GUIDE TECHNIQUE

UN SUPPLÉMENT POUR POLARIS 3ÈME ÉDITION



MATÉRIEL, ÉQUIPEMENT
ET RESSOURCES

<< GUIDE TECHNIQUE_

POLARIS

GUIDE TECHNIQUE_

AUTEURS

François Menneteau, Philippe Tessier

D'après le système de jeu de Raphaël «RALPH B.» Bombayl

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Nicolas Malfin, Anne Rouvin, Maxime Teppe, Yoann Boissonnet et Joël Mouclier

ILLUSTRATIONS COULEURS

Marc Simonetti (couverture), Vincent Maupu et Eddy Citriani pour OMG/Mojorisin Studio (prétirés)

MISE EN PAGE ET LAYOUT

Damien Coltice avec la participation de **V**irginie **A**ndres et Loïc Koecher

REMERCIEMENTS PHILLIPE TESSIER

Merci à Bubu, poulpiche, tosheross et Guillaume « Popov » Carré pour leurs relectures et idées. Merci à Matthieu « Valérian » Lecinq pour ses règles optionnelles et ses archétypes.

Archétypes joueurs réalisés par les participants au crowdfunding suivant : Sébastien « Danilo » Mazzega, Jean-pierre « Pierre » le Brishoual, Patrice « Estheral » Piron, Mickael « Alcabone » Bony, Sébastien « Danilo » Mazzega, Didier « Dbomber » Hoareau, Guillaume « Orc » Faure-Lenormant, Franck « xxxGossxxx » Boisseau, Cyril « Sith » Berger

RELECTURES, CONSEILS ET PLATESTS

Philippe FABRETTI, Laurent « Bubu » BUISSON

REMERCIEMENTS BLACK BOOK ÉDITIONS

À tous les participants au crowdfunding Polaris : Samuel FERNANDES, PhilippeHEREDIA, Gael HENRY, Florian CAUSSETTE, Christopher HANIN, Francis DA_SILVA_ALVES, Benoit RONSMANS, Gael LE_COHU, Sylvain TANGUY, Julien PERNAUD, Nicolas CHUDYBA, Marc MERCADIER, Sébastien MAZZEGA, Christophe GRELAIT, Sébastien COLUSSI, Vincent MORIN, Cédric AMBIEHL, Alexandre CLAVEL, Sébastien MATTLER-BOHRO, Sana HAKIM, Guillaume TAMAGNA, Guillaume CAYTAN, Olivier OUDOT, Benjamin MESTRE, William FOURNIAL, Jérôme APARICIO, Ludovic LEGER, Mathias BULTEZ, Daniel SZYMANSKI, Julien LALLEMAND, Jean-Baptiste CLARENSON, Rémi LAMOUROUX, Aurélie VANDENDIJCK, Fabrice MASSON, Xavier FREYCON, Cédric MONIN, Fabien CAMILLIERI, Guillaume Barry, Olivier JOLLY, Mick PHILIPPON, Xavier TROUILLET, Pierrick CHEVALLAY, Stephane DERRIENNIC, Vincent LAJOANIE, Etienne GUERRY, Claude FERNANDEZ, Christian COCHELIN, Remy DORDOGNIN, Ghislain BONNOTTE, Olivier GRIBAUDO, Mickaël BONY, Mael COUSINIER, Eric AGNEL, Olivier LIEB, Jean-yves GAUCHER, Eric LAILLET, Maël JAQUIER, Jean-marc BLANCHARD, Joseph LECOMTE, Pierre MANDROU, Nicolas DISPERATI, Ludovic LOURADOUR, Romaric HURON, Clément ROUSSEAU, Rémi SCHNEIDER, Baptiste FERRATON, Philippe HAMON, Alexandre COSCIA, Olivier DUBRULLE, Arnaud GEFFROY, Julien de Chanaud, Morgane MUNNS, Severine FABRETTI, Hubert LLARI, Benoit BASTIAN, Jean-baptiste OSPITAL, Xavier BLO, Tony ALLAIN, Guillaume BOUTIGNY, Wilfried BOSSON, Jean-philippe KOPF, Daniel SZYMANEK, Vincent MARSAT, Denis HUNEAU, Pierre LE BRISHOUAL, Vincent RAULIN, Anthony COTEZ, Pascal HAYRAULT, Hugues BLAZART, Raphaël BOIS-ROUSSEAU, Jean-Christophe BOUSSON, Aurelien RAIMBAULT, Guillaume FAURE-LENORMANT, Olivier LAFONT, Laurent GOUDET, Vincent FURSTENBERGER, Laurent LE_MOINE, Thibault GOUPIL, Jeff-clyde ANDERS, Eloi MAGNIN, Sylvain NIZAC, Philippe DEVILLE, Sylvain BAUMANOIR, Robillard ROMAIN, Nicolas KAEUFFER, Jonathan BOUVILLE, Robin SAKR, Patrice PIRON, Cyril FOURNET, François NIAUX, Eric FOLCO, Philippe KLEIN, Florian TURCHET, Laurent WITZ, Jean-pierre PERALEZ, Christophe LAPALU, Anne-sylvie BETSCH, Xavier RIVAT, Michaël BONNET, Baptiste ROUVIER, Benoit PHILIBERT, Olivier MICHEL, Eric JOUDELAT, Julien ROULIC, Philippe REVERDY, Stephane MATHIS, Killian QUEYROY, Laurent BLUM, Stéphan HAUSOUL, Thomas DOMET, Nicolas DUMONT, Brice ROBERGEAU, Sébastien SERA, Mickael LE Mickaël, Marc VIGNOLI, Laurent HAZON, Laurent GELY, Christian GAMAS, Guillaume CAMPARO, Vincent GERBAULT, François CATRICE, Jérôme VANDENBERGUE, Tristan RAMBION, Sophie FOUGEROUSE, Timothée JERMANN, Simon DODIER, Alexis ADENOT, Vincent LEBEGUE, Claude THOMAS, Nicolas DELZENNE, Julien LALANNE, Francois BEUF, Jean-ladislas SCHMITT, Silvere ALIX, Eddy POUPEAU, Justin PANARIN, Julien BONETT, Sylvain LABETOULE, Marc TORRES, Jean-emmanuel BOUCHER, Pierre BELLAIR, Rémi GISCLON, Nicolas LEJAMBLE, Fabrice VERGNAUD, Vincent DOBREMEL, Gauthier GRASLIN, Manuel PIERRAT, Laurent AUBRY, Sylvain BAILANGER, Alexandre TERRIEN, Julien VIGOUROUX, Gaetan PRIMA, Loic BUSSY, Frédéric ORMEA, Bernard BUTTARD, Vincent LEGUS, Priscilla Lecat - Servais, Charles PETIT, Yves VAN UYTFANCK, Gael BEAUDOUIN, Julien LAURENT, Bruno WOLFF, Julien TESSEYRE, Samuel HEUTTE, Clement BEYSSON, Frédéric GERVAIS, David MEUNIER, Romain PESSIOT, Olivier GENDRIN, Eric LEONARD, Nicolas MUGNIER, Kilian LAMBERDIERE, Jérôme ANDRIEU, Clausin PAUL, Aurèle STRZELECKI, Marie ANASTACIO, Guillaume GAUTIER, Renaud LEPAGE, Charles BRACHON, Nicolas THEGARID, Jean-françois BOVIER, Stéphane PEILLON, Nicolas BELLON, Eddy PAPORE, Robin DUNOYER, Francois RUELLE, Valentin CLARAS, Turiot FREDERIC, David COLOM, Pierre olivier LAUDE, David GAILLARD, Patrick PASCAL, Gwendoline CLAVE, Cyprien HACQUART, Cedrick DESRUMAUX, Pierre HIGONNET, Romain WALRAVE, Francis MARTIN, Edouard LAIDET, Nicolas TAUZIN, Emanuel GUILHAUMOND, Nicolas PICQ, Dubourg ALEX, Cédric HAUMONT, Patrick SCHWEICHER, Xavier CLOAREC, Christophe RICHON, Eric PERRIN, Etienne RECOULES, Sylvain DOMENJOUD, Nicole ANDRIEN, Payot NICOLAS, Matthieu LEENHARDT, Laurent LEFEBVRE, Alexis HODIEUX, Ronan DELBART, Armel LAMBERT, Loic DUFRENOY, Frederic SAN_PEDRO, Bertrand MICHELOT, Frederic PRADO, Alain WALLON, Hervé DUBOURG, Jean-francois DELROISSE, Fabrice DUNAN, Baugé JOHAN, Guillaume ESCRIVANT, Fabrice KHELLAFI, Xavier TRABARIES, Thomas GACHON, Rodolphe BONDIGUEL, Pierre PLUMIER, Simon JACQUEMARD, Stéphane MONTIGNY, Hugues VANDENBROUCKE, Jonathan DUVIC, Marco CHARTIER, David URBAIN, Julien GOMEZ, Stephane CHARLES, Laines FREDERIC, Mathieu SIBIEUDE, Pierre LENAERS, Nicolas LEJEUNE, Patrice RAUCHLE, Matthieu MICHEL, Léonard PUISSOCHET, Julien CREPIN, Matthieu MONGE, Matthieu MANCENY, Jean-françois BOQUILLARD, Mathieu LORANGE, Camille Thoniel, Stéphane PAQUAY, Michael HUBERT, Philippe LEGER, Yanick PORCHET, Guillaume BARRY, Gaetan PELLOQUIN, Florent CORTES, Dimitri BELARD, Yann COLLETTE, Sylvain DABRIOU, Laurent LABROT, Samuel TISSIER, Sébastien THOMAS, Berger CYRIL, Franck FEDELI, Marc BARBUT, Jérôme THEUREL, Gregory DIETZ, Johan BUSSELEZ, Ronald VAN_BENEDEN, Jérémie PARDOU-PIQUEMAL, Nicolas RISMANN, Christophe HILAIRE, Nicolas ERB, Florent GAUTHIER, David MAJORCZYK, Gaël FATOU, Sebastien MAHIEU, Adrien DEVYNCK, Patrick LADIESSE, Patrick ABITBOL, Eric CHRIST, Julien MASSET, Nicolas SCHONT, Fabrice STAUB, Yoann FAYETTE, Richard BLANC, Arthur COVANOV, Stéphane FRISCOURT, Emmanuel ROUILLE, Jeremy COLIN, Nicolas PELLARD, Romuald CARBONE, Jérémy DAUFFY, Maxime DROUOT, Charles-antoine ROBERT_DE_RANCHER, Christophe SAUNIER, Laurent GRIARD, Guillaume LE_QUEAU, Yvonig LE_CORRE, Leonard THERON, Stéphane MONNARD, Christophe DUBOIS, Leif STEVENIN, Gautier BOUCKENHOVE, Guillaume ASSET, Cedric JOSEPH, Philippe PAIRON, Jean-françois ELBRYCHT, François GALLON, Thierry HAY, Bruno BRUNO_MANSOUX, Jean-christophe MAGNAN, Franck BOISSEAU, Jérôme POITTEVIN, Christophe COIFFIER, Didier HOAREAU, Aladin CLAISE

Et toujours des tonnes d'informations sur l'univers de **Polaris,** des scénarios gratuits, des cartes, des précisions sur des points de règles,des générateurs de blasons, des plans de navires et de stations sur ces sites : www.polaris-site.com www.polaris-site.com www.black-book-editions.fr/polaris http://www.atlas-polaris.com/ http://www.sden.org/-Polaris-.html http://www.polaris.me/ http://sites.google.com/site/laboiteascenar/home pour n'en citer que quelques-uns.

Achevé d'imprimé en France en février 2014.

Tous droits réservés à Black Book Éditions, 17, rue Gorge de loup, 69009 Lyon

Dépôt légal : février 2014 **ISBN :** 978-2-36328-082-4

<< SOMMAIRE_

INTRODUCTION_ 4

<< LIVRE UN : ÉQUIPEMENT PERSONNEL_ 5

MATÉRIEL UTILITAIRE 6
- Outillage 6
- Communication 7
- Sécurité 7
- Informatique 8
- Équipement électronique 10
- Survie 11
- Vie quotidienne 12

ÉQUIPEMENT MÉDICAL 14
- Équipements divers 14
- Implants 15
- Poisons et drogues 16

ARMES 33
- Armes de contact 34
- Matériel 34
- Armes de jet et de traits 34
- Armes à feu 34
- Armes de poing 35
- Armes d'épaule 35
- Armes lourdes 39
- Armes à projectiles sous-marines 40
- Armes à supercavitation 40
- Armes à énergie 41
- Modules d'armements 44
- Lanceurs 49
- Armes spéciales 49
- Explosifs, mines et grenades 56
- Charges de profondeur 56
- Grenade anti-véhicule 57
- Munitions 57
- Autres munitions « exotiques » 60
- Accessoires pour armes 63

PROTECTIONS 64
- Protections, tenues, combinaisons et matériel défensif 64
- Technologie sonique 74

<< LIVRE DEUX MATÉRIEL LOURD_ 77

ÉQUIPEMENTS DES NAVIRES ET ARMURES 78

ARMES NUCLÉAIRES, ARMES SATELLITES ET MISSILES 110
- Armes nucléaires 110
- Zones d'effet des ogives 111
- Armes satellites 112
- Missiles 113

GUIDE DES TORPILLES 115
- Caractéristiques générales des torpilles au niveau technologique II 115
- Dommages et pénétration des torpilles pénétrantes 115

<< LIVRE TROIS : GUIDE DES ARMURES_ 131

GUIDE DES ARMURES 132
- Nouvelle classification des armures 132
- Armures sous-marines 133
- Armure terrestres 141
- Armures hybrides 149

<< LIVRE QUATRE : GUIDE DES VÉHICULES_ **159**

GUIDE DES VÉHICULES 160
- Technologie sous-marine 160
- Engins sous-marins 168
- Véhicules utilitaires 192
- Militaires 206
- Chasseurs 214
- Divers 227
- Escorteurs, patrouilleurs, corvettes, frégates, croiseurs, cuirassés et navires hors normes 228
- Engins terrestres 259
- Engins multi-milieu hybrides 264

<< LIVRE CINQ :DRONES, R.O.V. (ECD), ROBOTS ET ANDROÏDES_ 271

DRONES 272
- Drones 273

MICRO ET NANO-DRONES 284

ROBOTS 287

<< LIVRE SIX : RÈGLES COMPLÉMENTAIRES ET GUIDES _ 289

RÈGLES COMPLÉMENTAIRES 290

GUIDE D'ACQUISITION 323
- Guide d'acquisition des équipements lourds 323

GUIDE TECHNOLOGIQUE 327
- Guide technologique (matériaux, propulseurs, moteurs, etc.) 327
- Guide général des matériaux 329
- Guide général des propulseurs 334
- Guide général des moteurs 336

<< ANNEXES_ 345

<< INDEX DES ÉQUIPEMENTS_ 355

AVANT-PROPOS SUR LES RÈGLES_

Vous remarquerez de gros changements entre ce guide et le livre de base ou même l'errata. Ceci est dû à une volonté de tout remettre à plat afin de poser des bases solides pour le futur guide de construction et de corriger certaines erreurs. Il a également fallu équilibrer tous les différents éléments du jeu et cela a donc nécessité d'effectuer de nombreuses modifications.

Le guide technique propose une compilation de matériel et de règles facultatives. Parmi ces règles, nous en avons retenues certaines quelque peu techniques (certains pourront estimer qu'elles le sont trop). Mais d'une part toutes ces règles sont optionnelles et d'autre part, avec le système de jeu de Raphaël Bombayl, les MJ sont libres de choisir ce qui convient le mieux à leur campagne. Mais le plus important c'est que bon nombre de ces règles renforcent l'intérêt unique des situations d'un jeu de rôle se déroulant en partie dans l'océan. La mer étant un milieu extrêmement particulier, les données d'aventure changent avec la profondeur. Une situation à 100 m sera totalement différente d'une situation à 1 000 m ou à 10 000 m. Il faut donc le prendre en compte pour donner aux MJ des éléments pour leurs scénarios mais aussi de véritables éléments stratégiques pour orienter les décisions des aventuriers.

Par exemple, à des profondeurs abyssales, presque toutes les armes perdent de leur efficacité, on passe donc à un nouvel univers où les aventuriers devront faire preuve de beaucoup d'imagination et où, la plupart du temps, ils devront combattre au corps à corps. Ce sera au MJ d'accentuer le côté oppressant de ces situations.

Les règles sur les effets de la pression sur l'armement et les appareils électroniques peuvent aussi permettre à des joueurs pourchassés de risquer une plongée en eaux plus profondes pour réduire l'efficacité des armes et des détecteurs adverses. Mais ils courront alors le risque de soumettre à rude épreuve l'intégrité de leur vaisseau.

Alors qu'à faible profondeur, les navires vont pouvoir s'affronter sur d'énormes distances, plus ils vont s'enfoncer et plus ces distances vont se réduire jusqu'à ce que les combats s'effectuent presque bord à bord comme les navires à voiles des siècles passés.

De même, les règles sur les temps de compression peuvent être intéressantes à utiliser si un groupe de plongeurs veut se réfugier dans un sas alors qu'il est poursuivi par une meute de requins affamés.

Comme toutes les règles, celles-ci sont là pour orienter le choix du MJ. Elles donnent un ordre d'idée et elles n'ont pas à être respectées au pied de la lettre. Nous les avons voulues complètes, à vous de les utiliser à votre guise. Parfois, le simple fait de savoir qu'une règle existe peut être suffisant et le MJ pourra ou non en appliquer les paramètres exacts. Il suffit, par exemple, de savoir qu'il est plus difficile de communiquer dans les eaux profondes pour en tirer ses propres conclusions.

Le matériel présenté couvre les équipements des différentes nations d'Univers ainsi que tous les dispositifs lourds auxquels les aventuriers pourraient éventuellement être confrontés.

Les armures et vaisseaux sont présentés avec des fiches complètes. Encore une fois, n'utilisez que les éléments qui vous intéressent.

LISTE DES ABRÉVIATIONS

- **BNR :** batterie non rechargeable mark 1 et mark 2
- **GP :** Groupe Propulsif
- **MDCF :** Moteur diesel fonctionnant en circuit fermé
- **MEGAR :** Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable
- **MRF :** Micro réacteur à fusion
- **MRFc :** Micro réacteur à fusion compensé
- **MRT :** Micro réacteur à fission (au thorium)
- **MRTp :** Micro réacteur à fission (au thorium) pressurisé
- **PACAR :** Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable
- **PE :** Pack d'énergie
- **PIT :** Propulseur individuel à tuyère
- **PT :** Propulseur à tuyère
- **RF :** Réacteur à Fusion
- **RFp :** Réacteur à Fusion pressurisé
- **RNT :** Réacteur à fission (au thorium)
- **RNTp :** Réacteur à fission au thorium pressurisé
- **RTG :** Générateur thermoélectrique à radio-isotope
- **RTGc :** Générateur thermoélectrique à radio-isotope compensé
- **SHC :** Batterie super haute capacité
- **SHCc** : Batterie super haute capacité compensée
- **THC :** Batterie très haute capacité
- **THCc :** Batterie très haute capacité compensée
- **1 nœud** = 1,85km/h
- **1 mille nautique** = 1,85 kilomètres

LES GROUPES PROPULSIFS

Même si la notion de GP (Groupe propulsif) ne sera détaillée que dans un guide de construction, nous l'abordons ici pour classifier les types de sources d'énergie en fonction des navires, pour déterminer la règle sur les combustibles, dans certains cas l'équilibrage des engins ou les sources d'énergie requises pour certaines armes. Un groupe propulseur désigne l'ensemble source d'énergie et type de propulseur. Par extension, la source d'énergie seule est souvent désignée sous le terme de GP. Un GP est toujours suivi d'un code (par exemple GP-B4) qui reflète la puissance du GP. Chaque incrément de lettre (pour un même numéro) indique une puissance multipliée par 10. Ainsi, un GP-B1 sera 10 fois plus puissance qu'un GP-A1, tout comme un GP-C3 sera 10 fois plus puissant qu'un GP-B3. Le chiffre va de 1 à 4. Il n'existe pas de GP supérieur à GP-K1.

LES SAUTS TECHNOLOGIQUES

Les appareils sont présentés au niveau technologique auquel on les trouve le plus souvent. Avec l'évolution technologique (et les ruptures technologiques, voir règles optionnelles), on va pouvoir trouver ces mêmes appareils avec des poids inférieurs (pour un NT supérieur) et des poids supérieurs (pour un NT inférieur). Ceci est indiqué dans le chapitre consacré aux règles optionnelles où vous trouverez un tableau avec les multiplicateurs que vous pouvez utiliser en fonction des autres niveaux technologiques.

ECHELLES V-, H ET V+

Le plus souvent, le guide se base sur une échelle de base V-. Pour passer d'une échelle à l'autre, il faut multiplier par 10 les dommages et la pénétration pour un effet à l'échelle H et diviser par deux les dommages et la pénétration pour un effet à l'échelle V+.

BLINDAGE ET VALEUR DE PROTECTION

Le Blindage et les points de protection s'utilisent de la même manière en jeu (leur valeur est soustraite aux points de dommages infligés). La seule différence est qu'un blindage dispose d'un RD (réduction aux dommages).

<< LIVRE UN_

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

MATÉRIEL UTILITAIRE_



Modification pour les appareils électroniques autonomes du livre de base :

Les appareils autonome ont une Génération classée de 1 à10. Cette Génération, par défaut 5 pour les appareils présentés dans le livre de base, s'ajoute au niveau du programme pour les tests. Il faut donc modifier la description des appareils comme suit :

Brise-codes : Pour l'utiliser il faut effectuer un test contre la difficulté de la serrure électronique en prenant le niveau de l'appareil plus sa Génération (+5 dans ce cas).

Décodeur : Pour décrypter, il faut effectuer un test contre la difficulté du cryptage concerné en prenant le niveau de l'appareil plus sa Génération (+5 dans ce cas).

Crypteur : Le cryptage sera égal au modificateur de marge de réussite du test qui s'effectue en prenant le niveau de l'appareil plus sa Génération (+5 dans ce cas).

Le prix d'un appareil est augmenté/diminué de 20 % par point de génération au-dessus ou au-dessous de 5. Ainsi, un appareil de génération 7 coûtera 40 % de plus.

OUTILLAGE_

BRISE-CODE ASSISTÉ

Contrairement au brise-code autonome, celui-ci est prévu pour être utilisé par un opérateur et ne peut donc pas être utilisé en automatique. C'est un petit ordinateur spécialisé entièrement dédié à son programme brise-code. Il s'utilise donc comme un programme. Notez que contrairement à un programme pour ordinateur, cet appareil assisté ne nécessite pas la compétence Informatique puisqu'on considère qu'un technicien en Système de sécurité saura l'utiliser. La compétence limitative est donc dans ce cas, Système de Sécurité. Le test s'effectuera avec la moitié du niveau de cette compétence (arrondi au supérieur) plus le niveau de l'appareil. Ces appareils ne peuvent avoir un niveau supérieur à 10. Ces appareils disposent de l'équivalent d'un programme Masque de même niveau. On peut utiliser cet appareil pendant une vingtaine d'heures avant de devoir changer la batterie. Le coût est égal à une fois et demie le prix d'un programme Brise-code.

CRYPTEUR ASSISTÉ

Contrairement au crypteur autonome, celui-ci est prévu pour être utilisé par un opérateur et ne peut donc pas être utilisé en automatique. C'est un petit ordinateur spécialisé entièrement dédié à son programme de cryptage. Il s'utilise donc comme un programme. Notez que contrairement à un programme pour ordinateur, cet appareil assisté ne nécessite pas la compétence Informatique puisqu'on considère qu'un technicien en Cryptage saura l'utiliser. La compétence limitative est donc dans ce cas, Cryptage. Le test s'effectuera avec la moitié du niveau de cette compétence (arrondi au supérieur) plus le niveau de l'appareil.Ces appareils ne peuvent avoir un niveau supérieur à 10. On peut utiliser cet appareil pendant une vingtaine d'heures avant de devoir changer la batterie. Le coût est égal à une fois et demie le prix d'un programme Cryptage.

DÉCODEUR ASSISTÉ

Contrairement au décodeur autonome, celui-ci est prévu pour être utilisé par un opérateur et ne peut donc pas être utilisé en automatique. C'est un petit ordinateur spécialisé entièrement dédié à son programme de décodage. Il s'utilise donc comme un programme. Notez que contrairement à un programme pour ordinateur, cet appareil assisté ne nécessite pas la compétence Informatique puisqu'on considère qu'un technicien en Cryptage saura l'utiliser. La compétence limitative est donc dans ce cas, Cryptage. Le test s'effectuera avec la moitié du niveau de cette compétence (arrondi au supérieur) plus le niveau de l'appareil. Ces appareils ne peuvent avoir un niveau supérieur à 10. On peut utiliser cet appareil pendant une vingtaine d'heures avant de devoir changer la batterie. Le coût est égal à une fois et demie le prix d'un programme de décryptage.

TROUSSE DE CROCHETAGE ÉLECTRONIQUE

La trousse de crochetage électronique permet à un personnage d'augmenter sa compétence en Système de sécurité pour déverrouiller des serrures électroniques. Le bonus octroyé ne peut être supérieur à la moitié du niveau de compétence du personnage (arrondi à l'inférieur). En règle générale, le bonus octroyé est égal au niveau technologique. La trousse ne peut être utilisée conjointement avec un brise-code car la solution recherchée n'est pas la même. Avec cette trousse, par exemple, le technicien ne va pas tenter de trouver le code d'ouverture mais de déclencher l'ouverture de la porte en trafiquant les composants électroniques. Il faut donc nécessairement qu'il puisse avoir accès à ces composants. Certains éléments électroniques de la trousse peuvent être utilisés pendant une vingtaine d'heures avant de devoir changer leur source d'énergie. A d'autres niveaux technologiques, le prix est de 1 200 à multiplier par (NT x NT).

COMMUNICATION_

LASER DE COMMUNICATION

Le laser de communication emprisonne une communication dans son faisceau. Ainsi en braquant précisément son dispositif sur le récepteur adéquat, un personnage peut transmettre une émission totalement sécurisée et inaudible pour toute autre personne que la cible. La portée d'un tel système est d'environ 600 mètres. Ce dispositif ne marche pas sous l'eau. Le modèle décrit ci-après est le modèle pour fantassin.

Option : un laser bleu-vert peut être utilisé sous l'eau mais son coût sera multiplié par 10, sa portée réduite de moitié (et de 10 m supplémentaires tous les 500 m de profondeur à NT III, tous les km à NT IV, tous les 2 km à NT V et tous les 3 km à NT VI)

SÉCURITÉ_

Tous ces systèmes peuvent être protégés contre un effet I.E.M..

MALLETTE SÉCURISÉE

Une mallette sécurisée est une mallette blindée qui peut être dotée d'une serrure électronique, ou même d'une serrure intelligente. Ce genre de mallette peut disposer d'une charge explosive détruisant ce qu'elle renferme ou d'une charge plus puissante prévue pour tuer celui qui tente de l'ouvrir. Le modèle décrit ci-après n'est doté que d'une serrure électronique simple de niveau 10.

