



Dessin de Gess, extrait de Carmen McCallum, ©DELCOURT - Fred Duval - Gess



un label des Éditions Delcourt, créé et dirigé par Fred Blanchard et Olivier Vatine ; pour en savoir plus, <http://www.editions-delcourt.fr>

Version 0.6

Ce Setting pour Savage Worlds va vous permettre de faire un bon d'une cinquantaine d'années dans le futur, en vous plongeant dans l'univers de certaines bandes dessinées de la Collection SérieB, un label des Éditions Delcourt, créé et dirigé par Fred Blanchard et Olivier Vatine; pour en savoir plus, <http://www.editions-delcourt.fr>

Il vous permettra de vivre des aventures palpitantes entre mégacorporations, mafias, gouvernements plus ou moins corrompus, sociétés secrètes et une ONU plus puissante que jamais.

Alors n'hésitez plus et venez rejoindre les héros de vos Bandes dessinées favorites et tenter d'accéder au sommet de la gloire via des actions héroïques...



Dessin de Christophe Quet, extrait de Travis, ©DELCOURT - Fred Duval - Christophe Quet.

Toutes les images utilisées sont la propriété des éditions Delcourt et de leurs auteurs respectifs.

Savage Worlds est copyright 2003, Great White Games. Cette conversion n'est pas un produit officiel autorisé par Great White Games et n'a aucun lien avec celle-ci.

L'auteur (Arnok) tient particulièrement a remercier la ML francophone (http://fr.groups.yahoo.com/group/Savage_Worlds_fr) de SaWo pour tous leurs précieux conseils et tout particulièrement 2-Gun Bill, Wild_Gazz et Mad, ainsi que les éditions Delcourt pour leur autorisation d'utilisation des visuels et des noms.

La suite sur la rubrique Savage Worlds du SDEN : <http://www.sden.org/jdr/savage>

Sommaire

1. INTRODUCTION À L'UNIVERS	3
2. AGIR DANS LA TOILE	4
3. LA CYBERNÉTIQUE.	8
4. LA RETRO-SYNCHRONICITÉ	9
5. AUTRES ATOUTS	12
5.1. PROFESSIONAL EDGE	12
5.2 LA GESTION DES CONTACTS	12
6. MATÉRIEL	14
6.1 ARMES	14
6.2 ARMURES	16
6.3 VÉHICULES	18
6.4 ROBOTS ET DRONES	21



1. INTRODUCTION À L'UNIVERS

La Terre en 2050.

La scission de la société n'est plus un mythe mais une réalité tangible. Les classes aisées vivent dans des cités-états forteresses, dans une opulence, un luxe et une sécurité outré-geante, n'ayant presque aucun compte à rendre aux états. De même les multinationales ont évolué vers des mégacorporations, contrôlant à deux ou trois un domaine bien précis, se livrant une concurrence acharnée par tous les moyens possibles et imaginables. Les mafias ont elles aussi évolué et sont plus puissantes que jamais, ayant même pignon sur rue. Elles profitent grandement des guerres entre mégacorporations en fournissant mercenaires, logistique, laboratoire secret pour expérience interdite, etc... Et contrôlent parfois même des états. Pour essayer de réguler toutes ses puissances l'ONU a acquis une indépendance vis à vis des états et disposent maintenant d'une armée, qui lui permet d'intervenir, presque partout, en négociant avec les états.

Pour les citoyens ordinaires, la vie n'est pas facile, subissant à tour de bras les influences des puissants, et n'ayant aucun pouvoir réel sur les événements. Les bidons-villes se sont multipliés pour les citoyens de seconde zone, ceux qui n'ont même plus les moyens d'avoir un emploi.

La lune est colonisée et abrite différentes communautés totalement noyautées par les mafias qui contrôlent tout sur place, sauf quelques communautés scientifiques. De nombreux satellites abritent des usines plus ou moins légales fabriquant de manière automatisée ou pas des produits à destination de la Terre. Mars est en cours de terra formation, et ressemble fortement au Far West. Elle est actuellement en guerre civile larvée entre les premiers colons et les nouveaux arrivants soutenus par les états de la Terre.

Internet est plus présent que jamais dans la vie des citoyens, des sociétés et des mafias. Aller sur la toile revient maintenant à se déplacer (via un avatar) dans une ville virtuelle, où la plupart des citoyens utilisent les transports en commun virtuel pour se déplacer de leur point de connexion au site qu'ils veulent visiter. Les sites commerciaux ressemblent à des supermarchés virtuels, ou des buildings dont chaque bureau contient des informations. Seuls les hackers ou sociétés ayant des moyens d'accès indépendants (réseau d'entreprise) utilisent des moyens de transport "privé". Virus et IA se déplacent dans cet univers. Par ailleurs, on murmure qu'un groupe de hackers contrôlerait le réseau et imposerait sa volonté à certains états.

Au niveau de la technologie, la robotique et la biologie ont fait d'énormes progrès. La nanotechnologie est aussi une science en vogue, qui fait l'objet d'une lutte acharnée entre différents consortiums industriels. Les manipulations génétiques sont "presque" monnaie courante dans l'industrie et les années 2040 ont vu apparaître les premiers EGM (Etre Génétiquement Modifié). La nanorobotique est contrôlée sévèrement depuis plusieurs accidents mortels ; a priori seule l'Armée s'en sert encore, c'est une technologie prometteuse mais pas encore mure.



2. AGIR DANS LA TOILE

Dans un univers technologiquement avancé, il est tout à fait probable qu'à un moment ou un autre les personnages aillent faire un tour sur le réseau. Voici un ensemble de règles permettant de gérer le plus simplement possible cet aspect du jeu.

VIRTUALITÉ

Cette Compétence dérivée de Spirit permet de gérer toutes les actions dans le monde virtuel.

Elle sert aussi à déterminer une nouvelle caractéristique dérivée, la Résistance Virtuelle, qui détermine la résistance de la personne face aux attaques dans les mondes virtuels :

$$\text{RÉSISTANCE VIRTUELLE : } \text{VIRTUALITÉ} / 2 + 2$$

RÉALITÉ VIRTUELLE :

La toile a beaucoup évolué : elle se présente maintenant sous la forme d'une immense ville virtuelle à l'activité incessante, où la plupart des "avatars" prennent les transports en commun pour accéder à un site.

Les sites sont soit des immeubles de "bureau" pour les sites commerciaux et institutionnels, soit des pavillons pour les sites personnels classiques (par l'intermédiaire d'un fournisseur).

Certains originaux et autres gourous de l'informatique prennent des représentations plus originales : jardin, forêt, océan, lac, nuage, etc. Certaines personnes aisées ont même des univers virtuels privés.

Certaines personnes ayant des accès particuliers se déplacent plus rapidement grâce à des "voitures" ou autres "motos", voire des engins plus exotiques (nuages, tapis, cape rouge et collant bleu, etc.).

La plupart des gens utilise une interface standard qui les matérialise en réalité virtuelle sous la forme d'un : John, James, Brad, Georges, Sean ou Brenda, Britney, Christina, Marie, Dorothy.

VIRUS :

Il s'agit de programmes basiques qui circulent sur la toile pour contaminer tout ce qu'ils atteignent.

