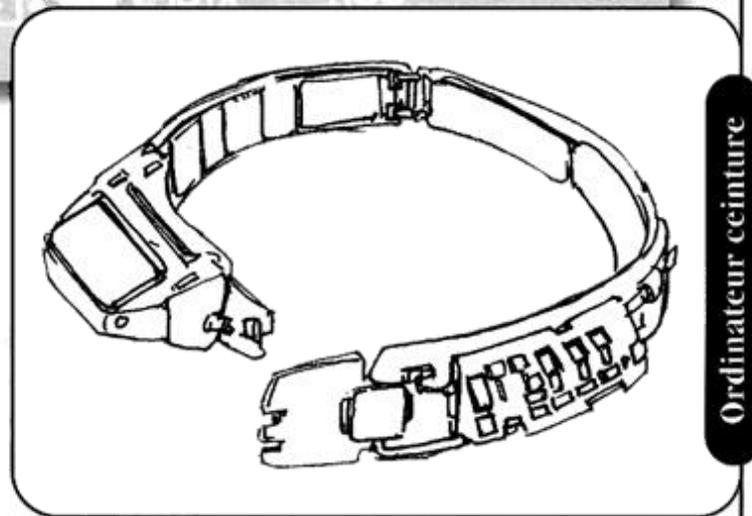


Ordinateur malette

## ORDINATEUR CEINTURE

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Poids	Cap.
Prio	4 000	14	16	1 kg	01-87/88-100

**Note :** les ordinateurs portables de ce type sont limités au niveau 16.



Ordinateur ceinture

## ORDINATEUR MONTRE

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Poids	Cap.	Sécurité	Blindage	Contrôle
Poma	2 800	12	12	0,5 kg	01-87/88-100	3	0	12

**Note :** les ordinateurs de ce type ne peuvent dépasser le niveau 12.

## SONAR ACTIF PORTABLE

Modèle	Coût	Rareté	Portée	Poids	Cap.
Crista	400	4	2 milles nautiques	1 kg	01-58/59-86/87-100

**Note :** le sonar Crista est équipé d'un analyseur Molle Mk II (Cap. : 01-43/44-89/90-100).

## Sonar actif/passif portable

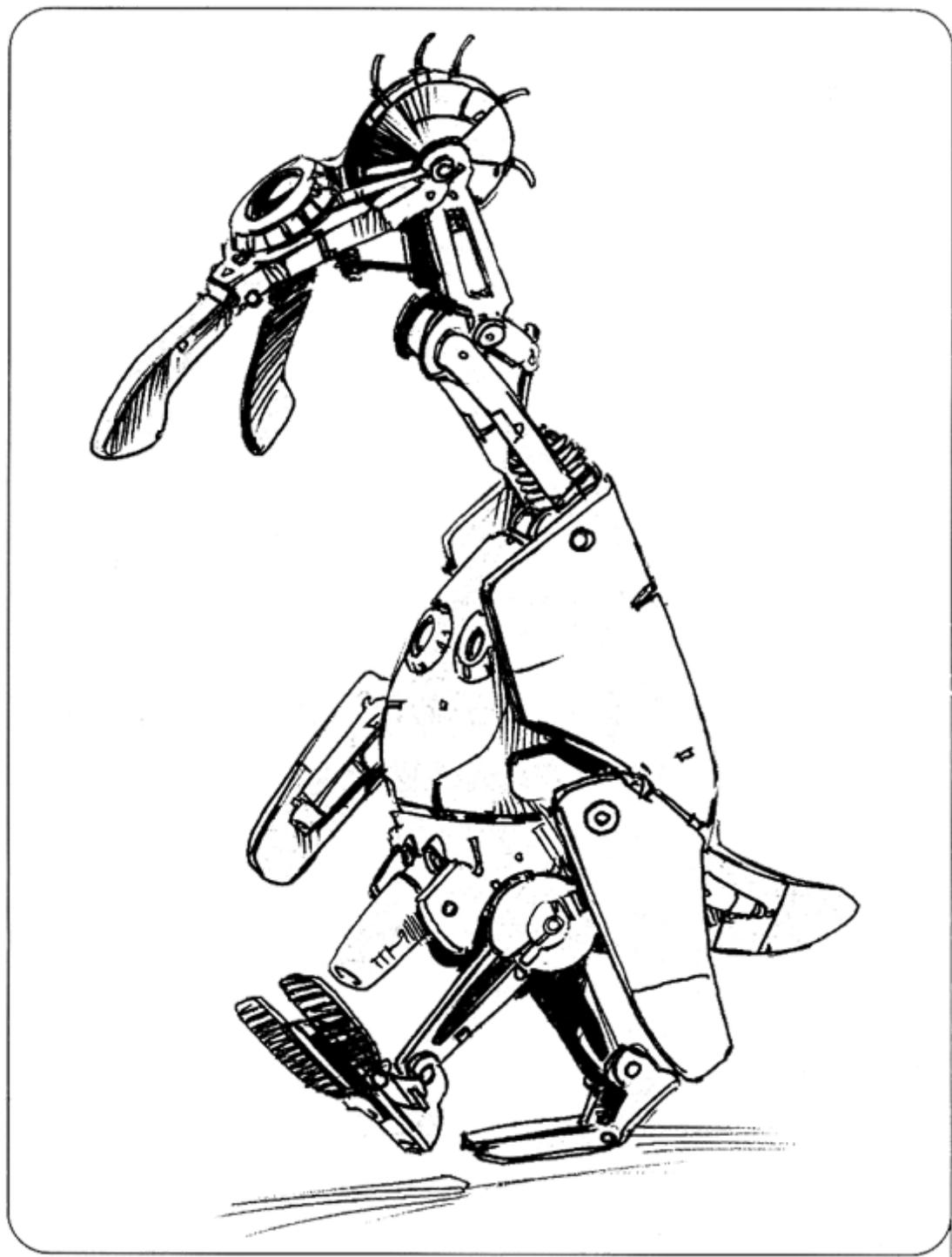
Modèle	Coût	Rareté	Portée (Actif/Passif)	Poids	Cap. 5Actif/Passif)
Pelock II	1 600	6	2 M.N./12 M.N.	1 kg	01-54/55-84/85-100 01-38/39-80/81-100