SERRURE ÉLECTRONIQUE

C'est une serrure électronique simple à code ou à carte que l'on peut installer sur n'importe quelle ouverture. Elle peut être crochetée par un brise-code ou avec un outillage de crochetage. Ces serrures incluent souvent soit un dispositif d'alerte qui se déclenche en cas d'échec à un test pour les crocheter et/ou une fonction automatique de changement de code (dans ce cas, il faut tout recommencer au moindre échec).

Le système d'alerte peut être désactivé en neutralisant la serrure dans le cas d'une serrure autonome. Mais si cette dernière est contrôlée par un ordinateur distant il est préférable d'avoir un programme Masque (voir Système de réponse automatique). Pour déterminer le coût d'une serrure, utilisez la table des multiplicateurs au coût des programmes en prenant le niveau de la serrure et un coût de base de 100.

SERRURES INTELLIGENTES

Ces serrures évoluées incorporent un programme de sécurité contre une éventuelle tentative de piratage. Pour les crocheter, il faut nécessairement disposer soit d'un dispositif avec un Masque soit d'un ordinateur. L'ordinateur est conseillé car il permettra d'attaquer le système de sécurité si ce dernier perce le Masque (voir programmes ci-dessous). Le coût est indiqué uniquement pour la serrure. Il faudra ajouter les coûts des programmes de sécurité, remparts, etc. Les serrures intelligentes ont un niveau de Génération (comme les ordinateurs) et un niveau indiquant la difficulté de déverrouillage une fois la sécurité passée. Bien souvent, ce genre de serrure est prévue pour alerter un éventuel surveillant ou pour déclencher un dispositif de sécurité automatisé. Notez que contrairement à une serrure électronique simple, si une alerte est déclenchée et que la serrure est déverrouillée, l'alerte n'est pas annulée ! Pour déterminer le coût d'une serrure intelligente, utilisez la table des multiplicateurs au coût des programmes en prenant le niveau de la serrure et un coût de base de (150 x génération de la serrure).

SYSTÈME DE RÉPONSE AUTOMATIQUE

Certains systèmes sont soit actifs en permanence soit déclenchés par une tentative d'intrusion. En règle générale, par mesure de sécurité, il y a un temps de latence entre l'intrusion et le déclenchement de l'alerte. Ce temps est variable. C'est le délai dont dispose l'intrus pour agir et neutraliser le dispositif d'alarme. Attention ! Si le système est supervisé par un opérateur, ce dernier peut activer les sécurités en 1 tour. L'intrus se retrouvera généralement dans un des cas de figure suivant :

Un dispositif électronique autonome (comme une serrure électronique simple ou un poste de tir automatisé) : le système de sécurité se déclenche en 1D6 tours + 20 tours – le niveau du dispositif électronique. Pour éviter que le système de sécurité ne se déclenche, ou pour le neutraliser, il suffit de vaincre le système électronique (le niveau d'une serrure ou du poste de tir, etc.)

Un dispositif électronique commandé par un système informatique distant auquel il est relié : à la moindre erreur du pirate, le programme de sécurité de l'ordinateur distant vient voir ce qui se passe. Si le pirate est doté d'un Masque, le système de sécurité tente de le percer. Le pirate ne peut rien contre l'ordinateur distant.

S'il veut l'affecter, il doit être physiquement au poste de contrôle. Si le programme de sécurité détecte l'intrus, le dispositif d'alerte est déclenché en 1D6 tours plus 20 tours – le niveau du programme d'alerte et on ne peut le neutraliser qu'à partir du poste de contrôle.

Un dispositif Intelligent doté de son propre ordinateur : nécessite soit d'utiliser un Masque pour s'attaquer au programme visé sans déclencher l'alerte, soit de vaincre la sécurité de l'ordinateur incorporé. Après, il faudra vaincre le dispositif d'alerte. Si l'alerte est déclenchée, le personnage a un certain temps pour neutraliser le dispositif. Même si le dispositif est actif, il peut continuer à tenter de le neutraliser.

OUTILLAGE							
MODÈLE_	Coût	Niveau	Poids	Dis (M.Noir)	NT	Fabricant	Nation
Brise-code assisté *CAS IV*	22 500	4	0,4 kg	-5(1)	III	Sigmar	Indépendant
Crypteur assisté *Nebula*	37 800	6	0,4 kg	-5(1)	III	Sigmar	Indépendant
Décodeur assisté *Cristal*	7 200	2	0,4 kg	-5(1)	III	Sigmar	Indépendant
Trousse de crochetage électronique *Sigmar EL*	4 800	2	0,5 kg	-5(1)	II	Sigmar	Indépendant

OPTION DES SERRURES

Les serrures utilisent le plus souvent des claviers ou des cartes magnétiques. Mais on peut en trouver avec différents systèmes de reconnaissances. Ces systèmes nécessitent tous un ordinateur pour être neutralisés. Ils sont presque toujours associés soit à une serrure intelligente soit à un poste informatique de sécurité.

Optique (coût x4) : une serrure à lecteur optique identifie la rétine de l'utilisateur grâce à un scanner spécial. Il compare ensuite le résultat de son analyse avec les empreintes rétiniennes dont il dispose dans sa base de données.

Digital (coût x2) : le lecteur digital est assez fréquent. Il identifie l'empreinte palmaire d'un individu pour déverrouiller une serrure. Bien souvent la reconnaissance palmaire s'accompagne d'un détecteur de chaleur pour éviter qu'on ne coupe la main d'un responsable pour commander l'ouverture.

ADN (coût x 5) : ce lecteur est assez rare. Grâce à une micro piqûre, il identifie l'ADN de l'utilisateur en le comparant avec ceux qu'il a dans sa base de données.

Vocal (coût x3) : autre système assez répandu, ce le détecteur vocal autorise l'accès si la voix de l'opérateur est enregistrée dans sa base de données (mais pas fiable à 100%).

Fusible : on peut équiper ces serrures d'un fusible. Au bout d'un certain nombre de tentatives (on peut le programmer mais c'est généralement 3), le fusible grille empêchant toute ouverture électronique de la porte, même par celui possédant le code d'accès. Le coût est augmenté de 20 %.

BALAYAGE SCANNER

Uniquement en réaction à une intrusion ou programmé pour se déclencher à intervalles réguliers. Le scanner balaie la zone protégée et réagit à toute présence non identifiée. La détection est automatique et on utilise le niveau uniquement si l'intrus est protégé de la détection d'une manière ou d'une autre. Le système de balayage utilise un programme d'analyse égal à son niveau (non compris dans le coût du dispositif).

GRILLAGE LASER PASSIF

Un tel système est généralement actif de manière permanente mais certains sont réactifs. La détection est automatique et on utilise le niveau uniquement si l'intrus est protégé de la détection d'une manière ou d'une autre. Cependant, un appareil suffisamment petit pour passer entre les rayons peut franchir la zone protégée sans être repéré. Il peut exister également des maillages plus larges permettant à un individu particulièrement souple de passer.

Maillage serré : uniquement des petits dispositifs peuvent espérer le franchir. La difficulté de pilotage ou de télépilotage est généralement de 10. Coût du dispositif x4

Maillage normal : un petit drone ou un enfant peuvent espérer le franchir. La difficulté de pilotage ou de télépilotage est généralement de 6. Pour l'enfant, il faudra effectuer un test d'Acrobatie/Équilibre avec une difficulté moyenne de 10. Coût du dispositif x1

Maillage large : coût x1/2. Un individu assez frêle, particulièrement souple et agile peut espérer le franchir avec un test d'Acrobatie/Équilibre contre une difficulté moyenne de 10. Avec un drone la difficulté de pilotage ou de télépilotage est généralement de 4.

Le maillage est souvent invisible et il faut utiliser un produit pour le révéler.

GRILLAGE LASER OFFENSIF

Un tel système est généralement réactif mais certains sont actifs de manière permanente. Il est identique au grillage passif mais, en plus de déclencher une alarme si un des faisceaux est rompu, il inflige des dommages égaux à 1D6 tous les 2 niveaux.

TOURELLE/POSTE DE TIR

Une tourelle ou un poste de tir automatisé peut disposer de n'importe quelle arme. Généralement ce sont des armes de fantassin mais on peut trouver quelquefois des armes plus volumineuses. Le coût du dispositif n'inclut pas l'arme. Il faut doter la tourelle d'un système réactif autonome à moins qu'il ne soit piloté par un opérateur distant. Son niveau ne sert que si le système est autonome et qu'un intrus veut le désactiver.

CLOISON DE SÉCURITÉ

Une (ou plusieurs) cloison de sécurité isole la zone où se situe l'intrus. La cloison donnée en exemple est une cloison de 4m² en Acier VHS de 3 centimètres d'épaisseur. Son blindage est de 3 (V-) et elle pèse environ 1 tonne.

GAZ

Le dispositif libère un gaz dans la zone concernée. En général, il s'agit d'un gaz assommant mais certains peuvent se montrer plus vicieux. On évite généralement d'utiliser des gaz dont on aura du

COMMUNICATION

MODÈLE_	Coût	Portée	Poids	Dis (M.Noir)	NT	Fabricant	Nation
Laser de com. *Omnia CL*	2 500	600 m	1 kg	5(10)	III	Omnia	Royaume de l'Indus

SÉCURITÉ

MODÈLE_	Coût	Niveau	Blindage	Poids	Dis (M.Noir)	NT	Fabricant	Nation
Mallette sécurisée ***Calpec***	6 000**	-	12	3kg	5(10)	II	PrivaTech	Indépendant
Serrure électronique *Sécurix*	9 600	12	3*	0,5 kg	5(10)	II	PrivaTech	Indépendant
Serrures intelligentes *Lynx II (*Génération 3)	27 950	10	4*	1 kg	0 (5)	III	PrivaTech	Indépendant

**Blindage I.E.M*

*** Sans le coût de la serrure.*

mal à se débarrasser. Un tel système est généralement équipé d'un dispositif d'évacuation qui peut être activé par l'intrus s'il réussit à triompher de l'appareil qui a déclenché la sécurité.

DÉCHARGE ÉLECTRIQUE

La zone protégée est mise sous tension. Généralement un tel système n'est utilisé que dans un secteur où les appareils sont protégés contre une telle décharge. L'attaque inflige 1D6 points de dommages physiques (sauf si le personnage est isolé ou à l'abri d'une armure entièrement métallique) et +1D6 dommages de choc par niveau.

SIRÈNE

Une sirène d'alarme normale se déclenche.

ALARME SILENCIEUSE

Une alarme silencieuse prévient un éventuel surveillant.

SIRÈNE INCAPACITANTE

Une sirène particulièrement bruyante se déclenche. Il est très difficile de penser ou d'agir avec un son aussi strident. Toutes les actions des personnages subissent une pénalité égale au niveau de la sirène.

DRONES/ROBOTS

Le système active un nombre de drones ou robots égal à son niveau.

INFORMATIQUE_

PROGRAMME D'ALERTE

Un programme d'alerte gère les dispositifs physiques (laser, gaz, alarmes, etc.). Un programme d'alerte est indépendant du programme de sécurité. Ce dernier est le seul à gérer la défense d'un système. Le compte à rebours d'un programme d'alerte commence dès que le personnage s'attaque à la sécurité de l'ordinateur ou dès que le pirate est repéré par le système (voir Masque)

On peut tenter de désactiver un programme d'alerte (il peut y en avoir plusieurs !) qu'on ait vaincu ou non le programme de sécurité. Attention, même si le programme de sécurité est vaincu, il faudra du temps pour désactiver le programme d'alerte (voir Désactivation des programmes dans le livre 6). La seule différence, c'est qu'il n'y aura pas de programme de sécurité pour s'y opposer.

Plus ce programme est complexe, plus il faudra de temps pour le désactiver. De plus, plus il est avancé, plus la réaction sera rapide. Le temps de réaction d'un système d'alerte commandé par ce programme est de 1D6 tours plus 20 tours – le niveau du programme.

Pour neutraliser le programme d'alerte, le pirate effectue un test de Piratage Informatique. Le MJ effectue un test de sécurité pour l'ordinateur (si la sécurité est encore active). Si le pirate obtient la meilleure marge de réussite, il réduit le niveau du programme d'alerte de sa marge de réussite nette (marge du personnage moins la marge du programme de sécurité). Si ce n'est pas le cas, la marge est automatiquement de 0. À 0, l'alerte est désactivée. **Coût de base :** 600

PROGRAMME BOUCLIER

Un programme bouclier est une sorte de leurre sur lequel va s'acharner le programme de sécurité s'il détecte un intrus dans son système. On effectue un Test en opposition entre le programme de sécurité et le Bouclier.

Le modificateur éventuel à la marge de réussite (et non la marge de réussite) du programme de sécurité réduit le niveau du Bouclier. N'oubliez pas que la marge de réussite du programme de sécurité est réduite de la marge de réussite éventuelle du Bouclier avant de déterminer le modificateur. On ne peut avoir qu'un seul programme bouclier actif en même temps. **Coût de base** : 500

PROGRAMME DARTER

Ce programme est nécessaire pour utiliser un dispositif Darter. Le niveau de ce programme est de 12 par défaut. Il peut en exister de plus ou moins performants. **Coût de base :** 200

PROGRAMME MASQUE

Ce programme permet à un intrus de s'introduire dans un système sans être repéré. Il ne fonctionne qu'en automatique et sert au cas où l'intrus n'attaque pas le système de sécurité mais tente uniquement de le contourner pour neutraliser une alerte, déverrouiller une serrure, annuler un processus, etc. Si le pirate tente de prendre le contrôle de l'ordinateur et s'attaque au programme de sécurité, le masque ne lui sert plus à rien.

Le niveau du Masque est testé à chaque tour par le système de sécurité attaqué. On effectue un Test en opposition entre le programme de sécurité et le Masque. Le modificateur éventuel à la marge de réussite nette (et non la marge de réussite nette) du programme de sécurité réduit le niveau du Masque. On ne peut avoir qu'un seul programme Masque actif en même temps. Dès que le programme Masque est à 0, le système de sécurité déclenche l'alerte et riposte. **Coût de base** : 600

SYSTÈME DE RÉPONSE AUTOMATIQUE

MODÈLE_	Coût	Niveau	Dis (M.Noir)	NT	Fabricant	Nation
Balayage/scanner Pen	28 000*	10	-10 (-5)	III	PrivaTech	Indépendant
Grillage laser passif	12 000*	10	-10 (-5)	II	PrivaTech	Indépendant
Grillage laser offensif	32 000*	10	-10 (-5)	III	PrivaTech	Indépendant
Tourelle	12 000	14	-10 (-5)	III	PrivaTech	Indépendant
Cloison	8 000	-	-10 (-5)	II	PrivaTech	Indépendant
Gaz	2 000*	-	-10 (-5)	II	PrivaTech	Indépendant
Décharge	32 000**	4	-10 (-5)	II	PrivaTech	Indépendant
Sirène	400	**6**	-10 (-5)	II	PrivaTech	Indépendant
Alarme silencieuse	200	-	-10 (-5)	II	PrivaTech	Indépendant
Sirène incapacitante	12 000	-	-10 (-5)	II	PrivaTech	Indépendant
Drones/robots	20 000	**4**	-10 (-5)	III	PrivaTech	Indépendant

** Le coût est indiqué pour un volume couvert de 8 m³.*
*** Le coût est indiqué pour un volume couvert de 4 m³.*

PROGRAMME PHALANX

Ce programme est nécessaire pour utiliser un dispositif Phalanx. Le niveau de ce programme est de 12 par défaut. Il peut en exister de plus ou moins performants. **Coût de base :** 200

PROGRAMME DE RECHERCHE

Ce programme est très utile pour un informaticien qui veut rechercher des données dont il a besoin. Il peut s'agir tout aussi bien de points de base de données que d'informations précises comme l'endroit où est retenu un captif, ou l'heure de livraison d'une cargaison. **Coût de base :** 400

PROGRAMME SKY MARSHALL

Ce programme est nécessaire pour utiliser un dispositif Sky Marshall. Le niveau de ce programme est de 12 par défaut. Il peut en exister de plus ou moins performants. **Coût de base :** 200

ÉQUIPEMENT ÉLECTRONIQUE_

ANALYSEUR STRUCTUREL

L'analyseur structurel permet de scanner un matériau pour en connaître la structure. Il existe deux types d'appareils. Un appareil portable en forme de boîte qui ne donne qu'une information sur le matériau et un appareil qui se porte dans le dos et qui est relié à une visière. Ce second dispositif peut servir à détecter un éventuel point faible dans une structure pour le viser. La portée du dispositif est au contact pour le petit appareil portable et de 10 m pour le second modèle.

Pour détecter un point faible, il faut effectuer pour l'appareil un test avec son niveau. Pour détecter un point faible il faut 20 tours moins le modificateur à la marge de réussite de l'appareil. Si la cible est mouvante le test peut subir une pénalité plus ou moins importante (de –1 à impossible). Dès qu'un point faible est détecté, le personnage (ou un système automatisé) peut l'attaquer en visant. Attaquer un point faible permet de réduire de la marge de réussite (et non du modificateur) de l'appareil, l'armure de la cible et d'augmenter les dommages infligés d'un bonus égal à la moitié du niveau de l'appareil. Dans les deux cas, les bonus de l'attaquant sont réduits par le niveau technologique du matériau cible.

Le premier type d'appareil a une autonomie d'environ 24 heures en utilisation continue. Le second permet d'effectuer 40 tentatives avant de changer la batterie.

Cet appareil est totalement inefficace sur des matériaux NT VI ou NT VII.

DÉTECTEURS

DÉTECTEURS CHIMIQUES

Ce détecteur peut identifier des résidus chimiques ou mettre en garde son utilisateur en cas de détection d'éléments chimiques dangereux. Il a une portée en mètres égale à son niveau. Pour la détection, il faut effectuer un test avec son niveau modifié par le niveau de concentration de l'élément chimique :

Concentration très forte : +10

Concentration forte : +5

Concentration moyenne : +3

Concentration faible : -3

Concentration très faible : -5

DÉTECTEUR BACTÉRIOLOGIQUE

Ce détecteur peut identifier les bactéries et les virus qui sont répertoriés dans sa base de données. Sa portée n'est que de quelques centimètres. Il s'utilise comme le détecteur chimique.

COMPTEUR GEIGER

Plutôt que d'investir dans un analyseur environnemental coûteux, de nombreux explorateurs préfèrent le bon vieux compteur Geiger.

DÉTECTEUR DE MINES

Ce détecteur de mines est très répandu. Il a une portée en mètres égale à son niveau. Pour savoir s'il détecte une mine, il faut effectuer chaque tour, un test avec son niveau. Le blindage électronique de la mine et ses éventuels modificateurs de dissimulation agissent comme des malus. De plus, une mine intelligente (des mines dotées d'une compétence de détection) peut le détecter en effectuant un test avec une pénalité égale à la distance où se trouve le détecteur. Ce détecteur s'utilise à l'air libre.

MODULATEUR MIMÉTIQUE

Cet appareil, semblable à l'analyseur tactique (exo avec visière et connexion à un implant neural et neuronal), permet au personnage de reproduire fidèlement les effets d'une technique qu'il observe, ou qui est utilisée contre lui. Il faut pouvoir observer toute la procédure d'utilisation de la compétence, du début jusqu'à la fin. L'appareil ne garde en mémoire qu'un seul talent et le dernier observé.

Une fois que le personnage a terminé d'étudier ce qu'il observe, il effectue un test avec le niveau de l'appareil. Son modificateur de marge de réussite est un bonus à sa propre compétence dans ce domaine. S'il n'a pas cette compétence, ce sera le niveau auquel il pourra l'utiliser. Un personnage réutilisant la compétence est assisté par l'exosquelette et par l'affichage visière qui lui indique où placer ses mains, quel point frapper, etc.

Si un personnage a une compétence supérieure ou égale à celle de la personne qu'il observe, il ne peut gagner qu'un seul niveau.

Dans le cas contraire, le bonus à son niveau ne peut dépasser le niveau de la compétence observée +1.

Ce modulateur est utilisable en combat. Il peut analyser un coup adverse pour le copier ou même une défense. Mais l'attaque ou la défense copiée ne peut être utilisée qu'une fois et uniquement en Pugilat ou avec des armes blanches.

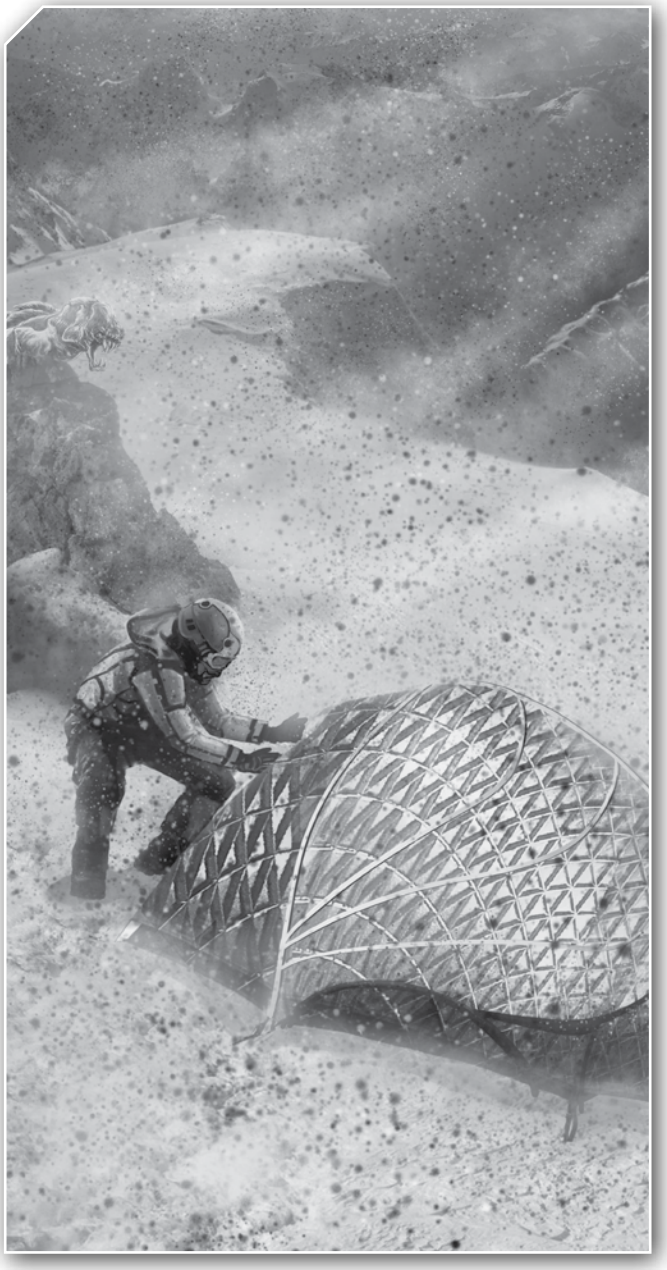
Ce système ne peut imiter des compétences purement théoriques ou dont une partie ne peut être observée. On ne peut effectuer qu'un seul test pour une action donnée. Si le test est raté, aucune donnée n'est collectée.

Note : cette technologie est maîtrisée totalement par l'Alliance Polaire qui a développé ce qu'on appelle des Implants Polypack qui permettent à un individu de laisser le contrôle de son corps à un technicien ou à un programme plus apte que lui à gérer une situation donnée.

Option : dispositif d'apprentissage. L'appareil est capable de se souvenir de ce qu'il a déjà observé. Ainsi, chaque observation précédente donne un bonus de +1 (max +3) au niveau de compétence obtenu. **Coût x 2**.

SENSEURS

A l'instar des senseurs pour armure, il en existe qui sont utilisables par les individus. Les senseurs sont des dispositifs qui vont permettre de percevoir l'environnement en faisant appel à des « sens » artificiels. Les senseurs se substituant à un sens ont un « Attribut » Perception de niveau 10 (limitant le cas échéant la Perception de l'utilisateur). Ce niveau peut être augmenté d'un point pour chaque tranche supplémentaire de 20% du poids et de 10% du prix de l'appareil. Tout dispositif sensoriel peut être raccordé à un ordinateur pour profiter d'un système d'analyse.



Senseurs tactiles : si pour une raison ou une autre un personnage ne peut pas ou ne souhaite pas toucher une matière il peut être équipé d'un gant qui pourra être doté soit d'un dispositif effectuant une analyse simple du matériau, soit d'un dispositif d'analyse tactile qui recrée le sens du toucher. Les capteurs à l'extérieur du gant analysent la matière et transmettent les infos à une surface souple disposée à l'intérieur du gant et qui imite la matière touchée. Ce dispositif est, de plus, accompagné d'un analyseur complet.

Senseurs auditifs : ces senseurs remplacent l'ouïe. Le système de base permet juste d'entendre normalement ce qui se passe à l'extérieur mais on peut considérablement augmenter la portée du dispositif. Les senseurs peuvent être équipés pour détecter les fréquences normales, les ultrasons, les infrasons, les basses fréquences et les très basses fréquences.

SYSTÈME D'ALERTE

Ce détecteur surveille une zone de 5 mètres de rayon et émet un bruit quand il détecte une cible dans son périmètre. L'appareil effectuera un test sous son niveau éventuellement modifié par des protections utilisées par la cible.

SURVIE_

BORNE RELAIS PERSONNELLE (CONTRÔLE SATELLITE)

Une borne est nécessaire pour demander l'aide d'un satellite afin d'obtenir des informations, viser une cible ou commander l'utilisation d'une arme satellite. On peut toujours utiliser un satellite-drone automatisé s'il y en a un dans la région mais une borne est totalement inefficace si le possesseur n'a pas d'autorisation pour utiliser un satellite, sauf s'il le pirate (voir Armes satellites). Une borne peut être installée sur un véhicule ou une armure ou bien être transportée par un fantassin. Chaque niveau d'une borne donne un bonus de +1 à la compétence Tactique (Combat terrestre) pour commander un tir ou pour obtenir des informations. Ce jet est affecté par les perturbations électromagnétiques de la surface. La borne relais est dotée d'une batterie capable de l'alimenter pendant sept jours.

CHAUFFAGE

Ce système est semblable à un régulateur thermique mais il ne fait que réchauffer. Il compense 2 niveaux de froid. Il est livré avec une batterie autonome pesant 0,1 kg et ayant une autonomie de 48 h. Il existe des systèmes plus performants.

DÉCONTAMINEUR

Ces décontamineurs portables peuvent être utilisés pour purifier l'eau ou la nourriture de la surface. La décontamination prend 1 heure par litre ou par kilo de substance. Chaque niveau permet de décontaminer 1 litre ou 1 kilo de substance.

DISSIPATEUR DE CHALEUR

Ces appareils s'installent sur des machines pour dissiper la chaleur produite et éviter un dysfonctionnement. Il permet de réduire d'un niveau la chaleur ambiante en surface pour les machines (pas pour les pilotes). Par contre, il faut bien s'assurer que les bouches d'évacuation ne soient pas obstruées. Le dispositif est alimenté par une source d'énergie ayant une autonomie de 48 heures. Si l'appareil qu'il protège a sa propre source d'énergie, il peut alimenter ce dispositif. Il existe des systèmes plus performants.