Un virus qui passe la résistance d'un site ou d'une personne le contamine. Il peut alors rester en gestation sous forme dormante ou agir directement selon son mode opératoire (destruction de données, attaque d'un serveur précis, etc.). Une constante dans leur comportement est le clonage et la nécessité d'infecter un autre hôte.

Un virus a un facteur d'attaque de d4 à d12++ (voir d20 éventuellement), une résistance, et une rapidité (le temps qu'il lui faut pour se cloner et infecter ainsi un nouvel hôte).

Pour détruire un virus, il faut que le jet de Virtualité dépasse la résistance du Virus.

IA :

On distingue deux types d'IA : les IA pures et les IA incarnables.

Les IA pures ne peuvent sortir du réseau ou être conscientes du monde réel (elles servent généralement à contrôler les accès aux sites internet et à protéger des données).

Les IA incarnables ont la possibilité d'agir directement dans le monde réel via des caméras, des contrôles de portes ou même un ou plusieurs cyborgs ou robots.

Les IA sont caractérisées principalement par un score de Virtualité (les IA incarnables auront des scores de Smart et Spirit en plus).



Elles peuvent être équipées d'un pare-feu (et le sont souvent) qui leur fournit une protection contre les attaques (comme les armures pour le monde réel).

Les IA peuvent être anéanties ou contrôlées (au choix) lorsque l'on passe leur résistance. Si l'IA est un Wild Card il faut lui infliger sa quatrième blessure pour la contrôler ou la détruire.

On parle d'IA ayant une virtualité en d20 (catégorie Mark VI) qui sont totalement interdites et Hors la loi...

SITE INFORMATIQUE :

Pour accéder aux informations publiques ou aux services proposés par un site, il n'y a aucun problème. Par contre si on veut accéder aux données confidentielles d'un site, il va falloir passer ses protecteurs (généralement des IA) et sa résistance pour entrer dedans. Les IA de protection ne se privent pas de répliquer en cas de détection de l'intrusion.

La protection d'un site va de 2 à ... Pas de limite.

Les sites personnels d'utilisateurs ont généralement une score de protection de 2 et pas d'IA.

Les sites commerciaux ont en moyenne un score de 4 à 8 avec quelques IA de protection.

Les sites militaires et gouvernementaux ont un score de 8 à 12 avec plusieurs catégories d'IA en grand nombre.

Les sites mafieux tournent autour de 16 avec des IA interdites et très puissantes.

Ces informations sont indicatives et peuvent fortement varier.

DÉGÂTS DANS LA TOILE :

On modifie l'état Shaken qui devient "Freeze" : c'est à dire que tant que le personnage n'a pas réussi un jet de Spirit, il ne peut plus agir dans la toile, sauf se déconnecter. Par contre son avatar continue de voir ce qui se passe autour de lui.

VIRTUAL KNOCK OUT BLOW :

Valeur	Etat	Description
1	Déconnexion	Le personnage est éjecté du réseau brutalement. Si un jet de Spirit est raté, il sort en étant Shaken dans le monde réel.
2	Accident Mineur	Un jet sur la table des accidents cérébraux.
3	Accident	Un jet sur la table des accidents cérébraux + un jet d'esprit à chaque round. Un échec conduisant à un accident cérébral majeur.
4+	Accident Majeur	Un jet sur la table des accidents et un jet de Spirit à chaque round : un échec signifiant une mort cérébrale du personnage (son cerveau est grillé) : il saigne par tous les orifices du visage (oreille, yeux, bouche)...



Tables des accidents cérébraux (2d6) :

Valeur	Description Primaire	Description détaillée
2	Perte d'un Sens (1d6).	1-2 : l'odorat (le nez saigne) 3-4 : le goût (la bouche saigne) 5-6 : l'ouïe (les oreilles saignent)
3-4	Perte de l'utilité d'un bras.	(Gauche ou droit au hasard - la partie de contrôle dans le cerveau est grillée).
5-9	Hémorragie cérébrale (1d6).	1-2 : Agility réduite d'un dé (min d4) 3-4 : Vigor réduite d'un dé (min d4) 5-6 : Spirit réduit d'un dé (min d4)
10	Perte de l'activité motrice basse.	Le personnage ne peut plus utiliser ses jambes.
11-12	Dégât interne au cerveau (1d6).	1-2 : Phobie du réseau : Virtualité subit un malus de -2 (cumulatif) 3-4 : perte de la vision (le personnage devient aveugle : les yeux saignent). 5-6 : Smart réduit d'un dé (min d4)

NOUVEAUX ATOUTS LIÉS A LA TOILE :

- Avatar personnalisé (Novice, Virtualité d6) :

C'est un luxe qui permet de faciliter les contacts dans la toile et d'intégrer une boîte à outils lorsque l'on est sur la toile : donne un +2 aux contacts dans la toile, par contre donne un malus de -2 pour la discrétion et se fondre dans la masse des internautes. On peut prendre plusieurs avatars. Il faut 3 rounds pour en changer.

- Affinité mineure avec la toile (Seasoned, Virtualité d8) :

A force d'être connecté en permanence vous avez acquis une familiarité avec la toile : +2 au jet de Virtualité.

- Affinité Majeure avec la toile (Vétéran, Virtualité d10, Affinité mineure avec la toile) :

Bonus de +4 aux jets de Virtualité.

- Esprit protégé contre les attaques (Novice, Virtualité d6) :

+1 à la Résistance Virtuelle.

- Esprit supérieurement protégé (Seasoned, Virtualité d8, Esprit protégé contre les attaques) :

+2 à la Résistance Virtuelle.

- Logiciel intégré (Novice, Avatar personnalisé) :

Au choix :

- Firewall (protection de +4).
- Brise glace (+4 pour attaquer un site).
- HackMaster (+4 pour mener une attaque sur une IA ou un avatar).

- Logiciel intégré niveau 2 (Seasoned, Logiciel intégré) :

Même chose mais à +6.

- Logiciel intégré niveau 3 (Vétéran, Logiciel intégré niveau 2) :

Même chose mais à +8.

- Logiciel intégrer niveau 4 (Heroic, Logiciel intégré niveau 3) :

Même chose mais à +10.

NOTA SUR LES LOGICIELS INTÉGRÉS :

LES LOGICIELS SONT INTÉGRÉS A UN AVATAR...EN CAS DE CHANGEMENT D'AVATAR ON PERD L'ACCÈS AUX LOGICIELS CONTENUS DANS LE PREMIER AVATAR.

- Prise neurale (Novice, Virtualité d6) :

Permet de se connecter sans matériel, une simple connexion suffit (câble).

- Prise WiMax (Seasoned, Virtualité d8, prise neurale) :

Permet de se connecter sans fil à proximité d'une borne (10 km maxi).



Dessin de Def, extrait de Zentak, ©DELCOURT - Jean Pierre Pecau - Def



3. LA CYBERNÉTIQUE.

C'est un domaine assez peu développé pour le moment, mais il fait l'objet de recherches et de prototypes chez beaucoup de mégacorporations. Pour le moment seules les organisations secrètes, criminelles ou militaires les utilisent, c'est très peu répandu pour le grand public, hormis les membres de remplacement.