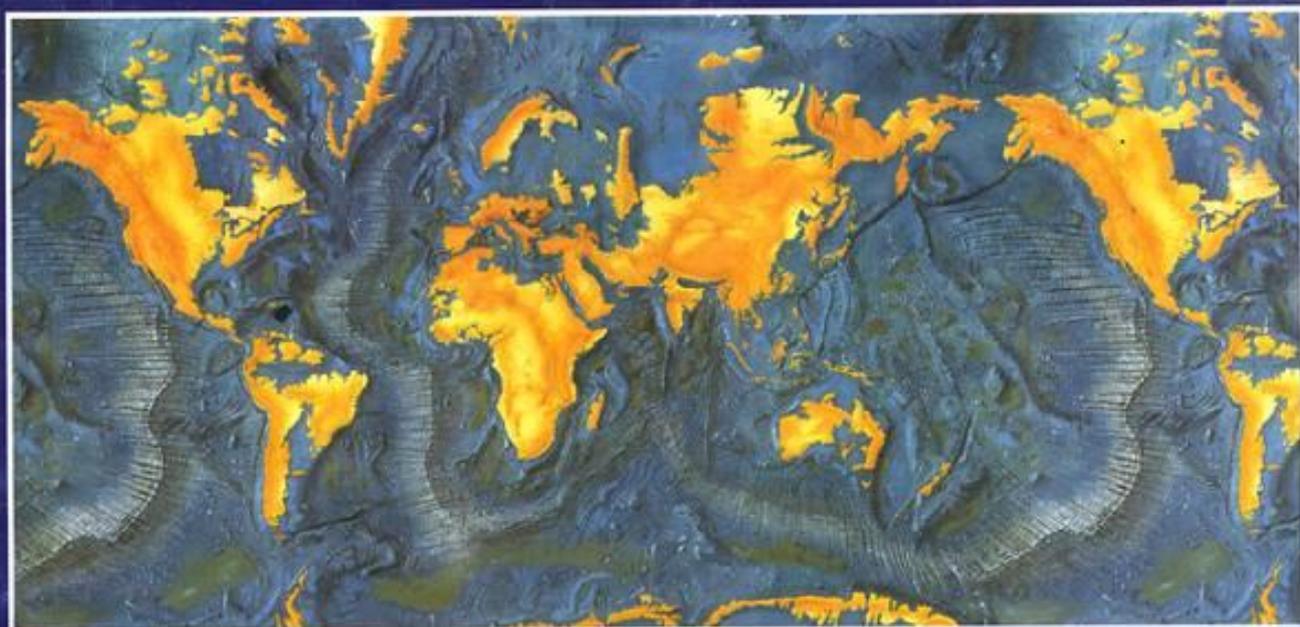
**Note :** le sonar Pelock II est équipé d'un analyseur Molle Mk II (Cap. : 01-43/44-89/90-100).

## SONAR PASSIF PORTABLE

Modèle	Coût	Rareté	Portée	Poids	Cap.
Lero	600	4	15 milles nautiques	1 kg	01-40/41-86/87-100

**Note :** le sonar Lero est équipé d'un analyseur Molle Mk II (Cap. : 01-43/44-89/90-100).





# POLARIS

## KIT DE SURVIE

«Obtenir du bon matériel n'est pas chose aisée, même au marché noir. Trop d'escrocs vous vendent des engins qui tombent en panne au bout de quelques jours et le matériel neuf ou véritablement performant est réservé exclusivement à l'armée. Alors, si un jour vous tombez sur un bon receleur, faites en sorte de le bichonner, cela pourrait bien vous sauver la vie.»

*- Déclaration d'un aventurier sur Équinoxe*

POUR PROFITER PLEINEMENT DE CE SUPPLÉMENT IL EST CONSEILLÉ DE SE MUNIR DU LIVRE DE BASE POLARIS ET DE LA CARTE DU FOND DES OcéANS

Prix conseillé : 129 FF  
ISBN 2-910529-34-7