DISSIPATEUR DE FROID

Le dissipateur de froid est un système de chauffage pour machine en cas de froid extrême. Ces appareils s'installent sur des machines pour dissiper le froid et éviter un dysfonctionnement. Grâce à un réseau de fibres chauffantes il permet de réduire d'un niveau le froid ambiant en surface pour les machines (pas pour les pilotes). Le dispositif est alimenté par une source d'énergie ayant une autonomie de 48 heures. Si l'appareil qu'il protège a sa propre source d'énergie, il peut alimenter ce dispositif. Il existe des systèmes plus performants.

KIT DE SURVIE

Cette petite mallette contient tout ce qu'il faut pour qu'un individu puisse espérer survivre suffisamment longtemps à la surface pour attendre les secours. La mallette doit être placée à plat sur le sol et on doit appuyer sur un simple bouton. Cela a pour effet de gonfler une tente en fibres de titane et en feuilles de plomb, qui peut abriter deux personnes, et de déclencher une balise de détresse qui peut être détectée par des satellites ou sur un rayon de 10 à 100 kilomètres (selon les conditions météo, effectuer un jet toutes les heures). La chance d'être repéré est égale à : 10 sur 2D10 moins l'Indice de perturbations atmosphériques + 1 par modificateur à la marge de Réussite d'un test de Chance. La tente est conçue pour résister 24 heures aux intempéries de la surface. Elle dispose de 40 points de protection contre les phénomènes de la surface, mais elle perd 1 point de pro-

tection toutes les heures. La tente agit comme un champ anti-radiations de niveau 10. On y trouve des pilules calorifiques, nutritives, un Medpack et des pilules anti-radiations. Il est conseillé d'utiliser un kit de survie à l'abri des tempêtes et des créatures de la surface. De plus elle réduit la chaleur de 1 niveau ou le froid ambiant de 2 niveaux.

RÉCHAUD PORTABLE

Ce petit réchaud portable est indispensable pour les opérations en surface. Il tient dans une petite boîte très discrète. La cartouche qui permet de faire chauffer la plaque peut être utilisée 48h en continu. Une fois la cartouche vide, l'appareil est bon à jeter.

REVÊTEMENT ANTICORROSION

Ce produit est vital pour tous les appareils qui utilisent des matériaux sensibles aux conditions de la surface. Il renforce la protection des blindages contre l'usure. Avant de partir en mission, il est sage de faire appliquer sur son matériel un tel revêtement. Les revêtements permettent à un engin de bénéficier d'une résistance à la corrosion et réduisent de 10 points par couche les effets de l'acide ou de la corrosion (à chaque test). Le revêtement se dégrade au rythme de 1 point par heure. On ne peut appliquer que 5 couches sur un engin.

SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT

Ce système est semblable à un régulateur thermique mais il ne fait que refroidir. Il réduit l'intensité de la chaleur de deux niveaux. Il est livré avec une batterie autonome pesant 0,1 kg et ayant une autonomie de 48 h. Il existe des systèmes plus performants.

TENTE DE SURVIE

Cette tente toute simple peut abriter deux personnes. Elle est traitée contre les radiations, l'acidité et les ultraviolets et elle dispose d'un système filtrant l'air extérieur. Tous les risques liés à la surface (altération, virus, acidité, radiations, etc.…) sont réduits de 20 points. La tente perd 1 point de protection par 24 heures d'utilisation cumulées. De plus elle réduit la chaleur de 1 niveau ou le froid ambiant de 2 niveaux.

TENTE DE SURVIE STÉRILE

Cette tente est plus lourde et plus encombrante que la tente simple. Elle dispose d'un système de survie autonome et dispose d'un indice de protection de 40 contre les dangers de la surface. Cet indice est réduit de 1 tous les 2 jours d'utilisation continue en surface. Le système de survie est alimenté par une batterie de 1 kg dont l'autonomie est de 96 heures. De plus, elle réduit la chaleur de 1 niveau ou le froid ambiant de 2 niveaux.

VIE QUOTIDIENNE_

LENTILLES SOUS-MARINES

Ces lentilles spéciales permettent de protéger les yeux sous l'eau, en cas de plongée sans scaphandre. Les hybrides n'en ont pas besoin. Un personnage normal gagne un bonus de 1 point à ses tests de Perception sous l'eau s'il en est muni.

ULTRA-FLUIDE EXPÉRIMENTAL

Ce produit expérimental est un fluide que l'on avale avant de plonger. Comme c'est un hyper-fluide, il se répand dans tout l'organisme. Il permet à un individu de plonger et de respirer sous l'eau à faible profondeur (inférieure à 500 m) sans se soucier de la pression ; en fait il permet de ne pas respirer du tout, le liquide fournissant de l'oxygène à tout l'organisme. C'est, paraît-il, une sensation très agréable de fraîcheur intense.

La difficulté du test de Respiration F.O.E. est de –2. Pour l'employer, il faut utiliser plusieurs obturateurs spéciaux, prévus pour éviter que le fluide ne quitte l'organisme. Ces appareils, des sortes de bouchons, sont très discrets. Le liquide est actif pendant une quinzaine de minutes.

Après il suffit juste de retirer un des obturateurs pour que l'hyper-fluide s'évacue tout seul hors de l'organisme. L'Ultra-fluide est le nom du produit, le terme hyper-fluide désigne sa nature. Seul inconvénient du produit : certains organismes réagissent mal et en plein milieu d'une plongée (au bout de 5 minutes), il faut effectuer un test de Constitution (Difficulté Difficile) ou être privé d'oxygène. D'autres symptômes apparaissent après l'évacuation du

ÉQUIPEMENT ÉLECTRONIQUE

MODÈLE_	Coût	Niveau	Poids	Dis (M.Noir)	NT	Fabricant	Nation
Analyseur structurel *Leckmar A*	28 000	10	1kg	-10 (-5)	III	Leckmar	Indépendant
Analyseur structurel *Leckmar Omega**	47 000	12	5 kg	-15 (-10)	IV	Leckmar	Indépendant
Détecteur bactériologique	12 400	12	1,5 kg	0 (5)	III	Leckmar	Indépendant
Détecteur de mines *Survat A2*	600	**12**	2 kg	0 (5)	III	Leckmar	Indépendant
Détecteur chimique	7 800	**12**	1,5 kg	0 (5)	II	Leckmar	Indépendant
Compteur geiger	300	-	0,5 kg	0 (5)	II	Leckmar	Indépendant
Modulateur Mimétique *MOMI CT5*	190 000	12	5 kg	-15(-10)	IV	Cyber Pol	Indépendant
Système d'alerte ***Sentia II***	15 000	15	3 kg	-5 (-1)	III	Pixia	Indépendant
Senseur tactile simple *Omnia*	2 000	-	1 kg	0 (5)	III	Omnia	Indépendant
Analyseur tactile *Omnia+*	6 000	-	1 kg	0 (5)	III	Omnia	Indépendant
Senseur auditif Lynx	1 200**	4		0 (5)	III	Omnia	Indépendant

** Ce dispositif peut être utilisé en combat.*

*** Uniquement pour l'appareil de base. L'appareil vaudra 2 900 avec une option supplémentaire, 5 000 avec deux options en plus, 8 000 avec trois options en plus et 14 000 avec quatre options en plus.*

liquide, il faut effectuer un test de Constitution ou subir des effets semblables à celui d'un poison :

Délai d'action : 1D6 heures

Virulence/Évolution : 2D6 puis 1D6 au bout d'une heure.

Seuils/Effets :

Seuils 5 : nausées, vomissements

Il est possible de prendre jusqu'à deux doses de ce produit (pour un effet de 30 minutes) mais le test de Constitution pour les effets du produit subira une pénalité de –5.

VÊTEMENT À TAILLE VARIABLE

Ces vêtements peuvent s'adapter à presque n'importe quel Gabarit (de 8 à 18). Le coût indiqué est pour une tenue correcte.

SURVIE							
MODÈLE_	**Coût**	**Niveau**	**Poids**	**Dis (M.Noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Borne relais personnelle (contrôle satellite) *Borne standard*	4 000/niv	-	1kg/5 niv	-15 (10)	III	Gladius	Culte du Trident
Chauffage *Thermo Cap*	600*	-	0,1 kg*	5 (10)	II	Polar System	Alliance Polaire
Décontamineur	1 000/niv	-	1kg/niv	-1 (5)	II	Xen	Amazonia
Dissipateur de chaleur *Vatang*	750*	-	0,3 kg*	5 (1)	II	Polar System	Alliance Polaire
Dissipateur de froid *Vatang crio*	750*	-	0,3kg*	5 (1)	II	Polar System	Alliance Polaire
Kit de survie *EXod Om*	18 000	-	20 kg	-10 (-5)	III	Xen	Amazonia
Réchaud portable *Teval*	150	-	0,8 kg	10 (10)	II	Teval Ind	Indépendant
Revêtement anticorrosion *Armes/petits appareils*	80/couche**	-	0,02kg**	10 (15)	II	Industries de l'Union	Union Méditerranéenne
Système de refroidissement *Polar Cap*	600*	-	0,1 kg*	5 (10)	II	Polar System	Alliance Polaire
Tente de survie *EXod*	8 000	20	6 kg	-15 (-10)	III	Xen	Amazonia
Tente de survie stérile *EXod II*	28 000	40	6 kg	-15 (-10)	III	Xen	Amazonia

**Le poids et le coût sont indiqués pour un objet à protéger de 1kg. À chaque fois que l'on double la masse de l'objet à protéger la masse et le coût du dispositif augmentent de 60% et l'autonomie est réduite de 40%.*
*** Le poids et le coût sont indiqués pour un objet de 100g. A chaque fois que l'on double la masse de l'objet, la masse et le coût augmentent de 60%.*

VIE QUOTIDIENNE							
MODÈLE_	**Coût**	**Pénalité**	**Poids**	**Dis (M.Noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Lentilles sous-marines	100	-	-	5(10)	II	Divers	Diverses
Ultra-fluide expérimental *Ultra-fluide*	800 *par dose*	-2 (Test Respiration FOE)	-	1(10)	III	Cortex	Culte du trident
Ultra-fluide expérimental *Obturateurs*	150	-	-	15(20)	II	Cortex	Culte du trident
Vêtement à taille variable *Vêtement Plyus*	1 000	-	-	10(15)	III	Plyus	Indépendant

ÉQUIPEMENT MÉDICAL_



« 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_

ÉQUIPEMENTS DIVERS_

PILULES ANTI-RADIATIONS PRÉVENTIVES

Ces pilules permettent de se protéger contre l'effet des radiations. Une pilule augmente la Résistance aux radiations d'un individu de 10 points. On peut en prendre plusieurs et l'effet est cumulatif. Mais à chaque fois qu'un personnage utilise plus d'une pilule, il risque d'être empoisonné. Le poison a une virulence de 1D6 par pilule supplémentaire. L'effet a lieu 1D10 minutes après absorption. Il n'y a qu'une seule attaque à chaque pilule supplémentaire avec les effets suivants :

- **Seuil 5 :** crampes violentes pendant 3D10 tours (-4 à toutes les actions)
- **Seuil 10 :** vomissements, violentes crampes d'estomac pendant 1D10 minutes (-4 à toutes les actions)
- **Seuil 15 :** nausées, étourdissements pendant 2D10 heures, le personnage ne peut tenir debout.
- **Seuil 20 :** Inconscience pendant 3D10 heures
- **Seuil 25 :** coma
- **Seuil 30 :** mort

PILULES CALORIFIQUES

Ces pilules permettent de réchauffer la température du corps en cas de panne de chauffage, par exemple. Une pilule permet de tenir 15 minutes dans les pires conditions (elle réduit de deux niveaux l'intensité du froid). L'effet secondaire est une forte nausée que l'on a pu constater chez la plupart des utilisateurs. Juste après que les effets de la pilule se sont dissipés, le personnage doit effectuer un test de Constitution ou être malade pendant plusieurs minutes (nausées et vomissements).

PILULES DE DÉCONTAMINATION

Une pilule suffit à purifier n'importe quel liquide. Les pilules sont fabriquées par toutes les industries chimiques du monde sous-marin, mais ce sont les modèles de la société amazonienne Xen qui sont les plus répandus.

PILULES D'OXYGÉNATION

Ces pilules sont très utiles quand on se retrouve sans respirateur à la surface. Une pilule permet d'oxygéner l'organisme pendant 1 heure. Ces pilules ne servent pas à respirer sous l'eau et ne protègent pas des agents toxiques de la surface.

POMMADE ANTI-ACIDITÉ

Cette pommade spéciale s'applique sur toutes les parties du corps susceptibles d'être soumises à l'acidité et aux ultraviolets de la surface. Elle réduit de 20 points les dommages infligés (à chaque test) par ces phénomènes pendant deux heures. La pommade est valable pour 30 applications.

VACCINS

Avant de se rendre en surface, il vaut mieux se faire vacciner pour renforcer son organisme contre les agents pathogènes. Ces traitements ayant été testés par les soldats, ils sont assez sûrs. Xen a mis sur le marché des petites boîtes contenant cinq seringues, pour permettre aux aventuriers de se protéger sans avoir à passer dans un laboratoire. Chaque injection renforce pendant 72 heures la résistance aux maladies et aux poisons de 1 point par niveau du traitement.

VACCIN EXPÉRIMENTAL CONTRE L'ALTÉRATION

Xen a mis au point un vaccin expérimental contre l'altération, qu'elle diffuse largement au marché noir à un coût tout à fait abordable. Les agents de la société suivent avec attention les équipes qui l'utilisent. Le vaccin n'étant pas encore tout à fait au point, le personnage l'utilisant a une chance sur 10 d'être empoisonné lors de l'injection. Le poison a alors une Virulence égale à 3D10. Il n'y a qu'un seul jet avec les effets suivants :

- **Seuil 5 :** nausées, apparition de bubons, vomissements pendant 1D10 tours (-2 à toutes les actions)
- **Seuil 10 :** migraines, vomissements, violentes crampes d'estomac pendant 1D10 tours (-4 à toutes les actions), apparition et disparition d'excroissances de chair plus ou moins handicapantes (pénalité variable)
- **Seuil 15 :** Hallucinations, nausées, étourdissements pendant 2D10 tours, le personnage ne peut tenir debout.
- **Seuil 20 :** Inconscience pendant 1D10 heures, au réveil perte d'un sens pendant 1D6 heures
- **Seuil 25 :** coma
- **Seuil 30 :** mort

Si le personnage résiste au poison ou s'il n'a pas été empoisonné, sa résistance contre l'altération est augmentée de 2D10 pendant 24 heures. La pochette contient deux seringues.

IMPLANTS_

« 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_

INTERFACE DE COMBAT

Une interface de combat permet d'ajouter un bonus de +1 par niveau dans une catégorie de compétence de combat. En cas de risque de panne, si le test échoue, l'appareil inverse ses effets. Il faut le désactiver. Si c'est une panne critique, le système ne peut être désactivé.

La Cypher est une interface pour le combat au corps-à-corps.

RÉANIMATEUR ARACHN

L'Arachn est un terrifiant appareil qui n'a pas été mis au point par les pirates mais très certainement par Amazonia et la firme Xen. Cependant, les premiers témoignages de son utilisation proviennent d'un affrontement entre des troupes de sécurité hégémoniennes et les hommes de Mogol Sith.

L'appareil ressemble à une araignée mécanique de la taille d'une paume. Placé sur la nuque d'un cadavre encore frais (le cadavre doit encore avoir des terminaisons nerveuses et des muscles), il enfonce ses « pattes » dans la chair. A partir de ce moment, un opérateur doté d'un exosquelette spécial extrêmement léger peut animer le cadavre comme s'il s'agissait d'une marionnette.

Toute opération complexe (ouvrir une porte, donner un coup de poing, tirer, etc.) effectuée par l'être animé nécessite l'utilisation d'un talent correspondant par le contrôleur. Ce talent est réduit de moitié (arrondi au supérieur) et subit les limitations des nouveaux Attributs de la Marionnette (voir ci-dessous). Ainsi si l'animateur a Combat Armé 10, il pourra l'utiliser au niveau 5 avec les modificateurs FOR et COO modifiés (voir ci-dessous) de la marionnette.

La marionnette suit les mouvements de celui qui la contrôle. L'opérateur contrôle le déplacement en stimulant le cerveau de la marionnette, il n'a donc pas besoin de bouger.

Tous les Attributs d'un être animé sont réduits de moitié.

Cet appareil ne peut animer que des êtres humains ou des créatures ayant à peu près le même gabarit.

ÉQUIPEMENTS DIVERS

MODÈLE_	Coût	Niveau	Poids	Dis (M.Noir)	NT	Fabricant	Nation
Pilules anti-radiations préventives ***Radion***	100 sols les 15	-	0,2 kg	10(15)	II	Xen	Amazonia
Pilules calorifiques *Calora*	10	-	0,1 kg*	1(10)	II	Xen	Amazonia
Pilules de décontamination *Mésia II*	10 sols les 20	-	0,1 kg	10(15)	II	Xen	Amazonia
Pilules d'oxygénation *Oxya*	40 sols les 10	-	0,1 kg	5(10)	III	Xen	Amazonia
Pommade anti-acidité *Norodine*	60		0,1 kg	10(1)	II	Xen	Amazonia
Vaccins ***Patogir***	6 000	10	0,5 kg	-5(-1)	III	Xen	Amazonia
Vaccin expérimental contre l'altération ***Vira+***	9 000		0,2 kg	-15(10)	III	Xen	Amazonia

** Pour cent pilules*

Il existerait d'autres appareils de ce type dont certains pourraient être utilisés aussi bien sur des êtres vivants que morts.

Contrairement à l'appareil précédent, toutes les actions de la marionnette sont effectuées grâce à une stimulation complète de son cerveau. La marionnette utilise donc ses compétences et ses Attributs pour agir (réduits de moitié pour un cadavre et d'un quart pour un être vivant, en arrondissant à l'inférieur).

STIMULATEUR D'INCONSCIENCE

Un stimulateur d'inconscience est un appareil qui se fixe sur la nuque d'un individu. Dès que celui-ci subit des dommages de choc, il doit effectuer un test de fonctionnement avec le niveau du stimulateur. Si le test réussit, l'appareil, en agissant sur le système nerveux, annule automatiquement les résultats de l'attaque de choc (il faut tout de même en noter les effets, voir ci-après). Un échec critique double les résultats de l'attaque. Le personnage ignore l'effet de l'attaque pendant 10 tours + 1 tour par modificateur à la marge de réussite de l'appareil. Après cette période, il doit effectuer un test de Constitution. Si ce test échoue, il subit les pleins effets de l'attaque (en cas d'annulation successive de plusieurs attaques cela peut avoir des conséquences dramatiques). Si le test est réussi, il est légèrement sonné pendant 1D10 tours, le temps que son organisme assimile le traumatisme.

POISONS ET DROGUES_

POISON PARALYSANT

Il existe différents types de poisons paralysants. Celui-ci réduit peu à peu les capacités d'un individu jusqu'à ce que ce dernier soit contraint à l'immobilité. Vous trouverez ci-dessous un poison paralysant type. Il en existe de plus ou moins puissants.

Mode de contamination : injection

Modificateur de détection : goût (-1), odeur (-1)

Délai d'action : 1 tour

Virulence/Évolutions : 2D6 puis 1D6 tous les tours pendant 20 tours. Même après la paralysie, on continue à cumuler les points de Virulence. Une fois la période d'évolution terminée, la virulence du poison est réduite de 1 point par tour.

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** - 2 à tous les tests ainsi qu'en Coordination et Athlétisme pour déterminer les déplacements.
- **Seuil 10 :** -4 à tous les tests ainsi qu'en Coordination et Athlétisme pour déterminer les déplacements.
- **Seuil 15 :** -8 à tous les tests ainsi qu'en Coordination et Athlétisme pour déterminer les déplacements.
- **Seuil 20 :** -16 à tous les tests ainsi qu'en Coordination et Athlétisme pour déterminer les déplacements.
- **Seuil 25 :** Paralysie complète

Modificateur de diagnostic : 0

Modificateur de guérison : 0

Coût d'une dose : 5 000

IMPLANTS

MODÈLE_	Coût	Niveau	Poids	Dis (M.Noir)	NT	Fabricant	Nation
Interface de combat *Cypher*	48 000	+1	0,1 kg	-5(-1)	IV	Cortex	Culte du Trident
Réanimateur *Arachn*	-	-	0,2 kg	-15(-10)	V	Inconnu (Xen)	Amazonia ?
Stimulateur d'inconscience *EM 345*	9 600	16	0,2 kg	-5(-1)	III	Nican Industrie	Indépendant

ANNA TERROVA

Humaine, 26 ans, stérile, droitière.

HISTORIQUE

Longtemps, on s'est demandé si Anna était un homme ou une femme. Massive, elle est dotée d'une force et d'une résistance peu commune pour une femme. Elle est extrêmement susceptible sur ce point et ses problèmes d'audition n'arrangent rien. Pas bavarde pour un rond, si on la chatouille un peu, elle a tendance à frapper la première et sans prévenir. Elle est née de parents mineurs dans une petite station au sud de Chiloé où on lui a appris le métier. Elle y a passé presque toute sa vie jusqu'à la mort de ses parents après un accident dans une mine. Elle est alors partie pour la Frontière sans trop savoir pourquoi. Elle s'est installée dans la ville de Toled où elle vit de petits boulots dans les docks. Il est évident qu'elle aspire à autre chose, peut-être l'aventure.



ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	15	16	16	16	13	14	10	09
A.N.	2	3	3	3	2	2	1	0

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	14
Modif. de Dom. au contact	+2	**Résistance aux Dom.**	-3

COMPÉTENCES

Armes lourdes 13, Combat à mains nues 8, Combat armé 11, Connaissance d'un milieu naturel (Océans) 10, Connaissance d'un milieu naturel (Souterrains) 8, Connaissance d'une nation (Ligue Rouge, orig.) 11, Endurance 10, Escalade 8, Explosifs 7, Langage spécifique (Klan) 11, Langue maternelle (Olakar) 8, Manœuvre d'armure (Armures externes) 12, Manœuvre d'armure (Armures sous-marines) 16, Manœuvre sous-marine 6, Mécanique (Machines industrielles) 7, Mécanique (Véhicules de sol) 6, Mécanique (Véhicules souterrains) 5, Pilotage (Scooters sous-marins) 7, Pilotage (véhicules au sol) 11, Pilotage (véhicules souterrains) 9,Télépilotage 8

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Dure à cuire, Increvable, Sens diminué (ouïe), Concession (25 points), Matériel (25 points).

ÉQUIPEMENT

12 400 sols, Batte, Chalumeau, Trousse à outils mécanique, Armure de plongée exo-1.

CITATIONS / CARACTÈRE

« Pas entendu… peux répéter ? »

Susceptible, peu bavarde, triste

RELATIONS

5 contacts, 2 Alliés/Fournisseurs, 1 Opposant.

<< OUVRIER-TECHNICIEN_



VENCESLAS TELENSKY

Humain, 33 ans, stérile, droitier.

HISTORIQUE

Issu du milieu ouvrier de la petite station d'Istiri dans la province de Calatille en Ligue Rouge, il a passé de longues années à sillonner les villes de sa nation. Employé par des sociétés privées ou des organisations locales, il entretenait et réparait les systèmes de survie et autres machineries industrielles. Particulièrement doué, son talent de technicien lui a valu la réputation d'être un véritable « faiseur de miracles ». On ne compte plus les vies que son génie a sauvées… Peu dépensier (sauf pour ses cigares qu'il achète à prix d'or sur les réseaux de contrebande), il avait mis suffisamment de côté pour monter son propre atelier de réparation à Nazca. Il y a investi tout ce qu'il possédait et avait un équipement relativement avancé, principalement acquis sur le marché noir et bidouillé par ses soins. Sa petite affaire tournait plutôt bien et son carnet de commandes ne désemplissait pas. Malheureusement, il a eu le malheur de se frotter à Sénor Dag, un criminel notoire de Nazca. Contraint de fuir, il a acquis un petit navire d'occasion dans lequel il a entassé tout le matériel qu'il pouvait. Son petit navire lui sert désormais d'atelier mobile. Toujours prêt à rendre service, à l'affût du moindre boulon rouillé, il est devenu un « mercenaire de la bidouille ». Mais Sénor Dag n'en a pas fini avec lui et il a lancé ses hommes de main à ses trousses.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	13	13	13	11	16	14	10
A.N.	1	2	2	2	1	3	2	1

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	12
Modif. de Dom. au contact	+1	**Résistance aux Dom.**	-1

COMPÉTENCES

Bureaucratie 7, Combat à mains nues 10, Combat armé 11, Connaissance des nations [Ligue Rouge] 12, Connaissance des organisations [contrebandiers] 10, Connaissance des organisations [milieu ouvrier] 11, Cryptographie 7, Education/culture générale 10, Electronique 13, Endurance 8, Informatique 9, Langue [Néolan] 9, Langue [Néo-azuran] 7, Langue maternelle [Olakar] 14, Manœuvre d'armures [externes] 8, Manœuvre d'armures [sous-marines] 11, Manœuvres sous-marines 4, Mécanique [Générateurs de systèmes de survie] 15, Mécanique [Machines industrielles] 14, Pilotage [scooters sous-marins]) 6, Pilotage [véhicules de sol] 6, Respiration F.O.E. 5, Science/connaissance spé. [physique/chimie] 10, Systèmes de sécurité 9, Télépilotage 10

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Formation, Sens développé [odorat], Matériel (10 points à répartir), Atelier mobile (4 m² de niveau 2), Assemblage (20 points à répartir).

ÉQUIPEMENT

Bleu de travail muni de poches multiples, usé, sale mais fonctionnel. Trousse à outils améliorée (NT II), brise-codes *PickLock*, Analyseur environnemental *Seryon* P250, balise de détresse portable, oxygénateur de secours, respirateur, lampe torche, tiges lumineuses, Boîte de vrais cigares, Couteau *Congre* 4 000 sols, navire Explorer d'occasion.

CITATIONS / CARACTÈRE

« Pas d'panique, ça va t'nir ! »

« C'est moi ou ça sent l'roussi ? »

Pragmatique, optimiste. Parle peu.

RELATIONS

9 contacts, 5 alliés/fournisseurs, 2 opposants, 1 ennemi (Sénor Dag).

<< CHASSEUR DE PRIMES_

UGOR TRENT

Humain, 30 ans, stérile, droitier.

HISTORIQUE

Originaire des bas-fonds de Keryss, Ugor a entamé sa carrière dans l'armée hégémonienne avant de subtiliser une « cargaison » destinée à un membre haut placé d'un laboratoire Cortex. Après avoir vendu le produit de son larcin, il a eu la désagréable surprise de recevoir la visite de deux hommes de main du laboratoire. Après les avoir promptement éliminés, il a dû quitter précipitamment le territoire hégémonien et s'est réfugié en Ligue Rouge dans les villes de la Frontière. Depuis, il exerce la profession de chasseur de primes et essaie de ne jamais rester très longtemps au même endroit. C'est un baroudeur et il est connu dans la profession sous le nom de « La Teigne », ce qui correspond parfaitement à son caractère.



ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	14	16	14	14	16	13	8
A.N.	2	2	3	2	2	3	2	0

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	17
Modif. de Dom. au contact	+1	**Résistance aux Dom.**	-3

COMPÉTENCES

Armes de poing 12, Armes lourdes (Tir) 10, Armes sous-marines 12, Athlétisme 13, Bureaucratie 8, Combat à mains nues 9, Combat armé 11, Connaissance organisations (Contrebandiers) 10, Connaissance organisations (Crime Organisé) 8, Connaissance organisations (Forces de sécurité) 7, Connaissances des nations (Hégémonie) 9, Education/culture générale 11, Espionnage/Surveillance 13, Furtivité/Déplacement silencieux 8, Fusils/armes d'épaule 14, Intimidation 5, Langue (Néo-azuran) 14, Langue (Olosak) 14, Langue (Soléen) 8, Manœuvres d'armures (Armures sous-marines) 10, Manœuvres sous-marines 11, Observation 12, Orientation 10, Recherche d'informations 11, Systèmes de sécurité 12, Tactique (opérations commando) 11, Tir automatique 11

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Bilingue, Bons réflexes, Dur à cuire, Infirmité (main gauche amputée), Ennemi héréditaire (membre haut placé de Cortex), Matériel (60 points à répartir).

ÉQUIPEMENT

17 600 sols, fusil à canon scié, pistolet moyen, gilet en kevlar.

CITATIONS / CARACTÈRE

« J'vais t'bouffer toi. »

Teigneux et roublard.

RELATIONS

7 contacts, 4 Alliés/fournisseurs, 6 Opposants.

<< MERCENAIRE_



TYA STERING

Humaine, 27 ans, stérile, droitière.

HISTORIQUE

Les parents de Tya auraient voulu avoir un garçon… ils l'ont eu sans les attributs généralement associés aux hommes. Tya a toujours été bagarreuse. Née à Nazca, elle s'est très vite distinguée en recherchant la compagnie des garçons et en passant son temps à se battre, de préférence contre les garçons les plus costauds. C'est tout naturellement qu'elle a intégré l'armée à sa majorité, suscitant la moquerie de certains de ses « collègues ». Ces derniers ont d'ailleurs très vite regretté leur attitude. Mais après 10 ans de bons et loyaux services, et quelques dents cassées chez ses camarades, elle a été accusée par son supérieur de l'échec d'une opération militaire. Le supérieur en question est encore à l'hôpital mais Tya a été renvoyée de l'armée. Elle s'est donc tournée vers le mercenariat.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	14	16	16	14	13	13	10
A.N.	2	2	3	3	2	2	2	1

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	15
Modif. de Dom. au contact	+1	**Résistance aux Dom.**	-2

COMPÉTENCES

Armes de poing 10, Armes sous-marines 13, Athlétisme 9), Bureaucratie 6, Camouflage/Dissimulation 10, Combat à mains nues 11, Combat armé 8, Commandement 5, Connaissance des nations (Hégémonie) 8, Connaissances des nations (Ligue Rouge) 13, Connaissances organisation (Mercenaires) 10, Education/culture générale 10, Furtivité/déplacement silencieux 10, Fusils 12, Intimidation 8, Langue (Néo-Azuran) 10, Langue (Olakar) 12, Manœuvres d'armures (Armures sous-marines) 11, Manœuvres sous-marines 5, Observation 12, Pilotage (scooter sous-marin) 6, Télépilotage 12, Tir automatique 10

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Dure à cuir, Matériel (50 points à répartir).

ÉQUIPEMENT

6 850 sols, fusil d'assaut léger, gilet spider.

CITATIONS / CARACTÈRE

« Touche à ça et je te casse le bras »

« Qui est-ce que tu traites de gonzesse ? »

Obstinée, garçon manqué

RELATIONS

4 contacts, 3 Alliés/fournisseurs, 2 Opposants.

<< REBELLE_



LÉANA BELKIN (NÉE MARTHA KER 44 289)

Humaine, 24 ans, stérile, droitière.

HISTORIQUE

Citoyenne de troisième classe née dans un centre de repeuplement de Keryss, elle a grandi dans des conditions déplorables au milieu de criminels en tous genres. Enfant rebelle et tapageuse, elle passe sa jeunesse à voler, taguer les affiches de la propagande hégémonienne et à jouer au chat et à la souris avec les autorités. Jeune fille, elle traîne avec les exclus et multiplie les actes de provocation envers l'Etat. Cela lui vaut de passer une partie de sa vie dans la clandestinité. Elle est repérée par les rebelles de Telma Tiltane qui s'intéressent à sa connaissance approfondie des bas-fonds de Keryss (où elle possède une planque) et à ses nombreux contacts dans les milieux criminels particulièrement ceux liés à la contrebande d'armes. Elle va alors fournir des groupes d'insurgés en armes de poing, armes blanches et parfois en explosifs. Cependant, après le coup d'éclat de Telma Tiltane en 567, elle est contrainte de quitter Keryss après un nettoyage des bas-fonds par les forces de l'ordre. Elle se réfugie à Ourgor où elle survit comme elle peut depuis. Elle a repris contact avec les réseaux de Telma Tiltane mais elle rêve de fortune et de liberté… une vie d'aventurière quoi.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	12	17	16	13	13	13	14
A.N.	1	1	3	3	2	2	2	2

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	14
Modif. de Dom. au contact	0	**Résistance aux Dom.**	-1

COMPÉTENCES

Acrobatie/équilibre 11, Armes de poing 10, Bureaucratie 6, Camouflage/dissimulation 8, Combat à mains nues 9, Combat armé 10, Commerce/trafic [armes] 5, Connaissance des nations [Bas-fonds de Keryss] 9, Connaissance des organisations [contrebandiers] 8, Connaissance des organisations [Rébellion Tiltane] 10, Discrétion/filature 10, Education/culture générale 4, Empathie 6, Escalade 8, Evasion 4, Falsification 4, Furtivité/déplacement silencieux 12, Intimidation 9, Langage [Sirs] 4, Langue [Néo-azuran] 10, Langue maternelle [Olosak] 10, Observation 8, Orientation 8,Pickpocket 12, Science/connaissance spé. [poisons] 4, Survie 7, Systèmes de sécurité 6

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Faiblesse naturelle (malus de +2 à la résistance contre les maladies), Recherchée par les autorités.

ÉQUIPEMENT

Grappin magnétique Rhaz, lance-grappin Piton, Com Dive 100, brise-code (niv. 15), brouilleurs Nexor IV, vêtements de camouflage intelligent, lampe torche, couteau, mini-pistolet.

CITATIONS / CARACTÈRE

« La rébellion ? Quelle rébellion ? J'connais pas, désolée. »

« Les Patriarches ? Voudrais tous les voir crever, la gueule ouverte et l'cul plein d'cafards ! »

Débrouillarde, rebelle dans l'âme quoiqu'un peu naïve. Franc parler.

RELATIONS

9 contacts, 3 alliés, 3 fournisseurs, 6 opposants, 1 ennemi.

<< TECHNOHYBRIDE_



URKASS

Technohybride, 28 ans, stérile, droitier.

HISTORIQUE

Né à Keryss, Urkass Ker 41782, est un fils de bonne famille. Avec des parents aisés appartenant à la classe supérieur, il était bien entendu promis à un bel avenir en tant qu'officier. Mais Urkass était beaucoup plus intéressé par les trafics d'armes et de drogues que pare l'armée. Après avoir monté son petit réseau au sein même de son école militaire puis de son régiment, il a fini par aller trop loin. Arrêté et battu presque à mort, sa résistance et sa constitution lui ont valu d'échapper à la mort. Il est renié par sa famille et il est porté d'office « volontaire » pour devenir un technohybride. Cependant, l'opération ne s'est pas déroulée comme prévu. La souffrance engendrée a fracturé son esprit et il souffre maintenant d'une double personnalité. D'un côté, c'est un TH obéissant à qui détient l'autorité, un monstre aussi impitoyable avec ses ennemis que doux avec les êtres fragiles. De l'autre, il demeure Urkass, un individu aigri et violent prêt à toutes les bassesses. C'est d'ailleurs sous sa personnalité d'Urkass qu'il a fui l'armée hégémonienne, au grand désarroi de son alter-ego qui ne sait plus à qui obéir. Il est probable qu'une personne ayant assez d'autorité pourrait s'en faire un allié.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	19	14	13	12	10	16	3
A.N.	3	4	2	2	1	1	3	-4

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	12
Modif. de Dom. au contact	+3	**Résistance aux Dom.**	-5

COMPÉTENCES

Armes de poing 12, Armes lourdes (contact) 11, Armes sous-marines 12, Athlétisme 12, Bureaucratie 6, Combat à mains nues 13, Combat armé 13, Commerce/Trafic (Armes) 7, Connaissance d'organisations (Armée Hégémonienne) 7, Connaissance d'un milieu naturel (Océans) 11, Connaissance des nations (Hégémonie) 6, Connaissances d'organisations (Contrebandiers) 4, Education/Culture générale 7, Hybride 13, Langage des signes 8, Langue (Exon) 7, Langue (Néo-azuran) 7, Langue (Olosak) 15, Manœuvres sous-marines 13, Observation 10, Tir automatique 5

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Dur à cuir, double personnalité, faiblesse naturelle (drogues), matériel (50 points à répartir).

ÉQUIPEMENT

12 100 sols, arme de poignet Hybride, couteau Congre, une armure de base gratuite, un pistolet avec permis gratuit, grand manteau en cuir avec capuche.

CITATIONS / CARACTÈRE

« Raaaargh… »

Aigri, colérique, sans pitié ou soumis, obéissant.

RELATIONS

2 contacts, 2 alliés/fournisseurs, 1 opposant.

<< TRAQUEUR GÉNÉTIQUE_



KAIMYNBO CLE 48 013

Humain manipulé génétiquement, 33 ans, stérile, gaucher.

HISTORIQUE

Ce malheureux est le résultat de manipulations génétiques visant à le transformer en traqueur génétique. Brisé mentalement et physiquement pour en faire une sorte d'homme-chien entièrement dévoué à son maître, un incident se produit au cours d'une opération qui doit activer sa capacité de traque génétique. Apparemment décédé, on se débarrasse de son corps dans une usine de recyclage. C'est là qu'il reprend connaissance totalement perdu et apeuré. Il va alors errer dans les bas-fonds de Keryss, vivant comme une bête et luttant chaque jour pour survivre. C'est un être extrêmement résistant, à moiti chien et à moitié homme, muet et totalement désemparé. D'instinct, il recherche le maître auquel il aurait dû être lié mais il fuit les hommes qui le terrorisent. Il se déplace aussi bien à quatre pattes que debout et cache sa peau sombre, craquelée et nécrosée par endroits sous d'épaisses guenilles. Sa capacité de traque génétique demeure dormante.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	18	20	11	17	11	08	07	06
A.N.	4	5	0	3	0	-1	-1	-2

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	11	**Réaction**	14
Modif. de Dom. au contact	+4	**Résistance aux Dom.**	-5

COMPÉTENCES

Acrobatie/Equilibre 11, Athlétisme 12, Camouflage/Dissimulation 12, Chasse/Pistage 12, Combats à mains nues 15, Empathie 4, Endurance 8, Escalade 13, Observation 10

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Nyctalope, Phobie (incarcération, laboratoires), Déséquilibre mental (hallucination).

MUTATIONS

Peau renforcé (3), Caractères génétique animal (canin), Crocs, Régénération.

ÉQUIPEMENT

Juste des loques en guise de vêtements et une longue cape pour tenter de se dissimuler.

CITATIONS / CARACTÈRE

« ... »

Torturé, désemparé, sauvage

RELATIONS

Aucune.

<< EX-AGENT DU PRISME_



ELGA AGULLEED (NÉE TANIA KER 38 634)

Humaine, 31 ans, stérile, droitière.

HISTORIQUE

Née à Keryss, Elga est une femme intelligente qui a très rapidement intéressé les services d'espionnage hégémoniens. Recrutée à seize ans au sein du Prisme elle est formée pour être employée par le service de contre-espionnage Lynx. Pendant plusieurs années, elle sera un agent fidèle jusqu'à ce qu'elle découvre tout à fait par hasard qu'un membre haut placé du Prisme travaille pour la République du Corail, avant d'être visée par une tentative d'assassinat par… un de ses collègues. Elle décide de disparaitre très rapidement et se réfugie sur Equinoxe sous sa nouvelle identité d'Elga Agulleed une femme d'affaires travaillant pour le compte d'une société fictive soi-disant spécialisée dans les turbines. Elle sait cependant que le traître ne va pas l'oublier aussi facilement et que des agents peuvent être déjà lancés sur sa piste.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	12	11	14	16	11	12	12
A.N.	+1	+1	+1	+2	+3	+1	+1	+1

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	18
Modif. de Dom. au contact	0	**Résistance aux Dom.**	-1

COMPÉTENCES

Acrobatie/Equilibre 7, Armes de poing 9, Athlétisme 8, Bureaucratie 7, Camouflage/Dissimulation 11, Combat armé 7, Connaissance d'une nation (Hégémonie) 10, Connaissance d'une nation (Ligue Rouge) 12, Connaissance d'une organisation (Prisme) 12, Déguisement/Imitation 10, Discrétion/Filature 14, Education/Culture générale 12, Espionnage/Surveillance 8, Informatique 7, Langue (Enefid) 10, Langue (Néo-Azuran) 12, Langue (Olakar) 9, Langue (Olosak) 10, Observation 12, Recherche d'informations 9, Science (Histoire) 6, Systèmes de sécurité 8

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Bonne mémoire, Bon réflexe, Sens développé (ouïe), Corruption/Chantage (16 points), Falsification (16 points), Fausses identités (10 points), Planque/Cache (15 points), Matériel (10 points).

ÉQUIPEMENT

54 000 sols, nombreux vêtements (aussi bien passe-partout que très distingués), Matériel d'espionnage (micro, mini caméra), faux papiers d'identité, Communicateur «Global 12», Crypteur de données «Sybar», Décodeur «Clyss», mini-pistolet, lame courte, drone traducteur.

CITATIONS / CARACTÈRE

« Tout est envisageable si on y met le prix »

Froide, calculatrice, calme

RELATIONS

15 contacts, 5 alliés, 1 opposant, 2 ennemis.

<< CORSAIRE_



TANATYA KRILL

Pilote, sous-marinier puis corsaire.

Humaine, 27 ans, stérile, droitière.

HISTORIQUE

La jeune Tanatya est née à Néo-Troie en Union Méditerranéenne où elle a grandi en écoutant son père lui raconter des histoires de héros et de corsaires au grand cœur. C'est donc très naturellement, et la tête farcie de rêves, qu'à quatorze ans, elle rejoint l'équipage de Lancel Terran, un corsaire employé par l'Union. Ce dernier se laisse rapidement séduire par cette gamine idéaliste, plus grande et plus forte que la plupart de ses hommes. A seize ans, elle mesure 1m85 et bat la plupart des matelots au bras de fer. Le plus étonnant, c'est qu'elle reste féminine et plutôt jolie. Pendant deux ans, elle va être matelot sur la Foudre, le navire de Lancel. Elle va perdre une bonne partie de ses illusions tout s'accrochant vaille que vaille certaines valeurs. Elle devient pilote de chasseur sous-marin pour le compte de Lancel avant d'apprendre la navigation de navires plus importants. En 568, alors qu'elle est en permission à Omeross, elle apprend la destruction du bâtiment la Foudre et la mort de la plupart de ses compagnons. Depuis, elle cherche une cause pour laquelle se battre (elle a besoin d'en avoir une) sans grand espoir de retrouver ses camarades, même si l'épave de son ancien bâtiment n'a toujours pas été retrouvée.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	10	14	13	15	12	15	12
A.N.	1	2	1	1	2	2	2	2

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	14
Modif. de Dom. au contact	+2	**Résistance aux Dom.**	-1

COMPÉTENCES

Analyse SonsCans 8, Armes de poing 14, Armes embarqué/Artillerie 3, Armes sous-marines 7, Cartographie 5, Combat armé 6, Connaissance d'un milieu naturel [Océan] 10, Connaissance faction (pirates) 5, Endurance 9, Jeu 4, Langage (langage des signes) 6, Langue (Soléen) 9, Langue (Néo-azuran) 14, Manœuvre d'armure (sous marine) 9, Manœuvre sous marine 5, Navigation 7, Orientation 7, Pilotage [Chasseur sous marins] 9, Pilotage [Navire léger] 13, Pilotage [Navire lourd] 9, Pilotage [Scooter sous-marin] 6, Respiration FOE 6, Survie 8, Tactique [combat naval] 8, Télépilotage 6

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Bonne mémoire, Parts, Recherché par une petite communauté, Matériel (30 points), relations (20 points).

ÉQUIPEMENT

12 700 sols, main gauche artificielle, pistolet moyen, sous-marin civil léger modifié à crédit (10% du prix déjà remboursé), tenue en cuir moléculaire.

CITATIONS / CARACTÈRE

« Combattre pour la gloire de la nation ! Enfin, celle qui paie le plus ! »

Idéaliste, téméraire, curieuse.

RELATIONS

8 contacts, 2 alliés, 2 opposants.

<< FLIBUSTIER_



REMFYS LE DISTINGUÉ

Humain, 27 ans, stérile, gaucher.

HISTORIQUE

Toujours bien habillé, avec des cheveux longs, il est connu dans la piraterie sous le nom de «Remfys Le Distingué». Ce surnom lui a été donné à cause de son habitude d'être tout le temps élégant, de respecter le code et d'utiliser un langage soutenu. En vérité il s'appelle «Fenrys de Lockwell». Originaire d'une famille noble d'Hégémonie, il est l'héritier du PDG Duc Emeral de Lockwell, président de la compagnie de transport Hégémonienne «Maestral» qui effectue la liaison avec la Partie Sud-Est du globe (Fed.du Cap; Nouv. Lémurie; Rép. du Corail). Sa mère est morte jeune et il n'est proche que de sa sœur, Krysta De Lockwell, avec qui il garde d'ailleurs un lien très fort. Très vite, il se rend compte qu'il n'est pas d'accord avec la politique hégémonienne, contrairement à son père. Il fuit donc sa famille sous la fausse identité de «Remfys KER 45 523», pour vivre de menus larcins les premières années avant d'être «ramassé» par un petit gang de Keryss. Il part rapidement après et rejoint une petite confrérie avec laquelle il va vivre de pillage tout en s'attachant à respecter le code. Il prend un malin plaisir à informer son capitaine sur les routes empruntées par les navires de transports de la Société Maestral. Au cours d'une de ses aventures, il a rencontré un certain Keren, un dresseur qui lui a appris à éduquer son Fourreux, Tiki. Il dispose de contacts en Hégémonie (un receleur, un contrebandier, le chef d'un petit gang) et en Union Méditerranéenne (Keren le dresseur, Altos un pirate de la confrérie de l'araignée). Comme alliés, il peut compter sur sa sœur et un noble hégémonien haut placé qu'il fait chanter. Par contre, il s'est mis à dos un voleur de Keryss, une prostituée des royaumes Pirates mais surtout son Père (qui veut sa mort) et la Société Maestral.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	11	16	11	13	13	10	13
A.N.	2	1	3	1	2	2	1	2

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	12
Modif. de Dom. au contact	+1	**Résistance aux Dom.**	-1

COMPÉTENCES

Acrobatie/Equilibre 11, Armes de poing 14, Armes sous-marines 11, Bureaucratie 8, Combat à mains nues 12, Combat armé 11, Commerce/Trafic 5, Connaissance milieu naturel (Océan) 8, Connaissance nations (Hégémonie) 9, Connaissances des organisations (Pirates) 11, Dressage 8, Éducation/Culture générale 11, Eloquence/Persuasion 9, Falsification 8, Furtivité/Déplacement silencieux 11, Fusil/Armes d'épaule 10, Intimidation 9, Langue (Ithraxien) 6, Langue (Néo-Azuran) 10, Langue (Sirs) 4, Manœuvre d'armures (sous-marines) 11, Manœuvre d'armures (externes) 8, Manœuvre sous-marine 10, Système de sécurité 11, Télé pilotage 8

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Fourreux, Titre, Fausse Identité, Dressage, Enemi Héréditaire, Recherché, Planque (niveau 7 à Keryss chez sa sœur), Cache (niveau 9 dans sa confrérie), Corruption/Influence (niveau 10, personnage influent).

ÉQUIPEMENT

1 600 Sols, armure exo-alpha, communicateur, Fourreux, Sabre Capitan, pistolet moyen, vêtements de luxe renforcés (3/0).

CITATIONS / CARACTÈRE

« Quel manque de savoir-vivre… »

Elégant, arrogant, vindicatif

RELATIONS

6 contacts, 2 alliés, 2 opposants, 2 ennemis.

<< MARAUDEUR_



BAN MYOLI

Humain, 24 ans, stérile, gaucher.

HISTORIQUE

Jeune, maigre, totalement imberbe, Ban semble frêle. Cependant, il est né à bord d'un navire des Prédateurs où seuls les plus forts survivre. Il a une capacité d'adaptation hors du commun et malgré une enfance épouvantable, il a su survivre. Il encaisse les coups sans broncher et a appris à résister à la douleur. Formé à la mécanique et à l'entretien des navires, Ban est envoyé avec un groupe sur Equinoxe pour obtenir des matières premières. C'est la première fois qu'il quitte son navire et les choses se passent mal. Leur fournisseur, ignorant qui ils sont vraiment, tente de les doubler. Le combat est violent et tourne rapidement à l'avantage des maraudeurs mais quand les Veilleurs interviennent, ils sont contraints de fuir. Malheureusement, Ban est contraint de s'éloigner des siens et il est abandonné. Seul, égaré dans Equinoxe, il est totalement perdu et tente de survivre comme il peut. Il sait que tout retour en arrière est impossible car les Prédateurs ne viennent jamais rechercher ceux qu'ils laissent derrière eux. Il sait que si un jour, il recroise leur route, ils le tueront sans hésiter.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	9	12	18	16	11	16	9
A.N.	1	0	1	3	3	1	3	0

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	17
Modif. de Dom. au contact	0	**Résistance aux Dom.**	0

COMPÉTENCES

Combat armé 12, Combat à mains nues 9, Armes de poing 13, Intimidation 14, Commerce/Trafic (armes) 5, Connaissance faction (pirates) 13, Connaissance milieu naturel (océan) 12, Langue (Néo-azuran) 10, Langue (Arkonien) 8, Manœuvre d'armures (sous-marines) 10, Manœuvre d'armures (externes) 8, Mécanique (navires) 12, Pickpocket 14, Survie 11

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Increvable, Nerfs d'acier, Résistance à la douleur, Secret.

MUTATIONS

Excroissance osseuse rétractable.

ÉQUIPEMENT

40 sols, vieux habits rapiécés, couteau «Congre», sabre rongé par la rouille, poinçon, pistolet léger.

CITATIONS / CARACTÈRE

« Plutôt mourir que de parler. »

Méfiant, fier, indomptable.

RELATIONS

Aucune.

<< PIRATE_



KATE COLLINE

Humaine, 29 ans, stérile, droitière.

HISTORIQUE

Kate est née dans les royaumes pirates. Jeune orpheline, elle est élevée par les membres d'une confrérie aujourd'hui disparue, les Fend l'Ecume. Elle n'a pas eu une enfance malheureuse puisque son père adoptif, Lon le Joueur, était un homme joyeux qui passait son temps à jouer. Il lui a d'ailleurs appris tout ce qu'il sait dans ce domaine. A l'âge de seize ans, elle fait ses débuts en tant que matelot à bord d'un des deux navires de son groupe. Malheureusement, il y a deux ans, les deux frégates sont coulées au large d'Equinoxe. Elle est la seule survivante. Prisonnière des Veilleurs pendant quelques mois, elle parvient à s'évader et se réfugie dans les bas-fonds où elle va très rapidement nouer des contacts avec toutes les crapules des océans et acquérir une certaine réputation en tant que joueuse. Elle en profite également pour corrompre et faire chanter suffisamment de personnes pour atteindre un train de vie assez confortable. Malheureusement pour elle, ses activités commencent à attirer l'attention aussi bien des autorités que de certains seigneurs du crime. Il est peut-être temps pour elle d'aller voir ailleurs.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	13	12	10	13	14	13	14
A.N.	1	2	1	1	2	2	2	2

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	11
Modif. de Dom. au contact	+1	**Résistance aux Dom.**	-1

COMPÉTENCES

Analyse empathique 6, Armes de poing 8, Armes sous-marines 11, Arts martiaux (Technique offensive) 7, Combat à mains nues 8, Combat armé 10, Connaissance d'un milieu naturel (océan) 9, Connaissance faction (Pirates) 11, Furtivité/Déplacement silencieux 7, Fusils/Armes d'épaule 7, Intimidation 14, Jeu 15, Langage spécifique (Ithraxien) 12, Langue (Néo-azuran) 17, Manœuvre d'armures (Armures sous-marines) 8, Manœuvre d'armures (Externes) 8, Manœuvre sous marine 6, Observation 8, Orientation 10, Pickpocket 6, Science (Psychologie) 11, Survie 9, Tactique (commando) 6, Télépilotage 4, Tir Automatique 6

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Ambidextrie, Carte au trésor, Sens Diminué (Borgne), matériel (30 points), Corruption/Chantage (35 points).

MUTATION

Sixième sens.

ÉQUIPEMENT

8 200 sols, communicateur, ordinateur (assistant personnel), pistolet moyen, 2 dagues, 2 sabres, vêtements moléculaires, armure hybride exo alpha, jeu de carte, dés.

CITATIONS / CARACTÈRE

« Alors, tu suis ou tu te couches ? »

Prudente, attentive, déterminée, débrouillarde

RELATIONS

6 contacts, 3 Alliés, 3 opposants, 1 Ennemi.

<< ÉRUDIT/ARCHÉOLOGUE_



ALVÉNYA FENDOEIL

Humaine, 33 ans, stérile, droitière.

HISTORIQUE

Alvénya est une jeune femme curieuse de tout. Après avoir consacré une partie de sa vie à l'étude de la surface et à son histoire, elle a décidé de s'y rendre elle-même. Mais elle n'en avait pas les moyens. Puis elle a rencontré Oskar Dent, un riche industriel qui lui a offert d'être son mécène. Il lui a acheté une exo-armure basée sur le modèle varan de la ligue Rouge mais spécialement fabriquée pour elle. En cinq ans d'exploration, elle n'a jamais été exposée à l'altération mais elle a noué de solides contacts avec les communautés de la surface, dont un érudit qui lui a enseigné le Terra Azuran et la compétence Sensation du Flux. Même si elle dispose d'une cabine privée dans une station sous-marine, elle se rend à la surface dès qu'elle le peut. D'autant plus qu'un mystérieux personnage fait tout pour lui nuire dans le monde sous-marin. Elle ignore de qui il s'agit mais il semble qu'il soit lié à son mécène.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	12	13	15	11	14	14	15
A.N.	1	1	2	2	1	2	2	2

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	13
Modif. Dom. Contact	0	**Résistance aux Dom.**	-1

COMPÉTENCES

Armes de poing 6, Bouclier mental 6, Cartographie 8, Combat armé 7, Connaissance d'un milieu naturel (surface) 11, Education/Culture générale 14, Eloquence/persuasion 9, Informatique 8, Langue (Arkonien) 4, Langue (Azuran) 5, Langue (Métalan) 9, Langue (Néo Azuran) 14, Langue (Terra Azuran) 8, Manœuvre d'armures (Externes) 10, Méditation 8, Observation 11, Orientation 10, Premiers soins 10, Recherche d'informations 12, Science (Biologie/Physiologie) 6, Science (Botanique) 7, Science (Géologie) 5, Science (Histoire/Archéologie) 12, Sensation du Flux 4, Survie 12, Télépilotage 6

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Bonne mémoire, Cabine privée (20 points), Matériel (20 points), Base de données (30 points), Relations (10 points), Mécène, Données, réseau d'érudits.