Ce sont à chaque fois des atouts qu'il faut prendre :

- Injection de nanobot (Seasoned) :

Ils permettent au choix d'augmenter :

* Strength	+1 dé	(périodicité : 2)
* Agility	+1 dé	(périodicité : 2)
* Fighting	+2	(périodicité : 1)
* Shooting	+2	(périodicité : 1)
* Stealth	+2	(périodicité : 1)
* Piloting	+2	(périodicité : 1)
* Notice	+2	(périodicité : 1)
* Driving	+2	(périodicité : 1)
* Climbing	+2	(périodicité : 1)
* Swimming	+2	(périodicité : 1)

On fait le total des périodicités, et on divise 48h par ce nombre, c'est la périodicité à laquelle une injection de nanobot doit être faite. Par exemple 4 améliorations de compétence nécessitent 1 injection toutes les 12h. 1 amélioration d'attribut nécessite une injection par 24h.

En cas de non injection c'est un niveau de fatigue par périodicité de non-injection, après les 3 niveaux de fatigue, ce sont des blessures qui apparaissent (interne). A -4 le personnage subit un arrêt cardiaque => mort définitive.

Les modifications de compétences peuvent être prises 3 fois maximum. Les augmentations d'attribut une seule fois.

Les nanobots ne peuvent agir que sur des membres organiques, toute personne ayant des implants cybernétique ne peut plus bénéficier des effets positifs des nanobots.

Se désintoxiquer des nanobots est très dur et nécessite plusieurs mois d'hospitalisation (2 semaines par périodicité).

- Ossature renforcée (Novice, Strength d6)

Toughness +2

- Ossature supérieure (Seasoned, Strength d8, Ossature renforcée)

Toughness +4

NOTA POUR LES OSSATURES :

CE SONT DES OPERATIONS TRES RISQUEES ET EXTREMEMENT COUTEUSES A CHAQUE FOIS. IL FAUT REUSSIR UN JET DE VIGOR ET AU MOINS UN RAISE EST NECESSAIRE POUR RESISTER A L'OPERATION. SANS RAISE LA PERSONNE SUBIRA UN MALUS DE -2 A TOUS LES JETS D'AGILITY ET COMPETENCES ASSOCIEES, UN ECHEC SIGNIFIERA LA PERTE D'UN DE EN AGILITY ET COMPETENCES ASSOCIEES. UN SNAKE EYES REDUIRA L'AGILITY A D4 AINSI QUE TOUTES LES COMPETENCES ASSOCIEES.

- Membre de remplacement (Novice)

- * yeux : Notice +2/Shooting +2
- * Bras : Fighting +2/Climbing +2
- * Jambe : Pace +2/Swimming +2

Cela nécessite une opération chirurgicale importante dont le prix est très cher. En cas de blessure, le personnage doit effectuer un jet de Smart pour que la prothèse continue de fonctionner normalement.

Les prix d'installation des prothèses sont laissés à la discrétion du MJ, mais sont généralement très élevés et peuvent faire l'objet de sponsoring par des sociétés.



4. LA RETRO-SYNCHRONICITÉ

C'est un pouvoir que possèdent certains personnages qui leur permet de modifier les ramifications des probabilités du hasard à leur avantage (provient de la bande dessinée Arcanes et peut tout à fait être interdite par le MJ qui souhaite coller à l'univers de Carmen Mc Callum et Travis). La rétro-synchronicité s'articule autour de cinq nouveaux atouts dont un arcane background spécifique :

- Arcane Background (Sensibilité RS) :

Arcane Skill : Retro-Synchronicité

Starting Power Point : 10

Starting Power : 3 ou 4 (cf. la description)

Permet d'examiner toutes les ramifications des hasards possibles et d'orienter le chemin du futur à prendre. Cela peut aller de petites manipulations de la trame du "hasard" à des impossibilités flagrantes (le 1 chance sur 1 million). Par contre il faut toujours garder à l'esprit que le hasard s'équilibre : un événement positif est toujours contrebalancé par un hasard négatif ailleurs...

Pour pouvoir déclencher ces manipulations de hasard le "Joueur" (personne ayant une sensibilité RS) doit utiliser un catalyseur, présenté le plus souvent sous la forme d'un jeu de carte spécial (ressemblant à un jeu de tarot divinatoire pour les plus courants).

Certaines personnes ont le pouvoir de créer des cartes ; c'est très rare et excessivement recherché (il faut pour cela l'atout Cartier, v. ci-après). Ces personnes sont presque toujours très protégées et l'objet de guerre entre les "Familles" (organisations de Joueurs).

La plupart des personnages joueurs "Joueurs", feront partie de l'organisation Stargate (qui regroupe les joueurs en mission pour l'ONU et les gouvernements) ou des free-lance à l'existence nettement plus précaire.

Les employés de Stargate commencent avec leur compétence RS en d4, alors que les free-lance commencent en d6. Les employés de Stargate ont par ailleurs accès à 4 pouvoirs au départ.

Les "Joueurs" sont identifiés suivant leurs capacités :

"9"	-> Novice
"10"	-> Seasoned
"Valet"	-> Vétéran
"Dame"	-> Heroic
"Roi"	-> Legendary

On parle d'entités plus puissantes, mais elles n'ont plus rien d'humain...

Nota : CERTAINES DROGUES PERMETTENT L'AUGMENTATION DES POUVOIRS RS (CF LE BARON FANTÔME)

- Cartier (Vétéran, RS d10) :

Permet de dessiner des cartes active.

- Cartes Supérieures (Seasoned, RS d6) :

Le joueur possède un jeu plus puissant que la moyenne qui lui donne un bonus de +1 à ses jets de Retro-Synchronicité.

- Cartes Exceptionnelles (Vétéran, RS d6) :

Le joueur possède un jeu actif d'une puissance exceptionnelle qui lui donne un bonus de +2 à ses jets de Rétro-Synchronicité.

- Cartes Fabuleuses (Legendary, RS d8) :

Le joueur possède un jeu unique d'une puissance inégalée (ces jeux sont extrêmement rares), qui lui donne un bonus de +4 sur ses jets de Rétro-Synchronicité.



Pouvoirs de Rétro-Synchronicité :

- Enrayer une arme

Rank : Novice
Power Point : 2
Range : 10 m
Durée : 3 rounds

- Ouverture/Fermeture d'une porte

Rank : Novice
Power Point : 3
Range : touché
Durée : permanent

- Attention détournée

Rank : Novice
Power Point : 2
Range : vue (la personne en question)
Durée : 3 rounds

- Absorber la chance

Rank : Novice
Power Point : 5
Range : 30m
Durée : 2h ou jusqu'à ce que le victime prenne un coup du sort

- Explosion d'arme

Rank : Seasoned
Power Point : 3
Range : 20m
Durée : 6 rounds
Quand le personnage victime utilisera son arme elle lui explosera dans la main (dégâts d'une balle +1 par balle dans le chargeur)

- Dessin de carte Mineure (nécessite l'atout Cartier)

Rank : Seasoned
Power Point : 5
Permet de créer une carte active RS standard.

- Détection d'activité RS

Rank : Seasoned
Power Point : 5
Range : 20m
Durée : 6 rounds

- Dissimulation d'activité RS

Rank : Vétéran
Power Point : 5
Range : 50m
Durée : 10 rounds
Permet de masquer sa présence et ses activités RS

- Donner de la chance

Rank : Novice
Power Point : 5
Range : 30m
Durée : 2h ou jusqu'à ce que la personne ait eu un coup de chance

- Meilleure action

Rank : Novice
Power Point : 2/carte
Range : le personnage
Durée : 1 round
Permet au personnage de tirer plusieurs cartes pour en garder la meilleure.