ÉQUIPEMENT

30 000 sols, 8 000 sols en breloques, mallette d'échantillons, Armure de surface Varan, tente de survie stérile, pistolet léger, analyseur environnemental, jumelles.

CITATIONS / CARACTÈRE

« Si vous saviez ce que j'ai vu là-haut… une petite rallonge et je vous raconte. »

Aventurière, curieuse, perfectionniste.

RELATIONS

15 contacts, 8 alliés/fournisseurs, 4 opposants, 1 ennemi.

<< VOIE DES ALTÉRÉS_



HISSSSA

Altérée, 25 ans, stérile, droitière.

HISTORIQUE

Née dans un village de mutants vivant dans une jungle, Hissssa est une « jeune fille » que les siens ont très vite reconnue comme une enfant de la jungle. Avec sa peau partiellement recouverte d'écorce et ses cheveux faits de lianes, elle passe son enfance vénérée par sa tribu avant de partir dans la jungle afin de ne faire plus qu'une avec elle. Pendant des années, elle va protéger son village jusqu'à ce que des Sérax et des Férals le détruisent entièrement. La pauvre Hissssa erre alors de jungle en jungle jusqu'à tomber nez-à-nez avec un explorateur-marchand, Yavan Devert, qui noue avec elle une profonde relation d'amitié. C'est lui qui va lui apprendre des rudiments de néo-azuran et, une fois qu'il a convaincu les services d'hygiènes qu'elle ne représentait aucun danger, qui va la conduire dans une station sous-marine côtière. Il lui offre pour cela une lourde tenue qui la dissimule entièrement et humidifie sa peau. La jeune femme est émerveillée par tout ce qu'elle voit et c'est avec plaisir quelle y retourne régulièrement.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	21	17	13	17	14	7	10	6
A.N.	4	3	2	3	2	-1	1	-1

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	11	**Réaction**	15
Modif. Dom. Contact	+5	**Résistance aux Dom.**	-5
Tolérance aux C.O.E.	114	**Contrôle des C.O.E.**	34

MUTATIONS

Adaptation extérieure, Sens accru (ouïe), Resistance aux radiations, Adaptation accrue

ÉVOLUTIONS (FORÊT/JUNGLE)

Arme naturelle (griffes rétractables 1D10+3), Peau renforcée (armure 4 en forêt/jungle), Camouflage (forêt/jungle), Guérison améliorée (forêt/jungle), Survie optimisé (+2 en forêt/jungle)

COMPÉTENCES

Acrobatie/Equilibre 12, Adaptation extérieure 16, armes de trait 10, Athlétisme 11, Camouflage/Dissimulation (Forêt/Jungle) 11, Chasse/Pistage 12, Combat mains nues 18, Connaissance milieu naturel (Surface) 12, Discrétion/filature (Forêt/Jungle) 11, Endurance 12, Escalade 11, Evasion 8, Furtivité/Déplacement silencieux 11, langue (Terra-Azuran) 7, Langue (Néo-Azuran) 4, Langage de la Terre 7, Observation 11, Orientation 11, Sensation du flux 7, Survie 13

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Phobie (feu), Lien d'espèces (papillons carnivores 6).

ÉQUIPEMENT

Breloques de la surface, vêtements encombrants (quand elle se rend dans une station sous-marine).

CITATIONS / CARACTÈRE

« OOOOH ! Beau, ça être ! »

Curieuse, timide.

RELATIONS

3 contacts.

<< VOIE DE LA CHASSE/COMBAT_

FEULL

Mutant, 24 ans, fécond, droitier.

HISTORIQUE

Svelte, totalement imberbe, avec une peau brune parcourue de zébrures plus sombres, il a un visage fin avec des yeux de chat. Ses bras sont un peu plus longs que la normal et ses mains sont dotées de petites griffes. Ce chasseur issu d'une petite communauté mutante côtière a été l'apprenti d'un marchand commerçant avec les habitants du monde sous-marin. A la mort de son maître, il s'est engagé sur la voie de la chasse et du combat et a maintenu ses relations avec les explorateurs venus de l'océan mais, cette fois-ci, en tant qu'éclaireur. Il n'a pour l'instant fréquenté les habitants des océans que dans des bases de la surface et n'a jamais mis les pieds dans une station sous-marine. Il est habitué aux grands espaces et à la solitude et il appréhende de se retrouver confiné dans ces étranges modules où vit la population des profondeurs. Malgré tout, il est très curieux de découvrir cet univers qu'il ne connaît pas.



ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	14	16	16	16	10	11	9
A.N.	2	2	3	3	3	1	1	0

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	10	**Réaction**	16
Modif. Dom. Contact	+2	**Résistance aux Dom.**	-2
Tolérance aux C.O.E.	87	**Contrôle C.O.E.**	37

COMPÉTENCES

Adaptation extérieure 17, Appel-Répulsion (reptiles) 9, Armes de jet 10, Armes de trait 11, Athlétisme 9, Camouflage/Dissimulation 9, Chant du monde (jungle) 10, Chasse/pistage 13, Combat armé 9, Combat à mains nues 10, Connaissance d'un milieu naturel (Surface) 10, Connaissance des communautés mutantes 8, Discrétion/Filature 9, Endurance 8, Furtivité/Déplacement silencieux 9, Observation 9, Orientation 10, Survie (Surface) 11, Pièges 9, Premiers soins 9, Sensation du Flux 8

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Malchance, Protection de la Surface 14, Lien espèce (canidés +4), Renforcement du lien animal (4 points).

MUTATIONS

Adaptation Extérieure, Sens animal (Vision nocturne), Arme Naturelle (Griffes 1D10+3), Difformités physiques mineur (bras plus longs + zébrures sur le corps), Symbiose (désert)

ÉQUIPEMENT

12 400 sols, Batte, Chalumeau, Trousse à outils mécanique, Armure de plongée exo-1.

CITATIONS / CARACTÈRE

« Humpf… tempête en approche. »

Grincheux, fidèle, peu bavard.

RELATIONS

4 contacts, 3 alliés ou fournisseurs, 3 opposants.

<< VOIE DE L'ERRANCE/COMMERCE_



HUGO LOMM

Mutant, 33 ans, stérile, droitier.

HISTORIQUE

Né dans une communauté errante, Hugo a toujours aimé voyager et rencontrer de nouvelles personnes. Très jeune, il a appris à acheter et à vendre tout et n'importe quoi. C'est donc naturellement qu'il s'est tourné vers la voie de l'errance et du commerce. Sa bonne humeur et sa cordialité lui ont permis de se faire de nombreux amis. Il voyage de communauté en communauté où il est accueilli chaleureusement. Mais la rencontre qui l'a le plus marqué, c'est celle avec les habitants des fonds marins avec lesquels il entretient désormais des relations étroites. Il lui arrive même d'accompagner des explorateurs, des soldats ou des scientifiques au cours de leurs missions.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	17	11	19	11	10	14	8
A.N.	1	3	1	4	1	1	2	0

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	11	**Réaction**	15
Modif. Dom. Contact	0	**Résistance aux Dom.**	-2
Tolérance aux C.O.E.	97	**Contrôle C.O.E.**	43

COMPÉTENCES

Adaptation extérieure 10, Armes de poing 9, Armes de trait 8, Camouflage/Dissimulation 10, Cartographie 10, Commerce/Trafic 14, Connaissance d'un milieu naturel (Surface) 13, Connaissance des communautés (communauté d'origine) 14, Connaissance des communautés (sous-marines de sa région) 8, Connaissance des communautés (surface de sa région) 12, Discrétion/Filature 5, Eloquence persuasion 10, Endurance 10, Langue de la terre 10, Langue (Néo-Azuran) 8, Langue (Terra Azuran) 12, Mémoire 10, Monture 10, Observation 10, Orientation 10, Premiers soins 10, Science (Botanique) 5, Sensation du Flux 10, Survie 10

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Symbiote, contacts, Matériel (15 points), 3 stocks de marchandises de niveau 5 (surface), 11 caches/abris (surface), Communautés sous-marines.

MUTATIONS

Adaptation extérieure, Difformités physiques majeures, Barrière Psychique, Endurance.

ÉQUIPEMENT

4 400 sols en breloques, 2 larves de connaissance (2x précise niveau 10 et 9), 1 carcétian, Arbalète primitive, bâton de marche, couteau, pistolet moyen, vieux vêtements, grands manteaux à capuche, besace, petite carriole à main, tente, sac de couchage, nécessaire pour cuisiner.

CITATIONS / CARACTÈRE

«Tu m'en donnes combien ?»

Prudent, curieux, jovial.

RELATIONS

22 contacts (11 fonds-marins/11 surface), 6 alliés/fournisseurs (4 surface, 2 fonds-marins), 3 opposants (surface).

ARMES_



« C'est p'têt pas mes oignons, mec, mais j'suis pas convaincu qu'tu fasses long feu avec ça sur le dos. C'est pas avec du plancton qu'tu stoppes une rafale de plomb, si tu vois c'que j'veux dire… Rigole, ouais, mais viens pas t'plaindre après qu'tu t'es chopé des coups d'soleil! De toute façon, si tu sors comme ça, tu risques plus vraiment d'venir te plaindre. J't'aurais prévenu mon gars. Là-haut, c'est pas la plage! Si tu veux jouer au dur, faudrait p'têt que tu penses à rester en vie, histoire d'être encore là pour raconter tes conneries. Allez, essaye ça, tu m'fais pitié. C'est un peu cher, mais c'est bon pour c'que t'as. »

-- Un honnête commerçant d'Équinoxe,
à un client sympathique_

Note : plusieurs armes du livre de base ont été reprises dans les tableaux. Certaines ont été corrigées. Si la description d'une arme ne change pas, elle reste telle que décrite dans le livre de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Dommages progressifs des armes : les armes qui ont des dommages progressifs peuvent augmenter ces dommages jusqu'à un bonus maximum égal à leurs dommages de base. Ainsi un chalumeau qui inflige 2D10 points de dommages de base, pourra infliger un maximum de 2D10 + 20 points de dommages. Ces dommages n'augmentent que si l'arme peut être maintenue au contact de la cible de manière continue (généralement parce qu'elle est immobile).

Pénétration progressive des armes : les armes qui ont une pénétration progressive peuvent l'augmenter jusqu'à un bonus maximum à l'échelle H égal à l'augmentation par tour multiplié par le maximum des dommages de base. Ainsi un chalumeau aura une pénétration de maximale de 20 (1 x 20) tandis qu'une foreuse aura une pénétration maximale de 120 (3 x 40).

Dommages de choc des armes thermiques : ces dommages reflètent la douleur insupportable liée à l'intense brûlure infligée par ces armes. Il ne faut donc en tenir compte que si l'arme affecte directement le personnage.

Pénétration des armes : l'indice de pénétration est le nombre de points de blindage (ou de points de protection) que de la cible que l'on ignore si l'attaque touche. La pénétration n'affecte pas la RD d'une cible. Si l'indice de pénétration est supérieur au blindage de la cible, les points en excès sont perdus.

Pénétration des armes thermiques: le chiffre entre parenthèses est l'indice de pénétration si l'arme peut être maintenue au contact de la cible de manière continue (généralement parce qu'elle est immobile).

ARMES DE CONTACT

BÂTON ORDONNATEUR

Ce bâton décrit dans le livre de base n'ignore plus les protections simples mais il bénéficie d'un indice de pénétration de 18 (H) (suffisant pour percer la plupart des protections simples) et donc de 3 (V-) contre les blindages plus lourds.

MATÉRIEL

DÉCOUPE-ROCHE

Il existe trois modèles de découpe-roche : le modèle de poche, le modèle portable et le modèle industriel. Le premier sert à prendre des échantillons de roche. Le second permet de creuser dans la roche la plus résistante et nécessite un harnais pour être utilisé. Le troisième est monté sur des véhicules de chantier pour forer des tunnels. On peut utiliser le modèle de poche en combat en utilisant sa Compétence Combat armé. Le modèle portable utilise la Compétence Armes lourdes (contact). Un appareil de poche ne permet de récolter que des éclats de roche. Le portable peut vaporiser 1m³ de pierre en 1 minute et il a une autonomie de 60 minutes (pour les pierres les plus dures, l'appareil en vaporisera deux fois moins en deux fois plus de temps et pour les pierres les plus tendres, deux fois plus en deux fois moins de temps). Ces armes n'étant pas prévues pour le combat, les compétences utilisées dans ce cas sont réduites de moitié.

GRIFFES RÉTRACTABLES TECHNO-HYBRIDES

Cette arme se fixe à l'extérieur du poignet. Deux énormes griffes peuvent en jaillir. C'est une arme principalement utilisée par les techno-hybrides

LANCE THERMIQUE FLÉAU

Cette lance employée par les Protecteurs du Temple peut également être utilisée comme un bâton de combat. Elle est dotée à ses deux extrémités d'une lame d'énergie. Elle suit la règle de la lance thermique Solar.

POING KRYSS

Les particules invisibles entourant le poing créent une sorte de sphère d'énergie qui brûle la matière qu'elle touche. Les dégâts infligés par le gant dépendent de l'armure adverse. Plus l'armure est importante, plus les molécules sont dispersées et moins elles infligent de dégâts. Les dégâts ne sont jamais réduits par l'armure que l'arme peut traverser.

Les champs de protection ainsi que les armures à champ moléculaire neutralisent totalement les effets de cette arme. On ne peut affecter le pilote d'une armure supérieure à Exo-2. Le tableau ci-après indique les dommages provoqués par le gant et quelle valeur d'armure le stoppe automatiquement.L'appareil fonctionne avec une batterie permettant 20 attaques. Un échec critique avec cette arme peut être particulièrement désastreux pour son utilisateur. Dans un tel cas, c'est l'utilisateur qui subit les dommages.

Ainsi si l'arme est réglée pour infliger 1D10+10 points de dommages, elle ne pourra affecter qu'un individu ayant 1 point d'armure (tout en ignorant cette armure). Si l'arme est réglée pour infliger 1D10+1 points de dommages, elle pourra être utilisée contre un individu ayant jusqu'à 11 points d'armure (tout en ignorant cette armure).

DÉGÂTS_	STOPPÉS AUTOMATIQUEMENT PAR ARMURE
1D10+1	12
1D10+2	10
1D10+3	9
1D10+4	8
1D10+5	7
1D10+6	6
1D10+7	5
1D10+8	4
1D10+9	3
1D10+10	2

SABRE THERMIQUE

Ces sabres fonctionnent avec une petite batterie qui chauffe à blanc leur tranchant. Une batterie permet d'utiliser l'arme pendant 20 minutes. Contrairement à la dague thermique, on ne peut pas l'utiliser sous l'eau. Sur une cible immobile, cette arme suit la règle des chalumeaux. Il faut trois tours pour chauffer la lame.

SPLICER (DAGUE)

La batterie d'un splicer permet à cette arme de générer un champ IEM (effet IEM sur la zone touchée avec un malus de -2) à chaque attaque portée sur une cible. La batterie permet 20 utilisations.

ARMES DE JET ET DE TRAITS

FRONDE COURTE

Elle mesure 50 cm de long. Elle tire des projectiles en plomb ovoïdaux de 1,6 cm de diamètre, de 3,5 cm de long et pesant 40 grammes.

LANCE-POIGNARDS

Utilisé par les espions et les assassins hégémoniens, cet appareil se fixe sous le poignet et peut projeter un poignard sur une courte distance. Cette arme est totalement inefficace sous l'eau.

ARMES À FEU

MODIFICATION DES DOMMAGES

Les dégâts des armes suivantes remplacent ceux du livre de base (page 298 à 300) :

ARMES À FEU	
ARME_	**DOMMAGES**
Pistolet lourd *	3D10+1 (H)
PM léger	3D10 +1 (H)
PM lourd	3D10+2 (H)
Mitrailleuse lourde	5D10+1 (H)
** Un tel pistolet inflige 4D10 avec des balles expansives (voir le paragraphe sur les munitions spéciales).*	

ARMES DE POING

ANG 200

C'est le pistolet standard des agents du Neptune. Il est extrêmement discret et léger. Il est fait dans un alliage spécial et est indétectable par la plupart des systèmes de contrôle.

EXISS DELTA

L'Exiss Delta est l'arme standard des agents hégémoniens. Petit et léger, on peut facilement le dissimuler sous une tunique. Il est constitué d'une matière non-métallique. Cette arme est inutilisable sous l'eau. Elle utilise des balles de calibre 3 mm.

FAUCHEUR III

C'est l'arme standard de l'armée hégémonienne. C'est un pistolet lourd particulièrement puissant mais à très faible cadence. Cette arme est inutilisable sous l'eau. Elle utilise des balles de 11,43 mm.

FLEX

Ce petit pistolet libère une décharge électrique particulièrement puissante mais sur une très courte portée. La petite batterie permet de tirer 24 coups. L'arme inflige +1D10 en dommages de choc.

MC GLENN

Ce pistolet moyen très populaire est le plus utilisé dans les bas-fonds.

MK 56

C'est le pistolet lourd standard des Veilleurs.

MK 28

C'est le pistolet standard des Veilleurs.

NEUMAN

Pistolet léger très répandu et particulièrement fiable, le Neuman est un autre succès de la firme Glenn et Prescot.

NORSTON

Concurrent direct du Mc Glenn, le Norston est une arme un peu plus légère également très appréciée des civils.

OZER 43

C'est le pistolet standard des forces de sécurité. C'est un pistolet de taille moyenne. Cette arme est inutilisable sous l'eau.

PALOMA

Le Paloma est un petit pistolet mitrailleur extrêmement discret utilisant des balles de calibre 7,7 mm équivalentes à des balles de calibre 9 mm. La Ligue serait sur le point de fabriquer le Paloma II, une arme dotée d'une plus grande puissance de feu.

PEK II

Le Pek II est certainement un des meilleurs 9 mm sur le marché.

PELINOR

Pistolet léger de la firme Norston, ce pistolet n'a jamais réussi à vraiment concurrencer le Neuman.

PRION

Mini-pistolet de la nouvelle firme Prion.

SCORPION

Ce pistolet très léger est l'arme de poing standard des Assassins. Il est fait dans une matière non-métallique. De plus, il est très discret et sa puissance de feu est équivalente à celle d'un pistolet plus imposant. Cette arme est inutilisable sous l'eau. Il utilise des munitions de 6,9 mm spéciales équivalentes à des munitions de 9 mm.

SELINGTON SPÉCIAL

Pistolet standard des agents de la Ligue. C'est un pistolet non métallique qui peut être dissimulé très facilement. Il utilise des munitions de 3 mm.

TYLMAN

Le tylman est un 9 mm assez récent qui tente de concurrencer le Pek II en étant moins cher.

VÉGA PYTHON

Pistolet standard des forces de sécurité de la Ligue. Il utilise des munitions de 7 mm.

VÉGA ULTRA

Pistolet standard de l'armée de la Ligue. Il utilise des munitions de 10,92 mm (calibre .44).

ARMES D'ÉPAULE

AX 56

C'est le fusil d'assaut standard de l'armée hégémonienne qui utilise des munitions de 5,56 mm.

BREATHER (FUSIL D'ASSAUT LÉGER)

Ce fusil d'assaut très compact était autrefois utilisé par la confrérie des Veilleurs. On le retrouve aujourd'hui au marché noir.

DELA ZE

C'est le fusil standard de l'armée hégémonienne qui utilise des munitions de 5,56 mm.

FAV 34 (FUSIL D'ASSAUT LÉGER)

C'est le fusil d'assaut standard des Veilleurs.

FAV 76

C'est le fusil d'assaut lourd standard des Veilleurs.

FV 12 RÉPLIQUANT

C'est la mitrailleuse légère standard des Veilleurs.

GEM 400

C'est la mitrailleuse standard de l'armée et des forces de sécurité qui utilise des munitions de 7,62 mm.

ARMES DE CONTACT						
MODÈLE_	**Dom. (H)**	**Choc**	**Pén. (H)**	**FOR**	**Init.**	**All.**
Bâton de combat	1D10+5	+1D6	-	11	-	+2
Bâton Ordonnateurs	1D10+5/2D10+5**	+1D6/+7	30	12	-	+2
Batte *Dicta*	1D10+1	+1D10	-	07	-2	+1
Canne de combat	1D10	+1D6	-	5 (10)	-	+1
Chalumeau	2D10 (+1/tr)	+2D6	2/tr	10	-	-
Couteau *Congre*	1D10+1	-	2	05	-	-
Couteau *en os*	1D10+1	-	2			
Dague *moléc. Pulsar*	1D10+3	-	spécial	-	-	-
Dague neurale *Brain*	-	+3D10	-	-	-	-
Dague *Shark*	1D10+2	-	1	-	-	-
Dague thermique *Thermo IV*	1D10+3 (+1/tr)	+1D6	2 (3)	-	-	-
Découpe carlingue *Scianor**	3D10	-	3/tr	15	-5	+1
Découpe roche poche	1D10	-	2	-	-	-
Découpe roche Portable*	3D10	-	2+2/tr	10	-2	+1
Électro-fouet	1D10+3	+1D10	-	-	-	+3
Épée/sabre *Capitan*	2D10+2	-	2	10	-2	+2
Foreuse *Clyss**	4D10	-	5/tr	15	-5	+1
Gant choc	1D6	+1D10+2	-	-	-	-
Gant énergétique	1D10	+1D6	-	-	-	-
Gant magma	1D10+2	-	-	-	-	-
Griffe de combat	1D6+1	-	-	-	-	-
Griffes primitives	1D6+3	-	-	-	-	-
GriffesTH	2D10+2	-	-	10	-	-
Hache	2D10+3	+1D6	2	09	-2	+1
Hache lourde (2M)	3D10+2	+1D6	5	15	-3	+1
Lance	3D10	-	2	11	-	+3
Lance thermique *Fléau*	3D10+2 (+1/tr)	(+1D6)	2 (3)	13	-	+3
Lance thermique *Solar*	3D10+3 (+1/tr)	+1D6	2 (3)	13		+3
Masse	2D10	+1D10	-	09	-3	+1
Masse/maillet à deux mains	3D10+4	-	-	17	-	-
Massue en bois	2D6	+1D6	-	10	-2	+1
Massue en os	3D6	+1D6	-	10	-2	+1
Matraque	1D6+1	-	-	05	-	+1
Matraque Mao	1D10	+2D10	-	08		+1
Perforateur	1D10+2	-	10	-	-	-
Poing américain	1D6+2					
Poing choc	1D6+3	+1D10+2	-	-	-	-
Poing Kryss	variable	-	-	-	+1	-
Sabre à 2 mains	2D10+5	-	5	15	-2	+1

ARMES DE CONTACT							
MODÈLE_	**Poids**	**Coût**	Charge (coût)	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Bâton de combat	1,5 kg	600	-	20(20)	I	Divers	Diverses
Bâton Ordonnateurs	0,9 kg	80 000	40 (2000)	-10 (-5)	V	Gladius	Culte du Trident
Batte *Dicta*	0,5 kg	200	-	20 (20)	I	Dicta	Indépendant
Canne de combat	530 g	150	-	20 (20)	I	Divers	Diverses
Chalumeau	1,2 kg	1 400	1h de gaz (150)	15 (15)	I	Divers	Diverses
Couteau *Congre*	300 g	120	-	20 (20)	I	Redcut	Ligue Rouge
Couteau *en os*	100 g	-	-	-	I	-	Primitifs
Dague *moléc. Pulsar*	700 g	1000	30 (600)	5 (10)	III	Karak	Union Médit
Dague neurale *Brain*	700 g	3 000	20 (300)	5 (10)	III	Cortex	Culte du Trident
Dague *Shark*	650 g	200	-	15 (20)	I	Redcut	Ligue Rouge
Dague thermique *Thermo IV*	800 g	4 000	1 heure (400)	5 (10)	III	Karak	Union Médit
Découpe carlingue *Scianor**	28 kg	4 000	1 heure (200)	10 (10)	II	Scianor	Indépendant
Découpe roche poche	1,8 kg	1 500	-	5(5)	II	Industries Minières	Hégémonie
Découpe roche Portable*	32 kg	6 000	-	1(1)	II	Industries Minières	Hégémonie
Électro-fouet	2,1 kg	16 000	30 (1 000)	1 (5)	II	Kalash	Royaume de l'Indus
Épée/sabre *Capitan*	1,2 kg	600	-	15 (20)	I	Capitan	Indépendant
Foreuse *Clyss**	29 kg	9 000	1 heure (200)	20 (20)	II	Clyss	Indépendant
Gant choc	800 g	9 000	30 (900)	1 (5)	II	Gauntlet	Indépendant
Gant énergétique	1,2 kg	9 000	1 heure (900)	1 (5)	II	Gauntlet	Indépendant
Gant magma	1,8 kg	10 000	1 heure (900)	-5 (1)	II	Gauntle	Indépendant
Griffe de combat	50 g	1 200	-	10 (15)	I	Industries Minières	Hégémonie
Griffes primitives	120 g	-	-	-	I	Primitifs	-
GriffesTH	1 kg	1 400		5(10)	I	Industries Minières	Hégémonie
Hache	1 kg	500	-	10 (15)	I	Divers	Diverses
Hache lourde (2M)	2,6 kg	800	-	5 (10)	I	Divers	Diverses
Lance	1,5 kg	300	-	1 (5)	I	Divers	Diverses
Lance thermique *Fléau*	3 kg	6.000	1 heure (400)	-5(1)	III	Plasma Tech	Hégémonie
Lance thermique *Solar*	2,8 kg	4 000	1 heure (400)	5 (10)	III	Karak	Union Médit
Masse	1 kg	600	-	10 (15)	I	Divers	Diverses
Masse/maillet à deux mains	3,5 kg	-	-	-	I	Divers	Diverses
Massue en bois	800 g	-	-	-	I	Primitifs	-
Massue en os	600 g	-	-	-	I	Primitifs	-
Matraque	300 g	250	-	20 (20)	I	Divers	Diverses
Matraque Mao	400 g	4 000	40 (400)	10 (15)	II	Piang CS	Indépendant
Perforateur	4 kg	2 000	-	10 (15)	II	Divers	Diverses
Poing américain	30 g	100		20 (20)	I	Divers	Diverses
Poing choc	-	1 600	20(200)	10(15)	II	Piang CS	Indépendant
Poing Kryss	950 g	26 000	20(2 000)	-15(-5)	III	Inconnu	Pirates
Sabre à 2 mains	2,5 kg	900	-	10 (15)	I	Capitan	Indépendant

ARMES DE CONTACT						
MODÈLE_	**Dom. (H)**	**Choc**	**Pén. (H)**	**FOR**	**Init.**	**All.**
Sabre thermique	3D10+1 (+1/tr)	+1D6	5 (7)	15	-2	+1
Splicer	1D10	-	2	-	-	-
Poing Kryss	variable	-	-	-	+1	-
Poing choc	1D6+3	+1D10+2	-	-	-	-
Torche de forage *Hydra**	5D10 (+1/tr)	(+2D6)	5/tr	15	-7	+1

**Nécessite l'utilisation d'un harnais*
*** Dommages normaux / Dommages avec champ électrique (consomme 1 charge)*

ARMES DE JET											
MODÈLE_	**Dom. (H)**	**Pén. (H)**	**Portée**	**FOR**	**Init.**	**Poids**	**Coût**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
« Disque fou » sick	1D6+2*	-	Spécial	-	-	0,1 kg	1000	-10(1)	IV	Inconnu	Inconnu
Boomerang	1D6+1	-	2/5/10/20 (40)	-	-3	0,2 kg	350	10(15)	I	Inconnu	Inconnue
Couteau de lancer	1D10+1	2	1/2/4/7 (15)	-	-1	0,2 kg	60	20 20)	I	Redcut	Ligue Rouge
Dague de lancer	1D10+1	3	1/2/4/7 (15)	-	-2	0,4 kg	200	15(20)	I	Redcut	Ligue Rouge
Dard	1D6+2	-	1/2/4/7 (15)	-	-	0,06 kg	10	20(20)	I	Divers	Diverses
Disque à énergie foudre	1D10	-	2/4/7/15 (30)	-		0,1 kg	600	-5(5)	IV	B.S.T	Union Médit.
Disque à fragmentation	1D6+2	-	2/4/7/15 (30)	-	-2	0,1 kg	600	-5(5)	III	Fragster	Royaume de l'Indus
Disque tranchant *(normal)*	1D6+2	3	2/4/7/15 (30)	-	-2	0,1 kg	150	15(20)	I	Divers	Diverses
Disque-drone	2D10+3	-	2/4/7/15 (30)	-	-	0,1 kg	1400	-5(1)	III	Vira	Alliance Polaire
Hache *(1 main)*	2D10	-	1/2/4/8 (12)	12	-3	1,7 kg	-	-	I	Primitifs	-
Hache de lancer	2D10+3	2	1/2/4/7 (15)	10	-3	1,2 kg	500	10(15)	I	Divers	Diverses
Hache de lancer lourde	2D10+5	3	-	14	-3	2,4 kg	800	5(10)	I	Divers	Diverses
Javelot	2D10+5	3	2/5/10/20 (40)	08	-3	1 kg	200	1(5)	I	Divers	Diverses
Lance	3D10+1	3	2/4/7/15 (30)	12	-3	1,7 kg	300	1(5)	I	Divers	Diverses
Lance	2D10	2	1/5/10/20 (30)	12	-3	1,8 kg	-	-	I	Primitifs	-
Trident	3D10+3	5	2/4/7/15 (30)	13	-3	2,1 kg	900	-5(1)	I	Divers	Diverses
Shuriken	1D6+1	-	1/2/5/10 (20)	-	-2	40 gr	50	10(15)	I	Redcut	Ligue Rouge

**+2 par rebond*

ARMES DE CONTACT							
MODÈLE_	**Poids**	**Coût**	Charge (coût)	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Sabre thermique	1,6 kg	1 800	20 mn (200)	1(5)	III	Pirates	Pirates
Splicer	1,8 kg	3 200	20 (2000)	1(5)	III	Malgo	Pirates
Poing Kryss	950 gr	26 000	20 (2 000)	-15(-5)	III	Inconnu	Pirates
Poing choc	-	1 600	20 (200)	10(15)	II	Piang CS	Indépendant
Torche de forage *Hydra**	28 kg	15 000	1 heure (1 500)	5 (5)	III	Drill Ent.	Ligue Rouge

**Nécessite l'utilisation d'un harnais*

*** Dommages normaux/Dommages avec champ électrique (consomme 1 charge)*

KEVLER

La mini-mitrailleuse légère Kevler équipait autrefois l'armée de la Ligue Rouge. C'est une arme fiable mais qui a tendance a manquer de stabilité.

KLAUSS

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.

LOKNAR

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

MASS 64

Fusil d'assaut standard des troupes de la Ligue. Souvent équipé d'un lance-grenades Sinac d'une capacité de 6 coups. Il utilise des munitions de 5,56 mm.

MORGAN EX

Fusil d'assaut de l'armée de la Ligue. Il est généralement équipé d'une lunette de visée électronique calculant automatiquement la distance entre le tireur et sa cible. Le dispositif octroie un bonus de +2 aux tests. Il utilise des munitions de 5,56 mm.

NÉCA II

C'est le fusil de précision standard des forces de sécurité hégémoniennes. Il est équipé d'une lunette de visée avec option infrarouge. La lunette donne un bonus de +2 aux tests de tir et réduit les portées de 1 cran. L'arme donne un bonus supplémentaire de +1 si le tireur a un appui. L'arme utilise des munitions de 7,62 mm.

SCORPION ULTRA

C'est le fusil d'assaut standard des Assassins des Patriarches qui utilise des munitions de 5,56 mm.

SLICE MOD II

Fusil standard des forces de sécurité de la Ligue. Il utilise des munitions de 7,62 mm.

SNIPER AV

C'est une arme anti-véhicule tirant des balles perforantes à sabot détachable (SLAP) ayant une pénétration de 29(H)/3(V-)/1(V+).

TEN DS

C'est le fusil standard des forces de sécurité hégémoniennes qui utilise des munitions de 7,62 mm.

ARMES LOURDES

Note sur les Gatling et les mini-canons rotatifs : ces armes libèrent un véritable déluge de balles qui affecte tout ce qui se trouve dans un cône partant de l'arme jusqu'à la zone visée d'environ 3 mètres de diamètre.

F67

Mitrailleuse lourde hégémonienne

FUSIL GAUSS

L'Union Méditerranéenne a mis au point la première arme EM **« portable »** (Armes Gauss). Baptisée Circée, c'est un fusil EM pour sniper de 7,62 mm qui tire des sous-munitions de 5,56 mm à la vitesse de 3 400 m/s. La génération de pic de courant se fait par l'intermédiaire d'un supercapaciteur. Le projectile de 5,56 mm pèse 9 g (12 g avec le sabot) et coûte 1,8 sol. Il inflige les mêmes dégâts qu'un projectile de 26 mm !!! L'arme a un indice de pénétration de 4 à l'échelle V- et de 40 à l'échelle H.

GATLING MICRO-CYCLONE

Un canon rotatif extrêmement répandu.

MICRO MHCT

Les armes MHCT sont des armes particulières tirant plusieurs balles à la fois. Le MHCT micro est une sorte de fusil avec quatre canons. Dans chaque canon sont alignées 15 balles sans douille mais intercalées avec le dispositif de mise à feu. Quand on tire, un dispositif électrique déclenche la mise à feu progressive des quinze balles qui vont s'écraser les unes après les autres sur la cible. Une fois la première décharge utilisée, le canon tourne pour préparer la seconde. Une fois les quatre tubes vidés, on démonte la pièce avec les canons et on en remet une autre avec quatre canons chargés. Les MHCT doublent leurs dégâts contre un obstacle.

ARMES À HYPER-VÉLOCITÉ DE 2ÈME GÉNÉRATION :

Les ingénieurs hégémoniens étudient de nouvelles armes pour les fantassins utilisant la technologie de l'hyper-vélocité. Ces armes pourraient lancer des micro-projectiles à une incroyable vitesse. Cela permettrait non seulement de stocker plus de munitions mais aussi d'augmenter les dommages infligés.

Il semble que l'Union Méditerranéenne ait pris une bonne longueur d'avance dans ce domaine avec son Fusil Gauss Circée. Le modèle développé par les Hégémoniens est assez semblable.

MINI-CANON ROTATIF À SIX FÛTS

Réputée pour son extrême subtilité, l'Alliance Polaire a mis au point des versions plus légères de ces canons rotatifs.

NEOA

Ce canon NT IV à tir rapide utilise des obus de 15,3 mm qui infligent les mêmes dégâts qu'un obus de 20 mm. Il tire soit des projectiles type APFSDS ayant une pénétration de 64 (H) / 6 (V-) / 3 (V+), soit des projectiles explosifs

NINGRAM

Mitrailleuse lourde de la Ligue Rouge.

OXY 4

Ce canon à tir rapide emploie soit des projectiles type APFSDS ayant une pénétration de 64 (H) / 6 (V-) / 3 (V+), soit des projectiles explosifs.

TELEN II

Ce canon à tir rapide NT III utilise des obus de 17 mm qui infligent les mêmes dégâts qu'un obus de 20 mm. Il tire soit des projectiles type APFSDS ayant une pénétration de 64 (H) / 6 (V-) / 3 (V+), soit des projectiles explosifs.

THOR

Ce fusil de précision anti-matériel tire des obus flèche (APFSDS) ayant un indice de pénétration 54 (H)/5 (V-)/3 (V+).

ARMES À PROJECTILES SOUS-MARINES

EMBOL MK4P

Identique au modèle utilisé sur les armures, mais un peu plus lourd à cause de l'habillage (équivalent d'un fusil d'assaut compact), ce système d'assaut hybride mesure environ 90 cm. Il utilise des mini carreaux en acier longs de 16,5 cm, de calibre 7.62 mm (pénétration 2(H)). La mise à feu s'effectue avec des cartouches de gaz.

LOCARD EXCEL P

Identique au modèle utilisé sur les armures, mais un peu plus lourd à cause de l'habillage (équivalent d'un pistolet lourd), cette arme tire 8 mini carreaux en acier longs de 12 cm de calibre 5.56 mm (pénétration 2(H)). La mise à feu est électrique.

NOMRAD IP

De la taille d'un petit pistolet, il utilise des dards stabilisés de 10 cm de long et de calibre 4.5 (Pénétration : 2(H)). La mise à feu est électrique.

ARMES À SUPERCAVITATION

BELDAM II

C'est un dispositif d'assaut sous-marin tirant des projectiles de 7,62 mmS.

Pénétration : 29 (H)/3 (V-)/2 (V+)

CANON MANTA V

Mini-canon tirant des obus supercavitants.

Pénétration : 64(H)/6(V-)/3(V+)

COUGAR 125

Une arme de poing lourde à supercavitation plus performante que l'Hélion Alpha II avec des munitions de plus gros calibre.

Pénétration : 35 (H)/4 (V-)/2 (V+)

ARMES DE TRAIT

MODÈLE_	DOM. (H)	PÉN. (H)	PORTÉE	FOR	Init.	Mode de tir	COÛT
Arbalète *Leysur IV*	3D10+2	5	2/10/20/40 (60)	08	-3	CC	1 800
Arbalète primitive	2d10+2	-	2/5/10/20(40)	07	-3	CC	-
Arc Ibram *Flexi*	3D10	5	3/7/15/30(50)	13	-3	CC	900
Arc primitif	2D10+1	2	1/5/10/20(30)	11	-3	CC	-
Fronde	1D10+5	-	1/5/10/20(30)	07	-1	CC	250
Lance poignard	2D10	-	1/2/4/8(12)	12	-3	1,7 kg	600

GATLING SC

Gatling à supercavitation directement issue des systèmes de défense sous-marins phalanx.

Pénétration : 49(H)/5(V-)/2(V+)

HELLION ALPHA

L'Hellion Alpha est l'arme à supercavitation légère la plus répandue. Elle utilise des projectiles de 4 mmS.

Pénétration : 24(H)/2(V-)/1(V+)

HELLION ALPHA II

Cette nouvelle version utilise des projectiles de 4.5mmS .

Pénétration : 25(H)/3(V-)/1(V+)

ARMES À ÉNERGIE

Le tableau qui leur est consacré inclut les différents modèles d'armes à énergie. Le modèle de base est un modèle portable pour fantassin. C'est généralement une arme encombrante constituée de l'arme et d'une réserve d'énergie qui se porte sur le dos sauf à des niveaux de technologies assez élevés (NT VI et VII).

La plupart nécessitent l'utilisation de harnais, de trépieds ou d'un exosquelette. La portée des armes est valable aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Ces armes sont généralement utilisées avec une batterie non rechargeable qui donne le nombre de munitions indiquées. Doubler la masse de la batterie (et donc doubler son prix), double le nombre de munitions. Mais on peut aussi disposer d'un moteur. Avec un moteur le nombre de recharge n'est limité que par l'autonomie du moteur. A des niveaux technologiques différents, même inférieurs à ceux du niveau de base de l'arme, il faudra multiplier les prix et les coûts par les valeurs indiquées dans le tableau des évolutions technologiques (voir chapitre consacré aux règles optionnelles). Ces multiplicateurs s'appliquent aussi au poids et au prix des armes.

CANON À NEUTRON

L'arme à énergie la plus répandue sous les mers. Ce modèle est celui d'Arsenal.

CANON PARTICULES

Canon à particules tirant de puissants faisceaux d'énergie.

CANON FOUDRE

Cette arme est inutilisable sous l'eau. Elle génère un arc d'énergie extrêmement puissant qui inflige d'importants dégâts ainsi qu'une attaque IEM -3(H) pour la version fantassin et -2(V-) pour la version légère. La canon foudre met 4 tours à se recharger.

DÉSINTÉGRATEUR

S'il est une arme redoutable, c'est bien le désintégrateur. Les dégâts qu'il inflige sont permanents et ne peuvent donc pas être réparés. Les dégâts infligés aux seuils des créatures vivantes ne peuvent être soignés (sauf si l'on dispose d'un appareil Azuréen ou Généticien de reconstruction de la matière).

FAISCEAU DE SATURATION

Le faisceau de saturation libère un rayon d'énergie persistant de quelques secondes qui balaie une cible. Ce type de faisceau a donc une plus grande probabilité de toucher un point faible. Il obtient un résultat critique si le résultat du dé indique la même valeur que les chances de réussite finales ou la valeur –1 ou +1.

Exemple : si l'arme doit faire 15 pour toucher, il y a critique sur 14,15 et 16.

En cas de critique, en plus d'augmenter la marge de réussite, l'armure adverse est réduite de moitié. Le faisceau de saturation met du temps à se recharger.

FAISCEAU PULSAR

Le faisceau Pulsar est une arme à pulsion. Elle tire des dizaines de rafales sur une zone pour tenter d'affecter un point faible. L'arme réduit de moitié le blindage adverse et a, en plus, 2 chances sur 10 (1-2 sur 1D10) de diviser par 10 le blindage.

FAM (FAISCEAU AM)

En, plus d'infliger des dommages, le faisceau anti-moléculaire léger peut faire éclater les particules de matière. C'est une arme qui a une probabilité de détruire un certain nombre de points de blindage ou de protection.

Probabilité de faire perdre 1 point de blindage **(à l'échelle H)** à la cible ou 2 points de protection normaux : 15% **(1-3 sur 1D20)**. Au cours du test d'attaque, sur un résultat critique, la cible perd automatiquement 2 points de blindage ou 4 points de protection.

FUSIL D'ASSAUT À NEUTRONS GND 23

Ce fusil d'assaut est utilisé par les troupes hégémoniennes. Il est doté d'une nouvelle technologie qui permet de n'utiliser qu'un seul supercapaciteur et un pack d'énergie plus léger.

MFM (MULTI-FAV MOD I)

Les multi-pulseurs à faisceaux variables sont des armes capables de moduler leur mode de tir pour libérer soit un seul puissant rayon d'énergie soit une multitude de rayons moins puissants mais qui ont une plus grande probabilité de toucher leur cible. Ces armes ont donc un Potentiel de dégât qui peut être ajusté. Ce potentiel est à répartir entre les dégâts, des bonus pour toucher et une réduction de

ARMES DE TRAIT

MODÈLE_	Poids	Mun(coût)	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation
Arbalète *Leysur IV*	2,7 kg	6(100)	15(20)	II	Leysur	Indépendant
Arbalète primitive	3,2 kg	-	-	I	Primitifs	-
Arc Ibram ***Flexi***	2,1 kg	1(20)	15(20)	II	Ibram Ind.	Indépendant
Arc primitif	0,7 kg	-	-	I	Primitifs	-
Fronde	0,1 Kg	1	15(20)	I	Divers	Diverses
Lance poignard	0,4 kg	1	0(5)	II	Meklar	Hégémonie

MULTI-FAV MOD I DÉGÂTS PAR POINT AFFECTÉ	
POINTS_	**MFV**
1	2D10 (H)
2	2D10+3 (H)
3	2D10+5 (H)
4	3D10+2 (H)
5	3D10+4 (H)
6	4D10 (H)
7	4D10+1 (H)
8	4D10+2 (H)
9	4D10+3 (H)
10	4D10+4 (H)

la défense adverse. L'arme standard a un potentiel de 10. Pour chaque point de potentiel affecté aux dégâts, consultez le tableau ci-contre. Chaque point de potentiel affecté aux bonus pour toucher donne 1 point de bonus aux tests de tir. Chaque point affecté à la recherche du point faible donne 1 chance sur 10 de diviser l'armure de l'adversaire par 10 ou de franchir complètement un champ de protection fluctuant.

FUSIL D'ASSAUT À PLASMA ORYX II

Ce fusil d'assaut est une arme utilisée par les commandos hégémoniens. Elle est utilisable aussi bien dans l'eau qu'à la surface. Elle tire une sphère de plasma dont la puissance dépend de la portée de la cible. Ses munitions ressemblent à de minuscules torpilles à plasma. Le fusil est assez encombrant et il est relié à un pack énergétique nécessaire pour alimenter la réaction des projectiles à plasma. L'arme inflige 5D10 points de dommages de base. Ces dégâts sont réduits de 1D10 par portée (5D10 à portée courte puis 4D10 à portée Moyenne, puis 3D10 à portée Longue, etc.). Sa portée sous l'eau est la même qu'à l'air libre.

ARMES DE POING						
MODÈLE_	**Dom. (H)**	**Portée**	**FOR.**	**Init**	**Mode de tir**	**Poids**
ANG 200	2D10+1	3/15/30/60 (90)	10	-	CC	0,3 kg
Exiss Delta	2D10+1	2/10/20/40 (60)	-	-	CC	0,4 kg
Faucheur III	3D10+1	4/20/40/80 (120)	15	-	CC	1,8 kg
Flex	2D10	1/3/6/12 (18)	-	-	CC	0,5 kg
Mc Glenn	2D10+5	3/15/30/60 (90)	12	-	CC	1,1 kg
MK 56	3D10+2	7/35/70/140 (210)	14	-	CC	2,2 kg
MK28	2D10+4	4/20/40/80 (120)	11	-	CC	1,5 kg
Neuman	2D10+3	2/10/20/40 (60)	10	-	CC	0,5 kg
Norston	2D10+4	5/15/30/60 (90)	12	-	CC	1 kg
Ozer 43	2D10+4	3/7/14/28 (42)	13	-	CC	1,6 kg
Paloma	3D10+1	6/30/60/120 (180)	-	-	CC/RC/RL	1,7 kg
Pek II	3D10	6/30/60/120 (180)	13	-	CC	1,4 kg
Pelinor	2D10+3	2/10/20/40 (60)	10	-	CC	0,8 kg
Prion	2D10	1/3/6/12 (18)	-	-	CC	0,2 kg
Scorpion	3D10	2/10/20/40 (60)	8	-	CC	0,5 kg
Selington Sp.	2D10	3/15/30/60 (90)	8	-	CC	0,3 kg
Tylman	3D10	5/25/50/100 (150)	13	-	CC	1,4 kg
Véga python	2D10+4	2/10/20/40 (60)	10	-	CC	1,4 kg
Véga Ultra	3D10+1	4/20/40/80 (120)	12	-	CC	1,9 kg

OXYMA (PISTOLET)

Cette arme créée par les Patriarches est un redoutable pistolet à énergie. C'est une arme à intensité, utilisée exclusivement par la Garde Patriarcale. L'Oxyma tire des rayons d'énergie noire plus ou moins concentrés. Il utilise une batterie spéciale issue d'une technologie généticienne. Cette arme est inutilisable sous l'eau. L'arme peut être réglée sur différentes puissances

DOMMAGES_	COÛT EN MUNITIONS	INI
1D10 (H)	1	-
2D10 (H)	3	-
3D10 (H)	5	-1
4D10 (H)	10	-2

FUSIL PULSEUR TMP I

Cette arme, toute récente, n'est utilisable qu'à l'air libre. Elle libère dans un claquement sec une sorte de sphère d'énergie qui peut soit blesser une cible vivante soit la submerger d'un véritable raz-de-marée de douleur en agissant sur ses nerfs. Il est à noter qu'une armure de combat protège complètement de ce type d'arme ainsi que les champs de protection. Une cible touchée par un pulseur bénéficie des protections antichoc de son armure et pas des protections physiques.

Si le tireur choisit uniquement le mode douleur, il inflige des dommages spéciaux (1D10) à sa cible qui sont les pénalités de cette dernière pour toutes ses futures actions. Ainsi, l'arme inflige 8 points de dommages, la victime ne perd rien mais elle a un malus de –8 à tous ses tests. Ce malus s'applique à sa Coordination et à son Athlétisme pour déterminer sa vitesse de déplacement.

A chaque tour, la victime doit effectuer un test de CON avec un modificateur de difficulté égal au malus qu'elle subit.

Si elle réussit son jet, les pénalités qu'elle subit sont réduites de 1 par modificateur à la marge de réussite. Si le jet échoue, rien ne se passe.

ARMES DE POING

MODÈLE_	Coût	Mun.(Coût)	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation	CAL.
ANG 200	3 400	45 (135)	10 (15)	II	Gladius	Culte du trident	3 mm
Exiss Delta	1 100	45 (130)	10 (15)	II	Vortex	Hégémonie	3 mm
Faucheur III	2 800	8 (90)	5 (10)	II	Hadès	Hégémonie	11,43 mm
Flex	4 500	24 (100)	-5 (1)	III	Gladius	Culte du trident	-
Mc Glenn	1 100	16 (122)	10 (15)	II	Glenn et Prescot	Enderby	7,65 mm
MK 56	2 200	8 (90)	10 (15)	II	Gladius	Culte du trident	12,7 mm
MK28	1 100	17 (119)	10 (15)	II	Gladius	Culte du trident	7 mm
Neuman	800	25 (136)	10 (15)	II	Glenn et Prescot	Enderby	5,45 mm
Norston	900	17 (119)	10 (15)	II	Norston Ind.	Indépendant	7 mm
Ozer 43	1 400	17 (119)	5 (10)	II	Vortex	Hégémonie	7 mm
Paloma	2700	35 (500)	-10 (-5)	III	Véga	Ligue rouge	7,7(9) mm
Pek II	1 600	15 (135)	0 (5)	II	Norston Ind.	Indépendant	7 mm
Pelinor	1 200	25 (136)	10 (15)	II	Norston Ind.	Indépendant	5,45 mm
Prion	950	6 (16)	10 (15)	II	Prion	Indépendant	2,7 mm
Scorpion	7 000	24 (312)	-15 (1)	IV	Inconnu	Hégémonie	6,9(9) mm
Selington Sp.	2 800	45 (145)	10 (15)	II	Véga	Ligue rouge	3 mm
Tylman	1 250	15 (135)	10 (15)	II	Glenn et Prescot	Enderby	9 mm
Véga python	1100	17 (119)	10 (15)	II	Véga	Ligue Rouge	7 mm
Véga Ultra	2200	10 (100)	10 (15)	II	Véga	Ligue rouge.	44 (10,92 mm)

ANG 200



EXISS DELTA



OZER 43



FAUCHEUR III



MC GLEN



PRION



MK28



MK56



SCORPION



NEUMANN





SÉLINGTON SPÉCIAL

NORTON



VÉGA ULTRA





PEK II

PÉLINOR





FLEX



PALOMA

TYLMAN





VÉGA PYTHON



AX56

BREATHER



MORGEM EX



DELTA ZE



FAV 34



NECA II



SCORPION ULTRA



KEVLER



SLIDE MOD II



KLAUSS



LOKNAR



JEN DS



MASS 64



SNIPER AV



FV12 REPLIQUANT





GEM 400



GAUSS

MOUSQUET DÉCHIREUR



BELDAM II



OXYMA



NOMRAD IP



LOCARD EXEIP



COUGAR 125



EMBOL MK 4P



HELLION ALPHA II



HELLION ALPHA



MFM



TMP I



FUSIL HARPON



FUSIL HARPON À RÉPÉTITION



TMP II



CANON À PARTICULE



F67



FAM







MODULES





CANON FOUDRE



FAISCEAU DE SATURATION



MICRO-CYCLONE



DÉSINTÉGRATEUR



GND 23



LANCE-FLAMMES



MINI CANON ROTATIF À 6 FÛTS



THOR



CANON À TIR RAPIDE NEO A



MICRO-MHCT

CANON MANTA V



GATLING SC





ORYX II





PULSAR

Si le tireur choisit de détruire sa cible, c'est une attaque normale qui inflige des dommages aux seuils physiques (3D10+3). De plus, la victime subira une pénalité à tous ses tests égale au modificateur à la marge de réussite divisé par 2 mais uniquement pendant le tour où elle est touchée.

FUSIL PULSEUR LOURD TMP II

Version lourde du fusil pulseur décrit ci-dessus. Les dommages de douleur sont de 1D10+5 et les dommages normaux de 4D10.

MODULES D'ARMEMENTS

La plupart des modules de fantassin utilisés à la surface sont expérimentaux. Ce sont en fait des modules d'armement, des dispositifs qui se fixent sur l'avant-bras. Ils sont également utilisables avec des armures mécanisées exo-alpha, exo-0 ou exo-1.

LICAÏ IV

C'est une arme à énergie qui s'adapte parfaitement à l'avant-bras de son utilisateur et bénéficie d'une étonnante stabilité. L'arme tire un faisceau d'énergie éblouissant qui peut vaporiser de la roche. Cette arme donne un bonus de +1 aux tests de tir grâce à sa stabilité. L'arme est équipée d'un nano-supercapaciteur Class B de NT V (6 kg) qui se porte dans le dos. Le pack d'énergie léger azuréen est intégré à l'arme. Après chaque tir, il faut attendre deux tours (temps de recharge du supercapaciteur). On peut n'attendre qu'un tour mais les dégâts sont réduits de moitié.

MODULE VEGA

Le module Véga est semblable au RE 254 hégémonien (certains disent qu'il est le résultat de l'espionnage industriel) mais son mode d'attache est plus pratique et surtout il dispose d'un dispositif choc qui peut être tiré séparément ou en même temps que l'arme principale. Un laser de visée offre un bonus de +2 aux tests de tir. Le Véga est équipé du bouclier à énergie Grossman de niveau 10.

VEKLER KOCH RE 254

Cette arme tire des rafales de balles spéciales de calibre 4,3mm mais infligeant les mêmes dommages que des balles de calibre 5,56. Elle est équipée d'un laser de visée qui donne un bonus de +12 aux tests de tir. Le module est équipé d'un bouclier avec un champ de force 10. Ce champ est inefficace contre les armes choc.