- Brouillage de détecteur

Rank : Novice
Power Point : 2
Range : le détecteur visé
Durée : 3 rounds
Le détecteur en question tombe mystérieusement en panne.

- Blessure physique :

Rank : Seasoned
Power Point : 3
Range : 20m
Durée : 6 rounds
Lors de la prochaine action physique de la victime elle subira une blessure.

- Panne mécanique mineure

Rank : Seasoned
Power Point : 4
Range : 10m
Met en panne une petite mécanique pas plus grosse qu'un moteur de petite voiture.

- Détection d'individu RS (Joueurs)

Rank : Vétéran
Power Point : 5
Range : 50m
Durée : 10 rounds
Permet de détecter la proximité d'un Joueur.



- Modification de topologie

Rank : Vétéran

Power Point : 5

Range : 50m

Durée : 10 rounds

Permet de faire apparaître une porte dans un mur, ou un mur en travers d'une petite rue, etc.

- Création de chemin

Rank : Vétéran

Power Point : 8

Range : 50m

Durée : 10 rounds

Permet de faire apparaître un chemin sommaire pour se déplacer plus aisément là où il n'y en a pas (un sentier en forêt, un chemin de terre en montagne, etc.)

- Animation de Golem

Rank : Heroic

Power Point : 7

Range : 20m

Durée : 10 rounds

- Dessin de carte Majeure

Rank : Vétéran

Power Point : 8

Permet de créer une carte de plus grand pouvoir (donne des bonus à certaines actions ou à un sort particulier)

- Favorisation de la circulation

Rank : Heroic

Power Point : 7

Range : 100m

Durée : 20 rounds

Permet notamment de prendre une rue en sens inverse, ou d'éviter les embouteillages, d'avoir tous les feux verts lors d'une poursuite, etc.



Dessin de Frédéric Campoy et Roland Pignault, extrait de Arcanes, ©DEL-COURT - Jean Pierre Pécau - Frédéric Campoy et Roland Pignault



5. AUTRES ATOUTS

5.1. PROFESSIONAL EDGE

Cela correspond à un entraînement intensif qu'a subi un personnage. Généralement ils sont pris en début de jeu et seul un bon rôleplay pourra expliquer par la suite la prise d'un tel atout.

- **Commando (Seasoned, Fighting d8, Shooting d8, Stealth d8, Survival d8) :**

Le personnage a subi un entraînement intensif au sein de l'armée pour faire de lui un soldat d'exception capable d'agir et de réagir dans toutes les conditions et dans toutes les situations. Il bénéficie ainsi d'un bonus de +2 pour les compétences suivantes : Stealth, Fighting et Shooting en milieu hostile (c.-à-d. non urbain), ainsi qu'un bonus de +2 à la compétence Survival.

- **Assassin (Thief, Shooting d8, Tracking d8) :**

C'est une spécialité de voleur, qui consiste à traquer et à supprimer une personne dans n'importe quelle condition et n'importe quel endroit. Ce sont des personnes redoutables qui peuvent frapper n'importe où et n'importe comment. Cela donne un bonus de +2 en Tracking et en Shooting.

- **Garde du Corps (Novice, Fighting d8, Shooting d8, Notice d8) :**

C'est une personne qui a subi un entraînement intensif pour assurer la protection d'une personne aussi bien en milieu urbain qu'en milieu hostile. Ce sont des as du repérage et de la suppression des menaces. Bonus de +2 au jet de Notice pour remarquer une personne suspecte ou un détail insolite et +2 au jet de Fighting et Shooting. En outre, en réussissant un jet d'Agility, le personnage peut encaisser les dégâts reçus dans le même round par une personne adjacente.

5.2 LA GESTION DES CONTACTS

Dans un monde moderne où le renseignement a une grande importance, il est primordial d'avoir des contacts parmi différentes composantes de la société. Un personnage pourra avoir ainsi différents contacts qui pourront lui donner des informations ou même de l'aide matérielle dans certaines conditions, sans oublier que, généralement, un service n'est pas à sens unique (un contact pourra donc demander de l'aide à la personne en question).

D'un point de vue technique, ces contacts privilégiés prennent la forme d'autant d'atouts, qui remplacent l'atout *Connections* du livre de règles. En terme de jeu, un contact pourra se traduire par un bonus à un jet de Knowledge ou d'Investigation à la discrétion du MJ, selon la puissance du contact et sa position dans l'organisation en question. Un contact standard donnera généralement un Bonus de +2.

Les aides matérielles sont entièrement laissées au choix du MJ.

- **Contact Administration (Novice, Knowledge d6) :**

Le personnage a un contact dans une administration bien précise : FBI, CIA, ONU, Armée, etc.

- **Contact Administration Secrète (Seasoned, Knowledge d8) :**

Le personnage a un contact dans une administration secrète telle que Stargate.

- **Contact Société criminelle (Novice, Streetwise d6) :**

Le personnage possède un contact dans une organisation criminelle de carrure internationale comme les mafias (italienne, russe, turque, etc.), les Yakusa, l'IRA, les triades, etc.

- **Contact Groupe d'activiste (Novice, Investigation d6) :**

Le personnage a des contact privilégié avec une groupe d'activiste mondialement connu comme Digital Nation, Greenpeace, les mouvement d'Eco-Warriors, etc.

- **Contact Mégacorporation (Novice, Persuasion d6) :**

Le personnage a un contact dans une des grandes multinationales, qui lui permet d'obtenir des informations de première main dans le domaine d'activité de la société en question.



ATOUPS INAPPROPRIÉS À L'UNIVERS DE SÉRIE B :

Sauf dérogation spéciale du MJ, les atouts suivants du livre de règles de Savage Worlds ne sont pas recommandés pour les PJ de Série B : Arcane Background (Magic, Miracles, Super Powers, Psionics), Arcane Resistance, Beast Bond, Beast Master, Champion, Giant Killer, Holy/Unholy Warrior, Mentalist, Soul Drain, Wizard.

Connections est remplacé par les nouveaux atouts de Contacts (v. ci-dessus).



6. MATÉRIEL

6.1 ARMES

- Fusil Marlin444 :

Range : 20/40/80 Damage : 2d8 RoF : 1 Cost : 300 Weight : 8 Shots : 10
Notes : AP 4

- Lance roquette portatif :

Range : 50/100/200 Damage : 4d8 RoF : 1 Cost : 800 + 200/roquette Weight : 24
Shots : 1 Min Str : d8 Notes : Medium Burst Template. AP 8. 4 rounds pour insérer une roquette.

- Valise mitrailleuse :

Range : 12/24/48 Damage : 2d6 RoF : 3 Cost : 400 Weight : 15 Shots : 40
Notes : AP 4 - Impossible à détecter à l'oeil nu.

- Automatique :

Range : 12/24/48 Damage : 2d6 RoF : 1 Cost : 200 Weight : 4 Shots : 15
Notes : AP 2

- Fusil d'assaut :

Range : 24/48/98 Damage : 2d8+2 RoF : 3 Cost : 500 Weight : 10 Shots : 40
Notes : AP 5

- Fusil sniper :

Range : 50/100/200 Damage : 2d10 RoF : 1 Cost : 700 Weight : 8 Shots : 10
Notes : AP 6 - Bonus de +2 au Shooting à partir de la distance moyenne et longue.