ARMES D'ÉPAULE

MODÈLE_	Dom. (H)	Portée	FOR.	Init	Mode de tir	Poids
Ax 56	4D10	10/50/100/200(300)	12	-1	CC/RC/RL	3,8 kg
Breather	4D10	16/80/160/320(480)	13	-2	CC/RC/RL	3,8 kg
Dela ZE	4D10	10/50/100/200(300)	10	-3	CC	4 kg
FAV 34	4D10	14/70/140/280(420)	13	-3	CC/RC/RL	3,6 kg
FV 12 Répliquant	4D10+3	40/200/400/800 (1200)	14	-4	RL	11 kg
FAV 76	4D10+3	20/100/200/400(600)	13	-3	CC/RC/RL	4,2 kg
Gem 400	4D10+3	27/135/270/540(810)	14	-5	RL	12 kg
Kevler	4D10	30/150/300/600(900)	16	-5	RL	7 kg
Klauss	3D10	2/7/14/28(35)	13	-	CC	3,5 kg
Loknar	4D10+3	20/100/200/400(600)	10	-3	CC	4 kg
MASS 64	4D10	10/50/100/200(300)	12	-3	CC/RC/RL	3,9 kg
Morgan EX	4D10	14/70/140/280(420)	10	-3	CC	3,5 kg
Néca II	4D10+3	50/250/500/1000/(1 500)	14	-	CC	3,5 kg
Scorpion Ultra	4D10	10/50/100/200(300)	11	-2	CC/RC/RL	3 kg
Slice Mod II	4D10+3	20/100/200/400(600)	10	-2	CC	4 kg
Ten DS	4D10+3	9/45/90/180(270)	10	-3	CC	4 kg
Nérid 650	4D10+3	40/150/300/600 (1000)	13	-	CC	5,3 kg
Sniper NZC	4D10+3	50/200/400/800 (1200)	13	-	CC	7 kg
Cougar	4D10+3	50/200/400/800(1200)	15	-	CC	6 kg
Sniper AV	4D10+3(H)/1D6-2(V-)	70/300/600/1 200 (1 800)	15	-	CC	14 kg

LANCEURS

LANCE-FLAMMES

Le lance-flammes inflige +2D6 points de dommages de choc. Ces dommages reflètent la douleur insupportable liée à l'intense brûlure infligée par cette arme. Il ne faut donc en tenir compte que si l'arme affecte directement le personnage.

ARMES SPÉCIALES

ARMES À HARMONIQUES

Ces armes expérimentales sont conçues pour affecter l'état psychique d'une cible. Elles utilisent des harmoniques, parfois inaudibles, qui vont induire différents comportements, sentiments ou sensations.

Une harmonique peut calmer ou exciter, infliger une douleur extrême ou soulager, attiser la colère ou au contraire détendre, augmenter le moral ou démoraliser, créer des hallucinations ou au contraire contrer l'effet de crises de délire, etc.

L'effet dure tant que le sujet est soumis à l'harmonique. De plus, si la cible se rend compte qu'il est victime d'un dispositif de ce genre, il lui est plus facile de s'en libérer

Les harmoniques sont interdites partout. On ignore d'où elles proviennent mais certains pensent qu'elles ont été découvertes dans un dépôt où qu'elles sont l'œuvre des amazoniens.

Une arme harmonique est constituée d'un petit boîtier assez discret aux formes souples et arrondies. On le porte le plus souvent au poignet sous des vêtements ou à la ceinture. Quand on enclenche le dispositif, on utilise des petits cristaux, les harmoniques. Ce sont ces cristaux, en vibrant, qui vont activer tel ou tel effet sur une zone de 2 mètres de rayon. L'utilisateur, s'il n'est pas protégé par des protections spéciales (un petit filtre spécial à placer dans l'oreille) sera affecté.

Une fois l'harmonique actionnée, elle fait effet tant qu'on ne désactive pas l'appareil.

Toute personne située dans la zone d'effet effectue chaque tour un test de Volonté contre une difficulté égale à son modificateur de Perception au premier tour, puis la difficulté est augmentée de 2 au second tour, de 4 au troisième tour, etc.…dès qu'un test est raté, on obtient l'effet désiré. L'effet se prolonge sans nouveau test tant que l'harmonique est active.

ARMES D'ÉPAULE

MODÈLE_	Coût	Mun.(Coût)	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation	CAL.
Ax 56	5 800	30(170)	1(5)	II	Vortex	Hégémonie	5,56 mm
Breather	3 800	25(140)	0(15)	II	Gladius	Culte du trident	5,45 mm
Dela ZE	2 400	10(60)	1(5)	II	Hadès	Hégémonie	5,56 mm
FAV 34	3 600	30(170)	8(10)	II	Gladius	Veilleurs	5,56 mm
FV 12 Répliquant	5 600	100*(760)	1(5)	II	Gladius	Veilleurs	7,62 mm
FAV 76	4 200	30(450)	8(10)	II	Gladius	Veilleurs	7,62 mm
Gem 400	6 800	100*(760)	1(5)	II	Vortex	Hégémonie	7,62 mm
Kevler	7 200	200*(1120)	1(5)	II	Véga	Ligue rouge	5,56 mm
Klauss	1 600	10/120	20(20)	II	Klauss	Indépendant	Calibre 12
Loknar	2 400	20(230)	15(20)	II	Loknar	Indépendant	7,62 mm
MASS 64	6 500	30(170)	5 (10)	II	Véga	Ligue rouge	5,56 mm
Morgan EX	1 250	30 (170)	10(15)	II	Véga	Ligue rouge	5,56 mm
Néca II	1 250	30 (170)	10(15)	II	Véga	Ligue rouge	7,62 mm
Scorpion Ultra	7 000	30(170)	5(1)	II	Inconnu	Hégémonie	5,56 mm
Slice Mod II	900	20(230)	10(15)	II	Véga	Ligue rouge	7,62 mm
Ten DS	1 800	20(230)	5(10)	II	Hadès	Hégémonie	7,62 mm
Nérid 650	7 400	10 (600)	5(10)	II	Nérid	Indépendant	7,62 mm
Sniper NZC	12 000	10 (900)	5(10)	II	Nazca Ind.	Ligue Rouge	7,62 mm
Cougar	19 000	10 (1100)	1(5)	II	Meta	Union Médit.	7,62 mm
Sniper AV	12 000	5 (1200)	1 (5)	II	Meta	Union Médit	12,7 mm

** Approvisionnement par bandes*

ARMES LOURDES

MODÈLE_	Dom.	Portée	FOR.	Init	Mode de tir	Poids
F67	5D10+1 (H)	27/135/270/540(810)	14*	-	RL	38 kg
Fusil Gauss	7D10+2 (H) / 1D6 (V-)	70/350/700/1400 (2 100)	12*	-	CC	17,6 kg
Gatling micro Cyclone	5D10+1 (H)	6/30/60/120(180)	14*	-1	RL	45 kg
MHCT-micro	5D10+5(H)	3/15/30/60(90m)	15	-	CC	12 kg
Mini-canon rotatif	4D10 (H)	16/80/160/320(480)	14*	-1	RL	13 kg
NeoA	6D10 (H)/1D6-1 (V-)	60/300/600/1200(1 800m)	14*	-	CC/RC/RL	42 kg
Ningram	5D10+1 (H)	50/250/500/1000(1500)	12	-	RL	21 kg
Oxi4	6D10 (H)/1D6-1(V-)	50/250/500/1000(1500)	15*	-	CC/RC/RL	54 kg
Telen II	6D10(H)/1D6-1(V-)	60/300/600/1200(1800)	14*	-	CC/RC/RL	46 kg
Thor	4D10+1 (H) / 1D6-2 (V-)	100/500/1000/2000 (3000)	16*		CC	18 kg

**sans trépied, harnais hydraulique ou appui il faut augmenter la force requise de +7*

ARMES À PROJECTILES SOUS-MARINS

MODÈLE_	Dom. (H)	Portée*	FOR.	Init	Mode de tir	Poids
Embol Mk 4P	3D10+1	2/7/14/27(40)	13	-3	CC	2,1 kg
Locard ExelP	2D10+5	1/3/5/10(15)	10	-	CC	1,1 kg
Nomrad IP	2D10+4	1/2/4/7(10)	-	-	CC	1,1 kg
Lance-harpon mini	2D10	1/2/4/7(15)	-	-	CC	1,1 kg
Lance-harpon mini double Bis	2D10+2	1/2/4/7(15)	-	-	CC	1,5 kg
Lance-harpon moyen	2D10+5	2/5/10/20 (30)	10	-	CC	2,1 kg
Lance-harpon à répétition *Fulgur*	3D10+1	2/5/10/20(30)	10	-	CC	3,1 kg
Lance-harpon lourd	3D10+2	1/2/5/10(20)	13	-	CC	6 kg
Lance-harpon lourd à répétition *Nihil*	3D10+3	1/2/5/10(20)	13	-	CC	9 kg
Lanceur de poignet *Hybri 500*	3D10	1/2/5/10(20)	-	-3	CC	1 kg

**À l'air libre les portées sont triplées*

ARMES À SUPERCAVITATION

MODÈLE_	Dom.	Portée**	FOR.	Init	Mode de tir	Poids
Beldam II	3D10+5/1D6-3 (V-)	8/40/80/160(240)	13	-3	CC/RC/RL	6 kg
Canon Manta V*	5D10+4/1D6-1 (V-)	50/250/500/1 000 (1 500)	15	-3	CC	32 kg
Cougar 125	3D10+3/1D6-3 (V-)	3/15/30/60 (90)	10	-	CC	2,1 kg
Gatling SC Kora*	4D10+3/1D6-2 (V-)	7/35/70/140 (210)	15	-3	RL	27 kg
Hellion Alpha	3D10+1/1D6-3 (V-)	2/10/20/40 (60)	-	-	CC	1,1 kg
Hellion Alpha II	3D10+2/1D6-3 (V-)	2/10/20/40 (60)	-	-	CC	1,1 kg

**Armes lourdes de tir : Ces armes nécessitent l'utilisation d'un trépied ou d'un harnais équipé d'un système hydraulique supportant une grande partie du poids de l'arme.*
*** À l'air libre les portées sont triplées*

ARMES LOURDES							
MODÈLE_	**Coût**	**Mun.(Coût)**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**	**CAL.**
F67	16 000	80(1010)	5(10)	II	Vortex	Hégémonie	12,7mm
Fusil Gauss	15 722	30(54)	-15(-5)	IV	Meta	Union médit.	7,62mm(5,56)
Gatling micro Cyclone	32 000	100(1300)	-5(1)	II	Karak Ind.	Alliance Polaire	12,7mm
MHCT-micro	17 000	4 (1200)	-10(-5)	II	Gladius	Culte du Trident	9mm
Mini-canon rotatif	28 745	300(1670)	-10(-5)	II	Karak Ind.	Alliance Polaire	5,56 mm
NeoA	36 000	12(1800)*	-5(1)	IV	Gladius	Culte du Trident	15,3mm
Ningram	18 000	80(1010)	5(10)	II	Véga	Ligue Rouge	12.7mm
Oxi4	24 000	6(1200)*	-5(1)	II	Meta	Union médit.	20mm
Telen II	28 000	8(1360)*	-5(1)	III	Vortex	Hégémonie	17 mm (20)
Thor	22 000	5 (4200).	-5(1)	II	Meta	Union médit.	15,2mm

ARMES À PROJECTILES SOUS-MARINS							
MODÈLE_	**Coût**	**Mun.(Coût)**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**	**Cal.**
Embol Mk 4P	8 000	30 (250)	10(15)	II	E.L.N.	Indépendant	darts 7,62mmST
Locard ExelP	6 000	20 (150)	10(15)	II	E.L.N.	Indépendant	darts 5,56mmST
Nomrad IP	2 000	30(140)	10(15)	II	E.L.N.	Indépendant	darts 4,5mmST
Lance-harpon mini	400	1(15)	15 (20)	II	Leboss	Indépendant	Pén. 1(H)
Lance-harpon mini double Bis	600	3 (45)	15 (20)	II	Leboss	Indépendant	Pén. 1(H)
Lance-harpon moyen	500	1 (10)	15 (20)	II	Fischer	Indépendant	Pén. 2(H)
Lance-harpon à répétition *Fulgur*	900	2 (20)	15 (20)	II	Gladius	Culte du Trident	Pén. 2(H)
Lance-harpon lourd	2 500	1 (60)	15 (20)	II	Troll	Indépendant	Pén. 3(H)
Lance-harpon lourd à répétition *Nihil*	3 200	2 (120)	15 (20)	II	Troll	Indépendant	Pén. 3(H)
Lanceur de poignet *Hybri 500*	3 500	12 (2 500)	- 5 (1)	III	Vortex	Hégémonie	-

ARMES À SUPERCAVITATION							
MODÈLE_	**Coût**	**Mun.(Coût)**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**	**Cal.**
Beldam II	9 000	30 (1200)	1(5)	III	E.L.N.	Indépendant	7,62mmS
Canon Manta V*	38 000	12 (1200)	-5(1)	III	Gladius	Culte du Trident	20 mmS
Cougar 125	2 000	20 (800)	1(5)	III	E.L.N.	Indépendant	5,56mmS
Gatling SC Kora*	24000	40 (2500)	-5(1)	III	Karak Ind.	Alliance Polaire	12,7mmS
Hellion Alpha	900	30 (250)	5(10)	III	E.L.N.	Indépendant	4mmS
Hellion Alpha II	1 200	30 (250)	5(10)	III	E.L.N.	Indépendant?	4,5mmS

**Armes lourdes de tir : Ces armes nécessitent l'utilisation d'un trépied ou d'un harnais équipé d'un système hydraulique supportant une grande partie du poids de l'arme.*

ARMES À ENERGIE						
MODÈLE_	**Dom.**	**Portée**	**FOR.**	**Init**	**Mode de tir**	**Recharge*** **
Canon à neutron*	4D10+4 (H)	3/15/30/60 (90)	13*	-3	RC	-
Canon à particules*	5D10+2 (H)	2/10/20/400 (60)	14*	-	CC	-
Canon foudre**	5D10+5 (H)	1/3/6/12 (18)	18**	-	CC	4 tours
Désintégrateur**	4D10 (H)/2D10(V-)	1/2/4/8 (12)	16**	-	CC	1 tour
Faisceau de saturation**	4D10+3 (H)	1/5/10/20 (30)	17**	-1	CC	4 tours
Faisceau Pulsar**	4D10+3 (H)	1/7/14/28 (42)	16**	-	CC	5 tours
FAM*	4D10+4 (H)	1/4/8/16 (24)	14*	-1	CC	3 tours
GND 23	4D10+3 (H)	4/23/46/92 (140)	12	-3	CC	-
MFM *	Variables	1/2/4/8(12)	14*	-2	CC	1 tour
Oryx II	5D10 (H)	3/15/30/60 (90)	14	-3	CC	-
Oxyma	Variables	4/20/40/80 (120)	-	var.	CC	
TMP I	3D10+3 ou 1D10 (H)	2/10/20/40 (60)	12	-3	CC	-
TMP II	4D10 ou 1D10+5 (H)	3/15/30/60 (90)	13	-4	CC	-

** Armes lourdes de tir : Ces armes nécessitent l'utilisation d'un trépied ou d'un harnais équipé d'un système hydraulique supportant une grande partie du poids de l'arme. Dans le cas contraire, la Force requise est augmentée de +7. A des niveaux technologiques élevés, certaines de ces armes peuvent devenir des armes plus légères et même des armes d'épaule normales.*

*** Armes massives : nécessitent obligatoirement l'utilisation d'un support comme un trépied. On ne peut donc pas les utiliser avec un harnais. A des niveaux technologiques élevés, certaines de ces armes peuvent devenir des armes plus légères.*

**** Si on utilise l'arme avant qu'elle ne soit pleinement rechargée, les dégâts sont divisés par 1+ le nombre de tours manquants (ainsi, une arme nécessitant 3 tours de recharge et utilisée après un tour d'attente, verra ses dégâts divisés par 3). Une arme qui n'a qu'un tour de recharge ne peut être utilisée avant sa recharge complète.*

ARMES À ENERGIE SOURCE D'ÉNERGIE			
MODÈLE_	**Poids batterie**	**Coût (en sol)**	**Catégorie moteur**
Canon à neutron	1,1 kg	80	GP-C4
Canon à particules	2,1 kg	160	GP-C3
Canon foudre	3,3 kg	250	GP-B3
Désintégrateur	0,8 kg	60	GP-C1
Faisceau de saturation	0,4 kg	30	GP-C2
Faisceau Pulsar	0,1 kg	10	GP-C1
FAM	6,7 kg	500	GP-C1
GND 23	0,8 kg	20	GP-D3
MFM	1,2 kg	90	GP-B4
Oryx II	0,4 kg	30	GP-D2
TMP I	0,2 kg	30	GP-B2
TMP II	0,3 kg	50	GP-B3
Oxyma	0,1 kg	800	GP-C1

ARMES À ÉNERGIE							
MODÈLE_	Poids	Coût	Mun.	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation
Canon à neutron*	25 kg	21300	40	-5(1)	IV	Arsenal	Union Med.
Canon à particules*	23 kg	29 200	40	-5(1)	IV	Gladius	Culte du Trident
Canon foudre**	62 kg	101 100	-	15(-15)	V	Tempest	Ligue rouge
Désintégrateur**	46 kg	68 200	20	Introuvable	V	Généticiens	Généticiens
Faisceau de saturation**	50 kg	66 100	8	-15(-15)	IV	Généticiens	Généticiens
Faisceau Pulsar**	41 kg	29 000	6	-15(-15)	V	Généticiens	Généticiens
FAM*	37 kg	49 300	20	-5(1)	IV	Arsenal	Union Med
GND 23	15 kg	19 000	10	-5(1)	IV	Hadès	Hégémonie
MFM *	19 kg	27 100	40	-15(-15)	V	Généticiens	Généticiens
Oryx II	18 kg	42 000	12	-5(1)	IV	Plasma Tech	Hégémonie
Oxyma	1,1 kg	-	60	-15(-10)	VI	Inconnu	Hégémonie
TMP I	6 kg	24 600	24	5(1)	IV	Plasma Tech	Hégémonie
TMP II	12 kg	39 600	12	5(1)	IV	Plasma Tech	Hégémonie

** Armes lourdes de tir : Ces armes nécessitent l'utilisation d'un trépied ou d'un harnais équipé d'un système hydraulique supportant une grande partie du poids de l'arme. Dans le cas contraire, la Force requise est augmentée de +7. A des niveaux technologiques élevés, certaines de ces armes peuvent devenir des armes plus légères et même des armes d'épaule normales.*

*** Armes massives : nécessitent obligatoirement l'utilisation d'un support comme un trépied. On ne peut donc pas les utiliser avec un harnais. A des niveaux technologiques élevés, certaines de ces armes peuvent devenir des armes plus légères.*

Pour une personne qui sait qu'elle est soumise à une harmonique, la difficulté n'augmente que de 1 point par tour. De plus, même après un test raté, elle peut continuer à lutter contre l'arme. Quelle que soit la difficulté, cette personne aura toujours une chance sur 20 de lutter contre l'harmonique.

On peut tout à fait accepter les effets d'une harmonique.

Pour savoir si une victime perçoit une harmonique, elle doit effectuer un test de Perception contre la difficulté de détection de l'harmonique.

Voici quelques exemples d'harmoniques

- **Harmonique apaisante (presque inaudible) :** Difficulté de Perception : -15. Cette harmonique permet de calmer des individus en colère. Elle ne sert à rien si un combat a déjà commencé.
- **Harmonique excitante (partiellement audible) :** Difficulté de Perception : -6. Elle est particulièrement efficace pour semer le désordre dans les endroits calmes. Comme cette harmonique produit un léger son, on l'utilise souvent dans un endroit bruyant ou avec un autre appareil faisant du bruit.
- **Harmonique anesthésiante (audible) :** Difficulté de Perception : -3. Cette douce harmonique permet de calmer la souffrance des blessés. Elle peut neutraliser les effets d'une harmonique de souffrance (dans ce cas on oppose la marge de l'une à celle de l'autre).
- **Harmonique de sommeil (inaudible) :** Difficulté de Perception : -20*. Provoque le sommeil chez des personnes au repos. Elle n'est pas très efficace contre des gens qui sont en activités même si elle peut induire une certaine fatigue ou réduire la vigilance de gardes par exemple.
- **Harmonique d'hallucination (inaudible) :** Difficulté de perception : -18*. Cette redoutable harmonique provoque des hallucinations. Une exposition trop prolongée peut conduire à la folie.
- **Harmonique de clarté mentale (audible) :** Difficulté de perception : -3. C'est tout à fait l'inverse de l'harmonique précédente. Elle peut calmer une phobie, débarrasser un sujet de sa peur, calmer un état dépressif, etc.
- **Harmonique de souffrance (audible) :** Difficulté de Perception : auto. Contrairement aux autres harmoniques, celle-ci agit immédiatement et elle est parfaitement audible. Elle attaque le système nerveux et produit un son effroyable (bien que paradoxalement peu bruyant). Chaque tour, les victimes effectuent un test de Perception. Le modificateur à la marge de réussite est une pénalité à toutes les actions de ces victimes. De plus, les victimes ne peuvent rien faire d'autre que se tordre de douleur sauf si, à chaque tour, elles réussissent un test de Volonté avec une pénalité égale à 1D10.

** Nécessite un appareil spécial pour la repérer.*

MOUSQUET DÉCHIREUR

Uniquement utilisé par les hommes d'équipage de l'Argonaute, le mousquet déchireur peut utiliser quatre types de munitions : des projectiles chemisés expansifs de calibre 8,2 mm équivalents à des balles de calibre 11,43mm, des balles déchireuses, des balles EMP et des balles à saturation. Cette arme est introuvable et personne n'en a jamais mis en vente au marché noir.

- **Balles chemisées expansives (EFMJ) :** ces balles sont des balles à pointes creuses (elles infligent donc 4D10 au lieu de 3D10+1), mais lorsqu'elles rencontrent une protection, les parois chemisées empêchent la tête de la balle de s'ouvrir au moment de l'impact. Par conséquent, la protection de l'armure n'est pas augmentée (voir le paragraphe sur les munitions pour plus d'information sur les balles expansives).

MODULES D'ARMEMENTS						
MODÈLE_	**Dom. (H)**	**Portée**	**FOR.**	**Init**	**Mode de tir**	**Recharge*** **
Licaï IV *	3D10+3	12/60/130/260 (400)	-	-1	CC	2 tours
ModuleVega**	4D10	10/50/100/200 (320)	10	-2	CC/RC/RL	-
Vekler Koch RE 254	4D10	10/50/100/200 (320)	13	-3	CC/RC/RL	-

** Avec une armure mécanisée on peut utiliser une batterie normale et un supercapaciteur normal, l'arme infligera 6D10 points de dégâts. De plus, il ne faudra attendre qu'un tour entre chaque tir.*
*** Choc +2D10 /Portée choc 3/7/15/30(40)*

ARMES SONIQUES ET ÉTOURDISSANTES						
MODÈLE_	**Dom. (H)**	**CHOC**	**Portée**	**FOR.**	**Init**	**Mode de tir**
Canon à infrasons	Spécial	Spécial	10/50/100/200 (300)	-	-	RL**
Canon sonique	3D10	-	7/20/30/50 (100)	-	-	CC
Disrupteur neural	-	-	7/20/30/50 (100)	-	-	CC
Fusil choc *Stun*	-	+3D10	5/10/20/40 (80)	-	-	CC
Fusil sonique d'attaque	1D10+3	+1D10	7/20/30/50 (100)	-	-	CC
Fusil sonique incap. sirène	-	+2D10+2	7/20/30/50 (100)	-	-	CC
Gén. d'onde de choc	1D10	+2D10	7/20/50/100 (150)	-	-	CC
Modulateur sonique	1D6+1	+1D6	ZE* 10 m	-	-	-
Pistolet choc *Stun II*	-	+2D10	3/7/15/30 (40)	-	-	CC
Sonar d'attaque	-	Spécial	ZE* 10 m	-	-	CC
Sonar d'attaque directionnel	-	Spécial	100	-	-	CC

** Zone d'effet.*
*** Il ne s'agit pas vraiment d'une « rafale », mais plutôt d'une mise en œuvre continue de l'arme pendant un ou plusieurs Tours de combat. Cette action est exclusive.*

LANCEURS					
MODÈLE_	**Dom. (H)**	**Portée**	**FOR.**	**Init**	**Mode de tir**
Lance-capsules	-	1/2/5/10 (20)	-	-	CC
Lance-disques	1D6+2	5/10/20/40 (80))	10	-	CC
Lance-filet	-	3/7/15/30 (40)	10	-	CC
Lance-flammes	2D10*	3/7/15/30 (40)	10	-	RL**
Lance-grenades	-	10/50/100/200 (300)	10	-	CC
Vaporisateur de gaz	-	1/2/5/10 (20)	10	-	CC

** Sur 1D3 Localisations.*

MODULES D'ARMEMENTS								
MODÈLE_	**Coût**	**Poids**	**Mun.(Coût)**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**	**Cal.**
Licaï IV	28 000	5 kg	30(3000)	-15(-10)	IV	Ryon Ind.	République du corail.	-
ModuleVega	16 000	3 kg	55/10(900/200)	-10(-10)	IV	PreTech	Ligue Rouge	-
Vekler Koch RE 254	8 700	3 kg	40(640)	-15(-10)	IV	Vekler	Hégémo-nie	4,3 (5,56)mm

ARMES SONIQUES ET ÉTOURDISSANTES							
MODÈLE_	**Coût**	**Poids**	**Mun.(Coût)**	**DIS (M.noir).**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Canon à infrasons	19 000	3 kg	40 tours (500)	-5 (1)	IV	Hadès	Hégémonie
Canon sonique	8 000	5 kg	40 (400)	1 (5)	III	Sonic	Indépendant-
Disrupteur neural	8 000	8 kg	8 (800)	-10 (-5)	III	Cortex/ Gladius	Culte du Trident
Fusil choc *Stun*	2 600	2 kg	10 (160)	10 (15)	II	Gladius	Culte du Trident
Fusil sonique d'attaque	3 000	2 kg	10 (300)	5 (10)	III	Sonic	Indépendant
Fusil sonique incap. sirène	3 000	5 kg	20 (300)	5 (10)	III	Sonic	Indépendant
Gén. d'onde de choc	16 000	3 kg	60 (600)	1 (5)	IV	Tempest	Ligue Rouge
Modulateur sonique	6 000	2 kg	60 Tours (400)	5 (10)	III	Sonic	Indépendant-
Pistolet choc *Stun II*	1 500	1 kg	6 (120)	15 (20)	II	Gladius	Culte du Trident
Sonar d'attaque	7 000	2 kg	60 (300)	10 (15)	III	Dauphin	Indépendant
Sonar d'attaque directionnel	5 600	2 kg	60 (300)	10 (15)	III	Dauphin	Indépendant

LANCEURS							
MODÈLE_	**Coût**	**Poids**	**Mun.(Coût)**	**DIS (M.noir).**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Lance-capsules	1 500	1 kg	12 (variable)	10 (15)	II	Divers	Divers
Lance-disques	750	1 kg	12 (2 000)	10 (15)	II	Divers	Divers-
Lance-filet	800	2 kg	2 (200)	10 (15)	II	Divers	Divers
Lance-flammes	8 000	14 kg	12 (240)	5 (10)	II	Divers	Divers
Lance-grenades	6 000	3 kg	1 (variable)	10 (15)	II	Divers	Divers
Vaporisateur de gaz	800	1 kg	20 (variable)	10 (15)	II	Divers	Divers

ARMES SPÉCIALES					
MODÈLE_	**Dom. (H)**	**Portée**	**FOR.**	**Init**	**Mode de tir**
Arme à harmoniques *Générateur : Prototype*	-	-	-	-	-
Arme à harmoniques *Générateur : Cristal*	-	-	-	-	-
Mousquet déchireur	4D10	4/20/40/80(120)	-	-	CC

- **Balles déchireuses :** ces balles forent littéralement leurs cibles offrant une pénétration de 4 (H) et augmentant les dommages infligés de +3. Leur portée est réduite de moitié.
- **Balles IEM :** ces balles infligent moitié moins de dommages (2D10) mais elles libèrent un effet IEM avec une pénalité de –2 au test de panne. Mais leur portée est divisée par 3.
- **Balles à saturation :** au contact de la cible touchée, la balle explose et libère des centaines de petits fragments qui affectent une zone de 2m de rayon mais les dommages sont réduits de moitié (2D10) pour les cibles secondaires.