- Mini-bombe à neutron (effet électromagnétique) :

Damage : 4d6 Cost : 500/piece Weight : 5 Notes : large Burst Template - détruit tout appareil électronique en plus (prise neurale comprise) - possède un minuteur.

- Neutraliseur hypodermique :

Range : 24/48/96 Damage : 1d6 RoF : 1 Cost : 600 Weight : 8 Shots : 5
Notes : endort la victime (Vigor -4 pour résister, sinon 5h de gros dodo) AP 3.

- Fusil à pompe à reconnaissance digitale :

Range : 12/24/48 Damage : 2-4d6 RoF : 1 Cost : 200 Weight : 7 Shots : 12
Notes : seul un utilisateur précis peut utiliser l'arme (la poignée vérifie les empreintes à chaque fois => utilisation sans gant). AP 6/4/2

- Pistolet à fléchette neutralisante (canon tournoyant) :

Range : 12/24/48 Damage : 1d6 RoF : 4 Cost : 350 Weight : 6 Shots : 20
Notes : envoie des volées de fléchettes neutralisantes (Vigor -2 pour résister, sinon 3h de gros dodo). AP 2

- Fusil lourd de précision :

Range : 50/100/200 Damage : 3d10 RoF : 1 Cost : 750 Weight : 30 Shots : 12
Notes : AP 8 - Bonus de +2 à moyenne portée et de +1 à longue portée.
Peut utiliser des balles à ailette : double la portée et rajoute +2 de Damage à courte portée.

- Grenade électromagnétique :

Range : 5/10/20 Damage : 2d6-2 Cost : 100 Weight : 2 Notes : Medium Burst Template : grille tous les appareils électroniques non protégés - AP 4 pour le magnétisme.

- Lanceur à plasma :

Range : 50/100/200 Damage : 4d10 RoF : 1 Cost : 1200 Weight : 50 Shots : 3
Notes : doit être fixé pour être utilisé - AP 15 - 2 actions pour recharger.



- Grenade Flash :

Range : 5/10/20 Damage : 2d4 Cost : 60 Notes : Small Burst Template - Jet de Notice -4 pour éviter d'être ébloui pendant 5 actions => action nécessitant la vision à -2.

- Fusil électrostatique (arme lunaire pour éviter les dépressurisations) :

Range : 24/48/96 Damage : 2d6 RoF : 1 Cost : 300 Weight : 10 Shots : 8
Notes : envoi une décharge énergétique qui neutralise la personne (Vigor -2 pour ne pas être sonné pendant 5 actions) - ignore les armures non protégée contre les attaque électrostatique.

- Lanceur à induction :

Range : 24/48/96 Damage : 3d10 RoF : 1 Cost : 800 Weight : 50 Shots : 2
Min Str : d8 Notes : AP 15 - nécessite une action pour viser la cible - le coup émet une très forte luminosité.

- Lance grenade à trépied AGS17 Flamme :

Range : 50/100/200 Damage : 4d6 RoF : 1 Cost : 500 + 100/grenade Weight : 80
Shots : 7 Notes : AP 6 - Medium Burst Template.

- Grenades à enzymes phosphorescente (détection de mines) :

Range : 5/10/20 Damage : - Cost : 75 Notes : permet de détecter des mines classiques via une légère phosphorescence au dessus.

- Lance flamme :

Range : Cône Template Damage : 2d10 RoF : 1 Cost : 800 Min Str : d6
Notes : ignore les armure jusqu'à 10.

- Mitrailleuse à trépied :

Range : 50/100/200 Damage : 2d8+1 RoF : 3 Cost : 1200 Min Str : d8 Shots : 200
Notes : AP 6 - Doit être posée.

- Pistolet mitrailleur à culasse rotative :

Range : 12/24/48 Damage : 3d6 RoF : 6 Cost : 600 Shots : 60 Weight : 10
Notes : AP 3.

- Matraque à décharge électrique :

Damage : Str + 3 Weight : 2 Cost : 30.

- Fusil anti-char :

Range : 20/40/80 Damage : 2d10 RoF : 1 Cost : 850 Weight : 35 Shots : 8
Min Str : d8 Notes : AP 10 - 1 action pour engager la balle suivante.

- Cane épée :

Damage : Str + 1 Weight : 3 Cost : 200 Notes : Parry +1 ; - 1 Raise pour attaquer en dégainant.

- Tridents de combat :

Damage : Str + 2 Weight : 3 Cost : 50 Notes : Parry + 2 - un dans chaque main - AP 1.

- Smart gun à signature et commande vocale :

Range : 12/24/48 Damage : 2d6+2 RoF : 1 Cost : 400 Weight : 4 Shots : 20
Notes : AP 2 - Nécessite une identification vocale pour être utilisé et peut être commandé à distance via la voix.



6.2 ARMURES

Nota :

PAR DÉFAUT TOUTES LES COMPÉTENCES UTILISÉES À L'INTÉRIEUR D'UNE ARMURE ÉNERGÉTIQUE SUBISSENT UN MALUS DE -2.

- Armure de combat commando yakusa :

Armor : +6 Weight : 5 Cost : Yakusa/2000 Notes : couvrir tout le corps. Supprime 2 AP - énergétique.

- Combinaison spatiale :

Armor : +2 Weight : 0 Cost : 1200 Notes : Couvrir tout le corps. Autonomie : 5h - énergétique.

- Mermaid suit (combinaison de plongée motorisée) :

Armor : +1 Weight : 5 Cost : 1800 Notes : Couvrir tout le corps. Autonomie : 2h. Augmente la vitesse de nage de +2 - énergétique.

- Combinaison thermique :

Armor : +2 Weight : 3 Cost : 2000 Notes : rend invisible la personne aux capteurs thermiques. Stealth +2. Couvrir tout le corps.

- Combinaison furtive via satellite (Peeping Tom) :

Armor : +2 Weight : 0 Cost : 5000 Notes : Rend invisible la personne à tous les capteurs. Stealth +6 contre les capteurs. Couvrir tout le corps. Autonomie : 30 min.

- Dolphinsuit (combinaison de plongée furtive) :

Armor : +1 Weight : 3 Cost : 1700 Notes : Couvrir tout le corps. Stealth +2 sous l'eau. Autonomie : 2h - énergétique.

- Armure caméléon :

Armor : +4 Weight : 0 Cost : 3800 Notes : couvrir tout le corps. Stealth +8. Autonomie : 3h - énergétique.

- Combinaison anti-contamination chauffante :

Armor : +2 Weight : 10 Cost : 1500 Notes : couvrir tout le corps. Évite tout gaz et agent biologique de pénétrer sur la personne. Autonomie : 4h - énergétique.

- Scaphandres polaires de grande profondeur :

Armor : +5 Weight : 0 Cost : 3500 Notes : permet de descendre profondément à des températures extrêmes. Nécessite d'être relié en permanence à une plate-forme - énergétique.

- Combinaison-écran :

Armor : +2 Weight : 15 Cost : 3200 Notes : Supprime 2 AP. Donne un Bonus de +2 au Shooting - énergétique.

- Scaphandre de combat :

Armor : +12 Weight : 0 Cost : 5000/Militaire Notes : Supprime 4 AP. Autonomie de 15h. +2 au Pace et +1 au Shooting - énergétique.

- Armure d'infiltration :

Armor : +10 Weight : 0 Cost : 4000/Militaire Notes : Supprime 3 AP. Autonomie : 8h. +4 au Stealth pour les radars et détecteur - énergétique.

- Armure rouge photoélectrique (camouflage total) :

Armor : +6 Weight : 0 Cost : 3500 Notes : Supprime 2 AP. Autonomie : 30min. +8 pour les jets de Stealth - énergétique.



- Armure de commando SPAL :

Armor : +14 Weight : 0 Cost : 10000/Militaire Notes : Augmente Str de 2 dés, Bonus de +2 au Shooting. Permet d'avoir une arme montée dessus. Autonomie : 10h. Permet de tuer un homme en lui sautant dessus. (Agility -2). Supprime 4 AP - énergétique.

- Armure de Gorilla :

Armor : +10 Weight : 0 Cost : 8000/Militaire Notes : Supprime 3 AP. Bonus de +2 en Stealth. Autonomie : 8h. Bonus de +2 en Fighting. Dégâts de griffes : Str + 5 - énergétique.

- Tenue BNC de combat des Rangers :

Armor : +5 Weight : 8 Cost : 3200/Militaire Notes : supprime 2 AP. Masque permet de filtrer l'air respiré. La tenue résiste aux attaques biologiques et nucléaires (dans une moindre mesure) - énergétique.

- Exo-armure de chantier forestier :

Armor : +5 Weight : 3 Cost : 1800 Notes : Jambes/bras et torse couvert. Permet de fixer une arme au dessus de l'épaule. Str + 1 dé et Pace +2 - énergétique.

- Exo-armure contrôlé par une IA :

Armor : +7 Weight : 20 Cost : 3600 Notes : tête non couverte. Pace : +6. Réacteur Dorsal. IA de contrôle : Virtualité d8 (contrôle les réactions ultra rapide de l'armure => jet de virtualité chaque succès et Raise permet d'avoir une carte supplémentaire et d'agir à celle que l'on veut (à choisir au début de tour d'action cependant)). Possibilité d'éjection de l'armure - énergétique.

Atout lié aux armures énergétiques :

- Héros Blindé (Novice, Agility d6) :

Votre personnage est un habitué de l'utilisation des armures de combat, combinaisons spatiales et autres exosquelettes énergétique. Il fait preuve d'un talent certain pour se déplacer et combattre revêtu d'une armure. Avec cet atout, votre personnage peut utiliser toutes ces compétences et attributs à plein, alors qu'un personnage qui ne l'a pas aura un malus de -2 à tous ces jets lorsqu'il est revêtu d'une armure.



6.3 VÉHICULES

- Osprey (hélicoptère SWAT) :

Acc/Top Speed : 30/90; Climb : 30 Toughness : 20 (8) Crew : 4 Cost : SWAT Only

Passenger : 5

Weapons :

Mitrailleuse frontale (30mm chaingun) :

50/100/200 3d8 RoF : 3 AP 12 Shots : 1200

Notes : 2 rotors pivotant + Vision Nocturne + Radar. Heavy Armor

- Blindé de la police 6x6 :

Acc/Top Speed : 5/15 Toughness : 50 (30) Crew : 2 Cost : Police Only

Passenger : 6

Weapons :

Canon monté au niveau des passagers (nécessite un opérateur) :

50/100/200 3d8 RoF : 3 AP : 8 Shots : 500

Notes : 6x6 => passe sur tous les terrains (Difficult terrain = 1). Heavy Armor.

- Jeep blindée de la police 4x4 :

Acc/Top Speed : 10/35 Toughness : 40 (20) Crew : 1 Cost : Police Only/ 60.000\$

Passenger : 3

Notes : 4x4 => (Difficult terrain = 1.5). Heavy Armor.

- Hovercraft :

Acc/Top Speed : 8/32 Toughness : 20 (6) Crew : 2 Cost : 30.000\$

Passenger : 4

Notes : improved stabilizer. Ignore les difficulté du terrain tant qu'il est plat. Peut passer sur l'eau plane.

- Limousine blindée :

Acc/Top Speed : 20/40 Toughness : 24 (12) Crew : 1 Cost : 80.000\$

Passenger : 7

Notes : Air Bag + toit ouvrant avec rebord blindé (Armor +6).

- Moto :

Acc/ Top Speed : 20/38 Toughness : 10 (4) Crew : 1 Cost : 2.500\$

Passenger : 1.

- Moon shuttle :

Acc/Top Speed : 80/1200 Climb : 160 Toughness : 40 (10) Crew : 2 Cost : 200.000\$

Passenger : 20 ou Fret

Notes : permet d'aller dans l'espace. N'est pas équipée pour aller plus loin que la lune et les stations en orbite terrestre.

- Transport lunaire :

Acc/Top Speed : 8/35 Toughness : 8 (2) Crew : 1 Cost : 20.000\$

Passenger : 1

Notes : ne fonctionne que sur la lune, se déplace grâce à des petits réacteurs d'appoint. Nécessite un scaphandre.

- Moto Lunaire :

Acc/Top Speed : 12/40 Toughness : 5 Crew : 1 Cost : 5.000\$

Notes : ne fonctionne que sur la lune, se déplace grâce à des petits réacteurs d'appoint. Nécessite un scaphandre.

- Blindé de L'ONU :

Acc/Top Speed : 10/35 Toughness : 70 (45) Crew : 2 Cost : Militaire/150.000\$

Passenger : 6

Notes : sert uniquement à transporter des soldats en sécurité sur un théâtre d'opération. Heavy Armor.



- 4x4 de l'ONU :

Acc/Top Speed : 11/38 Toughness : 45 (22) Crew : 1 Cost : ONU/70.000\$

Passenger : 4

Notes : Heavy Armor.

- Hélicoptère d'escorte de l'ONU :

Acc/Top Speed : 15/48 Climb : 17 Toughness : 20 (6) Crew : 4 Cost : ONU

Weapons :

1 mitrailleuse orientable avant

30/60/120 2d8+1 RoF : 5 Shots : 500 AP 8

2 lance-roquettes (1 de chaque côté)

75/150/300 4d6+1 RoF : 1 Shots : 19 x 2 AP : 30 Notes : Large Burst Template

Notes : Heavy Armor.

- Harley :

Acc/Top Speed : 10/38 Toughness : 10 (3) Crew : 1 Cost : 5.000\$

Passenger : 1

Notes : -

- Monojet

Acc/Top Speed : 20/40 Climb : 5 Toughness : 10 (8) Crew : 1 Cost : 95.000\$

Weapons :

1 mitrailleuse orientable à l'avant

50/100/200 3d8 RoF : 4 Shots : 200 AP 5

Notes : Rotor central protégé par la carcasse de l'appareil.

- Vedette de sécurité :

Acc/Top Speed : 20/40 Toughness : 20 (8) Crew : 1 Cost : 65.000\$

Passenger : 3

Weapon :

1 double canon orientable à l'arrière :

75/150/300 4d8 RoF : 1 Shots : 20 AP 16 Notes : 1 action pour recharger

Notes : -

- 6x6 avec revêtement camouflage (après analyse) :

Acc/Top Speed : 7/20 Toughness : 30 (20) Crew : 2 Cost : 80.000\$

Passenger : 4

Notes : 6x6 => passe sur tous les terrains (Difficulté terrain = 1). Activation du revêtement camouflage : 2 actions pour analyse du milieu => malus de -6 pour être vu.

- Quad de police néo-zélandaise :

Acc/Top Speed : 10/20 Toughness : 12 (4) Crew : 1 Cost : Police/4.000\$

Passenger : 1

Notes : Quad => Difficulté Terrain = 1.

- Buggy de course :

Acc/Top Speed : 25/50 Toughness : 14 (4) Crew : 1 Cost : 50.000\$

Passenger : 1

Notes : ne possède pas d'équipement pour rouler sur route normale.

- Van blindé Volvo Benz (auto défendable) :

Acc/Top Speed : 20/40 Toughness : 50 (20) Crew : 1 Cost : 180.000\$

Passenger : 7

Weapons :

Mitrailleuse caisson tournante

50/100/200 2d10 RoF : 16 Shots : 500 AP : 10

Notes : En cas d'agression sur la voiture, un système automatique mitraille les alentours pour faire le ménage...



- Barge d'assaut SPAL :

Acc/Top Speed : 50/300 Climb : 20 Toughness : 80 (60) Crew : 4 Cost : Military
Passenger : 20
Weapons :

2 mitrailleuses orientables
50/100/200 3d8 RoF : 3 Shots : 2000 AP 12
2 lances missiles frontaux sur le toit
50/100/200 4d8+2 RoF : 1 Shots : 10 AP 30

Notes : Medium Burst Template - 1 action to reload.

Notes : Uniquement en apesanteur ou en faible pesanteur (lune). Heavy Armor.

- Zyl à moteur hybride (voiture) :

Acc/Top Speed : 20/40 Toughness : 25 (6) Crew : 1 Cost : 40.000\$
Passenger : 5

Notes : voiture de luxe semi-blindé au moteur costaud et puissant, disponible en Ex-URSS principalement. Air Bag.

- Hélicoptère de combat MI-24 :

Acc/Top Speed : 20/70 Climb : 22 Toughness : 24 (6) Crew : 2 Cost : Military/150.000\$
Weapons :

1 mitrailleuse frontale à canon rotatif
50/100/200 3d8 RoF : 6 AP 12 Shots : 5000
4 bombes pour Largage (2 de chaque côté)
4d10 AP 20 Large Burst Template Dégâts de feu pour tout ce qui est inflammable
4 lances roquettes (2 de chaque côté)
75/150/300 4d6+1 AP 30

Notes : utilisé par les militaires ukrainiens pour mener des raids dans les villages rebelles. Heavy Armor.

- Zeppelin en nano-maille :

Acc/Top Speed : 10/50 Climb : 15 Toughness : 15 (12) Crew : 6 Cost : 90.000\$
Passenger : 30
Weapons :

3 tourelles pivotantes à canon tournoyant :
50/100/200 2d8 RoF : 6 AP 10 Shots : 800

Notes : les nano-mailles permettent de réparer automatiquement le ballon du zeppelin (1 blessure met 5 actions pour se résorber).

- Blindé 6x6 de l'armée :

Acc/Top Speed : 8/30 Toughness : 60 (35) Crew : 2 Cost : Military
Passenger : 6
Weapons :

Canon monté sur une tourelle :
50/100/200 3d10 RoF : 1 AP 20 Shots : 30

Notes : nécessite une action pour recharger.

Notes : 6x6 => passe sur tous les terrains (Difficult terrain = 1). Heavy Armor.

- Canot de surveillance fluviale :

Acc/Top Speed : 10/30 Toughness : 20 (15) Crew : 3 Cost : Military/150.000\$
Passenger : 15
Weapons :

Tourelle Arrière à canon tournoyant :
50/100/200 2d10 RoF : 6 AP 8 Shots : 500

Notes : nécessite un opérateur à la tourelle qui est protégé par une plaque de blindage (Armor +8).

- Chenillette Blindée :

Acc/Top Speed : 5/20 Toughness : 30 (12) Crew : 2 Cost : 95.000\$
Passenger : 12 ou aménagement de la cabine en laboratoire mobile.

Notes : tous les terrains sont considérés comme ayant une valeur de 1. Amphibious. Improved Stabilizer. Stealth Paint.



- Submersible de transport :

Acc/Top Speed : 7/18 Dive : 10 Toughness : 20 (9) Crew : 2 Cost : 120.000\$

Passenger : 60 ou cargo.

Notes : la destruction du submersible en profondeur induit la mort immédiate des passagers.

6.4 ROBOTS ET DRONES

- Drone de combat Yakusa :

Description : Carapace d'armure dont dépasse une mitrailleuse lourde a canon tournoyant et quatre pat-
tes le tout noir.

Cost : 10.000\$

Mode de déplacement : quadrupède. Pace : 8 Toughness : 12 Armor : 8

IA :

Virtualité : d6 Firewall : 8

Attributs :

Strength : d10 Agility : d6

Compétences :

Shooting : d10 Notice : d8

Arme intégré : mitrailleuse a canon tournoyant

30/60/120 2d8+1 RoF : 8 Shots : 500 AP 4

Notes : connexion Radio à un centre de contrôle pour prise d'ordre.

- Robot geisha :

Description : ressemble à une geisha traditionnelle.

Cost : 25.000\$

Mode de déplacement : bipède Pace : 6 Toughness : 7 Armor : 3

IA :

Virtualité : d8 Firewall : 12

Attributs :

Strength : d10 Agility : d6

Compétences :

Fighting : d8 Notice : d6 Tracking : d8

Arme intégré : griffes de combat

Damage : 1d10+2 AP 3

Notes : semblent tout a fait inoffensives tant qu'elles servent le thé, mais deviennent de redoutable com-
battantes si leur maître est en danger. Connexion filaire au réseau.

- Nanodrones de combat :

Description : ressemble a un essaim d'insectes.

Cost : Militaire/100.000\$ pour un essaim

Mode de déplacement : vol Pace : 10 Toughness : 8

IA Collective :

Virtualité : d6 Firewall : 15

Attributs :

Strength : d4 Agility : d10

Compétences :

Fighting : d12 Notice : d10 Tracking : d10

Arme de l'essaim :

Damage : 3d6+1 AP : 2

Notes : extrêmement dangereux de tels drones sont extrêmement mortels. Large Burst Template. Dégâts
automatiques pour les personnes sans armure à chaque round dans le template.



- **Cyborg de sécurité Earp Industry :**

Description : ressemble à une armure de combat de taille humaine

Cost : Militaire/50.000\$

Mode de déplacement : bipède Pace : 6 Toughness : 9 Armor : +8

IA :

Virtualité : d6 Firewall : 8

Attributs :

Strength : d10 Agility : d6

Compétences :

Fighting : d6 Shooting : d8 Notice : d10 Tracking : d10

Notes : servent à garder des entrepôts ou des usines orbitales. Peuvent exécuter quelques tâches simples.

Connexion au réseau via un câble.

- **Drone nettoyeur amphibie type méduse :**

Description : ressemble à méduse (dôme + 6 pattes)

Cost : 30.000\$

Mode de déplacement : hexapède Pace : 4 Toughness : 5 Armor : +4

IA :

Virtualité : d10 Firewall : 5

Attributs :

Strength : d6 Agility : d8

Compétences :

Notice : d10 Tracking : d10 Knowledge (Computer) : d10 Stealth : d8

Notes : sert à effacer les traces sur des machines non reliées au réseau. En cas de capture ou d'attaque, elle s'auto détruit (Medium Burst Template - Damage : 2d8 - AP : 4). Possède un câble multifomat de connexion aux ordinateurs.

- **Drone grenade :**

Description : ressemble à un gros insecte de 20cm avec 6 pattes.

Cost : 1.200\$

Mode de déplacement : hexapède Pace : 6 Toughness : 4 Armor : +2

IA :

Virtualité : d4

Attributs :

Strength : d4 Agility : d8

Compétences :

Stealth : d12 Climbing : d10

Arme intégrée : Grenade

Damage : 3d6 AP 8 Notes : Medium Burst Template.

Notes : une fois en place elle explose.

- **Drone d'exploration minipoulpe :**

Description : ressemble à une petite fusée à 4 pattes

Cost : 2.000\$

Mode de déplacement : quadrupède Pace : 4 Toughness : 5

IA :

Virtualité : d6

Attributs :

Strength : d4 Agility : d6

Compétences :

Stealth : d8 Notice : d12

Notes : Nécessite un câble et une console peut donner une estimation de la dangerosité d'un objet ou d'un lieu en fonction de ce qu'elle voit et analyse. Possède différents capteurs à très courte portée.



- **Drône de neutralisation IEM :**

Description : ressemble a un petit avion

Cost : 5.000\$

Mode de déplacement : vol Pace : 6 Toughness : 4 Armor : +2

IA :

Virtualité : d6 Firewall : 5

Attributs :

Strength : d6 Agility : d6

Compétences :

Stealth : d6 Notice : d8 Shooting : d10

Arme intégrée : décharge électrique

Large Burst Template 2d6

Notes : ignore les armures - Jet de Vigor -2 pour éviter d'être KO durant les 5 prochaines actions.

Notes : les appareils électriques sont mis H.S..

- **Tueur Drône :**

Description : ressemble a un être humain

Cost : 85.000\$

Mode de déplacement : bipède Pace : 6 Toughness : 7 Armor : +3

IA :

Virtualité : d8 Firewall : 9

Attributs :

Strength : d10 Agility : d8

Compétences :

Climbing : d6 Driving : d6 Fighting : d10 Intimidation : d6

Lockpicking : d6 Notice : d8 Shooting : d10 Stealth : d10

Throwing : d8 Tracking : d8

Notes : en cas de mise H.S au bout de 5 actions elle revient en mode furie => uniquement Fighting en d12 avec -4 à la Parry.

- **Drône rôdeur Prowder de Grumman :**

Description : une espèce de valisette à ailette au look agressif.

Cost : 15.000\$

Mode de déplacement : vol Pace : 6 Toughness : 5 Armor : +1

IA :

Virtualité : d8 Firewall : 5

Attributs :

Strength : d4 Agility : d6

Compétences :

Notice : d10 Shooting : d10 Stealth : d6 Tracking : d6

Arme intégrée : Minigun Erakles

24/48/96 2d8+1 RoF : 3 Shots : 30 AP 4

Notes : Système expert, Analyseur de spectre, Radar. Utilisé comme "outil" par de nombreux flics enquêteur.

- **Chimère (pitbull-panthère cybernétique) :**

Description : gros chien noir a mâchoire métallique.

Cost : 7.000\$

Mode de déplacement : quadrupède Pace : 8 Toughness : 7 Armor : +2

IA :

Virtualité : d4 Firewall : 4

Attributs :

Strength : d10 Agility : d10

Compétences :

Fighting : d12 Intimidation : d10 Notice : d6 Stealth : d6

Swimming : d6 Tracking : d10

Arme intégrée : Mâchoire cybernétique

Damage : d10+4 AP 2

Notes : une fois que la créature a une cible en mire il n'existe aucun moyen de lui faire changer d'avis (hors piratage et destruction).



- Drone de surveillance :

Description : demi-cylindre de blindage rouge suivi d'une arme pivotante et 4 pieds

Cost : Militaire/20.000\$

Mode de déplacement : quadrupède Pace : 4 Toughness : 10 Armor : +8

IA :

Virtualité : d6 Firewall : 6

Attributs :

Strength : d6 Agility : d6

Compétences :

Notice : d8 Stealth : d12 Shooting : d10

Arme intégrée : Fusil d'assaut

24/48/96 2d8 RoF : 4 Shots : 40 AP 4

Notes : fonctionne toujours par paire. Ont la possibilité de s'enterrer pour se dissimuler et réagissent aux vibrations (Stealth +4 ; Notice +4).

- Drone de combat martien T4 :

Description : Roue de blindage avec une arme lourde sur la droite et 4 pattes

Cost : Militaire/50.000\$

Mode de déplacement : quadrupède Pace : 6 Toughness : 10 Armor : +12

IA :

Virtualité : d6 Firewall : 8

Attributs :

Strength : d6 Agility : d6

Compétences :

Notice : d8 Shooting : d10

Arme intégrée : Fusil d'assaut Lourd

24/48/96 2d10 RoF : 8 Shots : 200 AP 8

Notes : un opérateur humain le dirige aussi à distance en plus de l'IA.

- Robot de protection personnel exosquelette

Description : scaphandre creux hermétique.

Cost : 100.000\$

Mode de déplacement : Bipède Pace : 8 Toughness : 6 Armor : +8

IA :

Virtualité : d6 Firewall : 4

Attributs :

Strength : d10 Agility : d8

Compétences :

Climbing : d8 Fighting : d6 Notice : d8 Stealth : d6

Healing : d8

Notes : sert de protection pour une personnalité qui a besoin de fuir. Le but premier de l'IA est de mettre en sécurité son locataire.



- Iguane de combat (cyborg) :

Description : Robot «classique» avec un fusil à canon tournoyant fixé sur le bras droit. Stabilisateur d'équilibre dans le dos.

Cost : Militaire/80.000\$

Mode de déplacement : Bipède/espace Pace : 6 Toughness : 7 Armor : +10

IA :

Virtualité : d6 Firewall : 8

Attributs :

Strength : d10 Agility : d6

Compétences :

Notice : d8 Shooting : d10 Swimming : d10 Fighting : d6

Arme intégrée : fusil à canon tournoyant

12/24/48 2d6+1 RoF : 6 AP 3

Notes : utilisé principalement pour la protection des installations orbitales et sous-marine. Bonus de +2 pour se déplacer en apesanteur ou sous l'eau. Size +1.

- Drone de sécurité Powder MK 50 :

Description : Robot "classique" façon robocop en plus gros.

Cost : 60.000\$

Mode de déplacement : Bipède Pace : 4 Toughness : 8 Armor : +12

IA :

Virtualité : d6 Firewall : 5

Attributs :

Strength : d10 Agility : d6

Compétences :

Notice : d8 Shooting : d10 Fighting : d8

Arme intégrée : double fusil à canon tournoyant

12/24/48 4d6+1 RoF : 3 AP 5

Notes : utilisé principalement pour la protection des installations industrielles et sièges sociaux de mégacorporation.