EXPLOSIFS, MINES ET GRENADES

CHAMP DE MICRO-MINES SOUS-MARINES

Cet appareil, conçu pour les fantassins, est une petite boîte que l'on peut fixer dans le dos ou porter en bandoulière. Quand on l'active, elle libère un nuage d'encre anti-sonar et des centaines de micro-mines dans un volume de 200m3. L'encre correspond à une capsule anti-sonar Kraken II. Toute chose pénétrant dans la zone doit effectuer un test de Chance, à chaque tour, ou subir l'attaque des micro-mines. A chaque test de chance raté, les dommages infligés sont égaux à 1D6 (H) +1D6 par modificateur à la marge d'échec du test de Chance. Un échec critique fait détonner toutes les charges pour des dommages maximum de 10D6. Un champ de micro-mines ne peut infliger un total de dommages cumulés (après plusieurs tests de chances) de plus de 20D6 et 10D6 si une victime obtient un échec critique à son test de chance.

CHARGES DE DÉMOLITION À EFFET CONCENTRÉ

En plus de bénéficier d'un bonus de dommages en fonction du test de réussite de celui qui l'a posée, une charge de démolition à effet concentré double ses dommages contre l'obstacle et bénéficie d'une pénétration égale à 2 fois le niveau de la charge à l'échelle (V-). Les dommages autour de l'obstacle sont divisés par 10.

LAMPROIE

Le lance charge lamproie est un petit fusil utilisé pour propulser une petite charge explosive qui se colle à sa cible avant d'exploser. Sous l'eau sa portée est divisée par 4.

CHARGES DE PROFONDEUR

DEEP IMPACT

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 que celle-ci détecte un quelconque écho à 10 mètres d'elle. 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 relativement peu encombrant. Le panneau de contrôle pour effectuer les réglages est situé sur le côté de la charge.

EXPLOSIFS, MINES ET GRENADES									
MODÈLE_	**Niveau**	**Dom.**	**Portée**	**Coût**	**DIS (M.NOIR).**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Champ de micro-mines sous-marines	-		-	4 800	-5(10)	3 kg	II-	Menta	Indépendant
Charges de démolition à effet concentré *Lamproie*	1		-	800	-5(10)	0,2 kg	II	Coryan	Indépendant
Fusil *lamproie*	-		2/6/12/26 (40)	1 200	-5(10)	2 kg	II	Coryan	Indépendant
Charges de profondeur *Deep Impact*	6		-	6 000	-	10 kg	II	Deep Core	Hégémonie
Charges de profondeur *Strike 2/tête*	-		-	12 000	-	25 kg	II	Nemcar	Ligue rouge
Grenade anti-véhicule *RKF3**	-	1D6(V-)	-	950	-	0,9 kg	II	Cross	Indépendant
Mine I.EM. *Cross II***	-	-	-	2 500	-	15 kg	III	Cross	Indépendant

** Pénétration : 6(V-)*
*** Taille : 2 / I.E.M : -5(H)/-1(V-)*

ARMES SPÉCIALES							
MODÈLE_	**Coût**	**Poids**	**Mun.(Coût)**	**DIS (M.noir).**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Arme à harmoniques *Générateur : Prototype*	11 000	0,5 kg	-	-20 (-5)	V	Inconnu	Inconnue
Arme à harmoniques *Générateur :Cristal*	8 000*	Négligeable	-	-20 (-5)	V	Inconnu	Inconnue
Mousquet déchireur	-	13 kg	21 (400)	-	V	Inconnu	Pirate
** Pour le moins cher.*							

STRIKE

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 (niveau +1). Ces engins sont des sphères de métal assez encombrantes. Les têtes explosives sont réparties tout autour de la sphère.

GRENADE ANTI-VÉHICULE

GRENADE ANTI-VÉHICULE RKF 3

Une grenade anti-véhicule est une grenade magnétique qu'on lance sur l'engin. La grenade se fixe sur sa cible avant d'exploser en dirigeant toute son énergie sur sa surface d'appui. Cela revient à avoir une grenade de démolition.

MINE I.E.M.

Une mine peut, au lieu de provoquer une explosion, libérer un effet I.E.M. semblable à celui des torpilles

La Cross II est une des mines les plus répandues. C'est une mine flottante utilisable jusqu'à 12 000 mètres. Elle est équipée d'un système de détection acoustique, magnétique et de modification de la pression.

MUNITIONS

Les dommages et les tarifs des munitions pour armes à feu présentés dans le livre de base correspondent à des modèles standards de NT II (balles pleines chemisées pour les armes légères ou lourdes et obus explosifs pour les canons).

TERMINOLOGIE

Au niveau technologique II, on appelle obus tout projectile tiré par un canon, c'est-à-dire tout projectile tiré par une arme dont le calibre est supérieur ou égal à 20 mm. On appelle donc balle, même si celle-ci peut parfois embarquer une petite charge (explosive, traçante, etc.), tout projectile tiré par un arme de calibre inférieur à 20 mm.

Note : le seul canon décrit dans le livre de base est un canon de 20 mm à tir rapide (indûment appelé « canon d'assaut ». Un canon d'assaut en effet, est un canon automoteur de 75 mm ou plus, généralement sans tourelle et relativement bien blindé).

CALIBRE

A titre indicatif, vous trouverez ci-dessous la correspondance entre les armes à feu décrites dans le livre de base et leur calibre.

CALIBRE	
ARME_	**CALIBRE**
Mini-pistolet	2,54 mm
Pistolet léger	5,45 mm/.22
Pistolet moyen	9 mm/ .38/.40
Pistolet lourd	11,43 mm/ .45
Pistolet mitrailleur léger	9 mm
Pistolet mitrailleur lourd	11,43 mm/ .45
Fusil	5,3 -5,8 mm (22LR)
Fusil d'assaut léger	5,45 ou 5,56 mm
Précision *(Nérid 650)*	5,3 – 5,8 mm (5,56)
Précision (Cougar)	5,3 – 5,8 mm (5,56)
Précision (Sniper NZC)	7,5 – 8 mm (7,62)
Fusil d'assaut lourd	7,5 – 8 mm (7,62)
Mitrailleuse légère	7,5 – 8 mm (7,62)
Mitrailleuse Gatling	7,62 mm
Précision (Sniper AV)	12,5 - 13 mm (12,7)
Mitrailleuse lourde	12,5 – 13 mm (12,7)
Canon d'assaut	20 mm

Ce calibre est soit sous la forme d'une liste de calibres les plus couramment utilisés, soit sous la forme d'une plage de calibres avec, entre parenthèse, le calibre le plus couramment utilisé.

MUNITIONS SPÉCIALES

Le meneur de jeu peut également autoriser le personnage à se procurer des munitions spéciales décrites ci-dessous.

BALLE EXPANSIVE (HP)

Une balle expansive ne peut être utilisée qu'avec les armes de poing (de calibre moyen à lourd), les pistolets mitrailleurs ainsi que certains fusils de chasse à balles. La tête de cette balle se déforme à l'impact augmentant ainsi sa surface frontale, ce qui a pour conséquence d'accroître considérablement les dommages infligés. Malheureusement, en présence d'armures, la balle en se déformant, a beaucoup plus de mal à pénétrer qu'une balle chemisée. Ces balles sont aussi appelées balles à pointes creuses. La valeur de protection de l'armure adverse (s'il y en a une) est augmentée de 1 point plus 1 point par D10 de Dommages de l'arme, mais tous les dommages physiques qui passent l'armure sont augmentés de 2 plus 1 par D10. Le coût de ce projectile est augmenté de moitié.

Les caractéristiques de cette balle sont indiquées dans la table située page suivante.

MUNITIONS DE NT SUPÉRIEUR

Avec l'évolution technologique, il va être possible d'utiliser pour chaque arme, des munitions plus compactes et ayant un calibre plus petit, mais qui sont plus longues et infligent les mêmes dégâts tout en bénéficiant d'un « chargeur » plus important. Ainsi, vous pouvez considérer que les chargeurs, les bandes ou les casiers comportent un certain pourcentage de munitions en plus donné dans la table ci-dessous :

NT III +15 %

NT IV +10 % (total +25 %)

NTV +10 % (total +35 %)

NTVI (Azuréen) +5 % (total +40 %)

NTVI (Généticien) +5 % (total +45 %)

En général, le coût de ces munitions augmente de 100 % à chaque NT (x2 à NT III, x3 à NT IV, etc.). Les munitions de NT supérieur à II restent toutefois extrêmement rares, leur Disponibilité baissant en conséquence (-2 ou 3 points à chaque nouveau NT).

Il est généralement possible d'adapter une arme d'un NT donné pour qu'elle puisse recevoir des munitions de NT supérieurs, mais plus la différence de NT est importante et plus l'adaptation devient difficile (à la discrétion du meneur de jeu). Le coût d'une telle opération peut représenter, pour chaque NT d'écart, de 30 à 50 % du prix de base de l'arme (ainsi une arme NT II devant tirer des munitions NT IV coûtera entre 60 et 100 % plus chère).

En plus de faire bénéficier d'un chargeur plus important, ces munitions permettent aussi d'augmenter la portée des projectiles, de 20 % à NT III et de +10 % par NT au-delà de NT III (donc de 30 % à NT IV, etc.)

Enfin, puisque les calibres diminuent, le calibre à partir duquel on parle d'obus plutôt que de balles diminue. Ainsi, à NT III, un obus est un projectile tiré par un canon de 17 mm ou plus. À NT IV (respectivement NTV, NTVI [Azur] et NTVI [Géné]), un obus est un projectile de 15,3 mm (respectivement 13,8 mm, 13,1 mm et 12,4 mm).

Ci-dessous, pour quelques calibres les plus courants, sont indiqués les calibres correspondants à des NT supérieurs.

BALLE EXPANSIVE (HP)			
TYPE_	**Dom.**	**Armure**	**Dom. HP**
Pistolet léger	2D10+3	+3	3D10+1
Pistolet moyen	3D10	+4	3D10+5
Pistolet lourd	3D10+1	+4	4D10
PM léger	3D10+1	+4	4D10
PM lourd	3D10+2	+4	4D10+1
Fusil de chasse à balle	4D10	+5	5D10

BALLE ASSOMMANTE

C'est une balle en caoutchouc utilisée dans certaines armes anti-émeutes (fusil à pompe par exemple). Les dommages physiques de ces balles ne sont que d'1D6+2. En revanche, elles infligent des Dommages de Choc de 5D10 à bout portant, puis de 4D10 à courte portée, de 3D10 à moyenne portée, de 2D10 à longue portée et enfin d'1D10 à portée extrême. Le coût de ce projectile est doublé.

BALLE EXPLOSIVE

Une balle explosive ne peut être utilisée qu'avec des armes d'épaule ou lourdes de calibre 7,5 mm ou plus (fusil d'assaut lourd, mitrailleuse légère, etc.) à l'exception des MHCT légères. Cette balle offre un bonus aux Dommages de 1D10 + 1 point par 5D10 de dommages de l'arme et crée de plus des Dommages de Choc de 1D10 + 1 point par 5D10 de dommages de l'arme. Les dégâts de Choc dus à l'explosion ne sont pas arrêtés par une protection ou une armure simple. Coût x 4 (marché noir uniquement).

> **Exemple :** une mitrailleuse lourde inflige normalement 5D10+1 points de dégâts. Avec des balles explosives, les dommages physiques sont augmentés de 1D10+1 et les Dommages de Choc, qui ne sont pas arrêtés par une protection ou une armure simple, sont de 1D10+1. Avec une MHCT lourde, les dommages physiques sont augmentés de 1D10+3 et les Dommages de Choc sont égaux à 1D10+3.

NT SUPÉRIEUR					
II	**III**	**IV**	**V**	**VI(Azur)**	**VI (Gene)**
4,5 mm	3,8 mm	3,4 mm	3,1 mm	3 mm	3 mm
5,45 mm	4,6 mm	4,2 mm	3,8 mm	3,6 mm	3,4 mm
5,56 mm	4,7 mm	4,3 mm	3,8 mm	3,6 mm	3,5 mm
6,35 mm	5,4 mm	4,9 mm	4,4 mm	4,2 mm	3,9 mm
7,62 mm	6,5 mm	5,8 mm	5,2 mm	5 mm	4,7 mm
9 mm	7,7 mm	6,9 mm	6,2 mm	5,9 mm	5,6 mm
10 mm	8,5 mm	7,7 mm	6,9 mm	6,5 mm	6,2 mm
11 mm	9,4 mm	8,4 mm	7,6 mm	7,2 mm	6,8 mm
11,43 mm	9,7 mm	8,7 mm	7,9 mm	7,5 mm	7,1 mm
12,7 mm	10,8 mm	9,7 mm	8,7 mm	8,3 mm	7,9 mm
14,5 mm	12,3 mm	11,1 mm	10 mm	9,5 mm	9 mm
15,2 mm	12,9 mm	11,6 mm	10,5 mm	9,9 mm	9,4 mm
20 mm	17 mm	15,3 mm	13,8 mm	13,1 mm	12,4 mm

BALLES IEM

Une balle IEM peut être utilisée avec toutes les armes à feu sauf les pistolets légers et les mini-pistolets. Cette balle inflige moitié moins de dommages, mais elle libère une onde électromagnétique sur la cible, imposant un Test de panne avec un malus, pour les équipements électroniques, de -1 par 2D10 points de dommages de l'arme. **Coût x 2.**

BALLE PERFORANTE (APHC)

Cette balle ne peut être utilisée qu'avec des armes d'épaule ou lourdes. C'est une balle pleine avec un cœur lourd en tungstène et des parois plus légères et destinées à percer les protections, les armures simples et les blindages. En raison de sa plus grande stabilité et du fait qu'elle se déforme peu, elle inflige en revanche moins de dommages physiques qu'une balle chemisée. Coût x 2 (marché noir uniquement). Les caractéristiques de cette balle sont les suivantes :

BALLE PERFORANTE (APHC)

TYPE_	Pénétration	Dommages
Armes d'épaule *	15 (H) / 1 (V-)	3D10+4 (H) / 1D6-3 (V-)
Fusil mitrailleur **	18 (H) / 2 (V-)	3D10+5 (H) / 1D6-3 (V-)
Armes lourdes***	24(H)/2(V-)/1(V+)	4D10+3 (H) / 1D6-2 (V-)
MHCT	31(H)/3(V-)/1(V+)	11D10+1 (H) / 1D10+3 (V-)

** Cette catégorie regroupe les fusils, les fusils d'assaut et les fusils de précision qui infligent 4D10 points de dégâts (calibre voisin de 5,56 mm)*

*** Cette catégorie regroupe les fusils, les fusils d'assaut, les fusils de précision et les mitrailleuses qui infligent 4D10+3 points de dégâts (~ 7,62 mm).*

**** Cette catégorie regroupe les fusils, les fusils de précision et les mitrailleuses qui infligent 5D10+1 points de dégâts (~ 12,7 mm)..*

BALLE SEMI-PERFORANTE (SAP)

Cette balle est utilisée dans les pistolets et pistolets mitrailleur (légers, moyens et lourds) ainsi que dans les fusils et fusils d'assaut (légers et lourds). C'est une balle pleine avec un cœur en acier renforcé et destinée à percer les armures et les blindages pas trop épais. Cette balle représente un bon compromis entre la balle chemisée et la balle perforante (elle inflige des dommages raisonnables tout en ayant un certain pouvoir pénétrant). Coût augmenté de 50 % (marché noir uniquement). Les caractéristiques de cette balle sont données dans la table ci-après.

BALLE PERFORANTE À SABOT DÉTACHABLE (SLAP)

Ce projectile n'est utilisé que par des fusils de précision moyen (7,62 mm) ou lourd (12,7 mm). Cette munition possède un cœur en tungstène, entouré d'un « sabot » qui se détache juste après le tir. Le projectile qui pénètre la cible est donc d'un diamètre plus petit que le calibre originel, augmentant ainsi considérablement la pénétration. Il inflige en revanche moins de dommages physiques qu'une balle chemisée. Coût x 3 (marché noir uniquement). Les caractéristiques de cette balle sont données dans la table ci-après.

BALLE SEMI-PERFORANTE (SAP)

TYPE_	Pén*	Dommages
Pistolet léger	5 (H)	2D10+3 (H)
Pistolet moyen	6 (H)	2D10+5 (H)
Pistolet lourd	7 (H)	3D10 (H) / 1D6-3 (V-)
Pistolet mitrailleur léger	6 (H)	2D10+5(H)
Pistolet mitrailleur lourd	7 (H)	3D10+1 (H) / 1D6-3 (V-)
Fusil et fusil d'assaut léger	9 (H) / 1 (V-)	4D10 (H) / 1D6-2 (V-)
Fusil et fusil d'assaut lourd	11 (H) / 1 (V-)	4D10 +1 (H) / 1D6-2 (V-)

BALLE PERFORANTE À SABOT DÉTACHABLE (SLAP)

FUSIL_	Pén.	Dommages
Moyen (7,62 mm)	21 (H)/2 (V-)/1 (V+)	3D10+5 (H) / 1D6-3 (V-)
Lourd (12,7 mm)	29 (H)/3 (V-)/1 (V+)	4D10+3 (H) / 1D6-2 (V-)

BALLE-FLÉCHETTE (APFSDS)

C'est une balle anti-armure ultra-rapide en tungstène, stabilisée par ailettes et à sabot détachable. Pour augmenter la pénétration, il faut un projectile le plus long et le plus dense possible, tout en ayant un diamètre le plus faible possible. Malheureusement, ce type de projectile est très instable dans l'air. Traditionnellement, on stabilise un projectile en vol en lui imprimant un mouvement de rotation grâce au rainurage placé dans le fût de l'âme. Mais lorsque le projectile dépasse une certaine longueur, ce type de stabilisation devient moins efficace. Par conséquent, pour ce type de projectiles, elle est assurée par des ailettes. Comme le rainurage a aussi pour conséquence de réduire la distance de pénétration du projectile, on utilise une arme dont le fût est à âme lisse. Cette arme (typiquement un fusil de précision) ne peut donc tirer que ce type de projectile. De plus, compte tenu de la place prise par les ailettes et des contraintes d'usinage, un tel projectile ne peut avoir un diamètre total inférieur à 14,5 mm. **Coût x 4** (marché noir uniquement). Les caractéristiques de ces balles sont les suivantes :

BALLE-FLÉCHETTE (APFSDS)

CALIBRE_	Pénétration	Dommages
14,5 mm	53(H)/5(V-)/3(V+)	4D10+1 (H) / 1D6-2 (V-)
15,2 mm	54(H)/5(V-)/3(V+)	4D10+1 (H) / 1D6-2 (V-)

BALLE SHRAPNEL

Ce type de balle ne peut être tiré que par une arme dont le calibre est au moins de 12,7 mm (Dommages de 5D10+1 ou plus). Après le tir, la balle éclate en une multitude de microdards d'acier qui affectent une zone en forme de cône de 3 mètres de diamètre. Compte tenu de la dispersion des dards, la portée de l'arme est plus faible qu'avec des balles chemisées. Ainsi, la portée courte n'est que de 10 m et les autres portées sont décalées d'un cran vers le bas.

Ces dards ont une pénétration de 5 et infligent des dégâts normaux à bout portant et à très courte portée, puis les Dommages sont réduits de 1D10 par portée supplémentaire. **Coût x 4** (marché noir uniquement).

> **Exemple :** une mitrailleuse lourde inflige normalement 5D10+1 points de dégâts. La portée est normalement de 40 /150 / 300 / 600 / 1000. Avec des balles shrapnel, la portée passe à 10 / 40 / 150 / 300 / 600. Les dards ont une pénétration de 5 et les dommages physiques sont de 5D10+1 (bout portant), 4D10+1 (portée courte), 3D10+1 (portée moyenne), 2D10+1 (portée longue) et 1D10+1 (portée extrême).

OBUS EXPLOSIF (HE)

C'est un obus creux aux parois relativement épaisses et rempli d'un puissant explosif. Lorsque la charge explose, celle-ci fait éclater les parois, produisant ainsi une grande quantité de fragments mortels sur une zone d'effet plus ou moins importante. Ce type d'obus produit donc deux types de dommages, ceux-ci étant plus ou moins sévères selon la distance au point d'impact : blessures de Choc produites par l'onde de choc de l'explosion et blessures physiques produites par les fragments. Un obus explosif n'est pas conçu pour traverser des blindages (ses parois n'étant pas assez robustes). Dans le meilleur des cas, il s'écrase dessus en explosant, dans le pire des cas, il se déforme tellement qu'il n'explose même pas. La table donne pour une liste de calibres de canons les plus courants (en mm), les dommages occasionnés, le niveau de puissance correspondant de la charge explosif, l'effet du blindage, ainsi que le poids et prix de l'obus. Bien évidemment, ce type de projectile n'est disponible qu'au marché noir.

OBUS EXPLOSIF ANTI-ARMURE (SAPHE)

C'est un obus semi-perforant contenant une petite charge explosive destinée à détonner à l'intérieur de la cible afin d'augmenter les dommages. Il est utilisé dans les canons automatiques (calibre de 20 à 40 mm) pour détruire les engins volants, les blindés très légers et augmenter les effets anti-personnel. Les dommages physiques infligés par ce projectile sont légèrement plus faibles que ceux causés par un obus explosif de même calibre. **Coût d'un obus explosif x 2** (marché noir uniquement). La pénétration de cet obus dépend de son calibre.

OBUS ANTI-ARMURE (APHC)

Cet obus est construit sur le même principe que la balle perforante (obus plein avec un cœur lourd en tungstène et des parois plus légères). Il est utilisé par les canons automatiques (calibre de 20 à 40 mm) pour détruire les blindés légers. Les dommages physiques infligés par ce projectile sont plus faibles que ceux causés par un obus explosif de même calibre. **Coût d'un obus explosif x 2** (marché noir uniquement). La pénétration de cet obus dépend de son calibre

OBUS ANTI-ARMURE À URANIUM APPAUVRI (APDU)

C'est un obus de type APHC mais avec un cœur en uranium appauvri plutôt qu'en tungstène. En plus d'offrir une meilleur pénétration, l'uranium appauvri présente la propriété d'être pyrophorique (il s'enflamme au contact de l'air lorsqu'il est sous forme de poudre et porté à une certaine température). Les dommages physiques infligés par ce projectile sont identiques à ceux causés par un obus APHC de même calibre. De plus, à cause de l'intense chaleur dégagée par la pénétration du projectile et la réaction pyrophorique qui s'en suit (1 800 °C), la cible subit, pendant 1 tour, une attaque de feu égale au quart des dommages infligés. Enfin, il y a un risque d'empoisonnement (voir règles optionnelles dans le livre 6). **Coût d'un obus explosif x 3** (marché noir uniquement). La pénétration de cet obus dépend de son calibre .

OBUS-FLÈCHE (APFSDS)

C'est un obus anti-armure ultra-rapide en tungstène, stabilisé par ailettes et à sabot détachable. C'est le projectile de prédilection pour la perforation des blindages lourds. Les dommages physiques infligés par ce projectile sont identiques à ceux causés par un obus explosif de même calibre. **Coût x 4 (marché noir uniquement).** La pénétration de cet obus dépend de son calibre.

OBUS-FLÈCHE À UA (APFSDS-DU)

C'est un obus anti-armure ultra-rapide en uranium appauvri (UA), stabilisé par ailettes et à sabot détachable. Il est donc encore plus performant qu'un obus APFSDS (meilleure pénétration, et dommages de feu). Les dommages physiques infligés par ce projectile sont identiques à ceux causés par un obus APFSDS de même calibre. De plus, à cause de l'intense chaleur dégagée par la pénétration du projectile et la réaction pyrophorique qui s'ensuit (1800 °C), la cible subit, pendant 1 tour, une attaque de feu égale à la moitié des dommages infligés. Enfin, il y a un risque d'empoisonnement (voir règles optionnelles dans le livre 6). **Coût d'un obus explosif x 5** (marché noir uniquement). La pénétration de cet obus dépend de son calibre.

AUTRES MUNITIONS « EXOTIQUES »

BALLES EMPOISONNÉES

Si une de ces balles blesse un individu et que ce dernier survit, il aura la surprise de constater qu'il n'est pas pour autant sorti d'affaire.

BALLE À SATURATION

Au contact de la cible touchée, la balle explose et libère des centaines de petits fragments qui affectent une zone de 2m de rayon mais les dégâts sont réduits de moitié pour les cibles secondaires.

MUNITIONS EXPLOSIVES À PROJECTION (HE-AB)

Calibre minimum : 12 mm. Ces munitions explosent avant d'atteindre leur cible, elles infligent donc leurs dégâts dans une zone d'effet de 2 m de rayon. **Coût x3.**

MUNITIONS ESSAIM (BEEHIVE)

Calibre minimum : 12,7 mm. Pareil que shrapnel mais affecte une zone plus étendue. Les munitions éclatent en milliers de microdards d'acier. Le cône s'étend sur 45° et sur une distance de 4 m. On peut régler l'arme pour que les munitions explosent à une trentaine de mètres après sa sortie du canon ou par distance de 100 m. **Coût x4.**

MUNITION À CHARGE CREUSE (HEAT)

Calibre minimum : 40 mm. La munition explose avant l'impact et projette un jet de métal du diamètre d'un stylo frappant sa cible à plus de vingt-cinq fois la vitesse du son.

MUNITIONS À ONDE DE CHOC (HESH)

Calibre minimum : 50 mm. Ce sont des munitions un peu particulières car quand elles frappent une surface, elles explosent et produisent une onde de choc qui traverse l'armure pour affecter

OBUS EXPLOSIF (HE)					
CALIBRE_	**Dom.**	**Niveau explosif**	**Blindage***	**Poids****	**Coût**
20 mm	6D10 (H)	3	10 (H) / 1 (V-) / 1 (V+)	260 g	10
25 mm	6D10+5 (H) / 1D6 (V-)	3	10 (H) / 1 (V-) / 1 (V+)	500 g	13
30 mm	8D10 (H) / 1D6+1 (V-)	4	10 (H) / 1 (V-) / 1 (V+)	900 g	18
35 mm	8D10+4 (H) / 1D6+1 (V-)	4	10 (H) / 1 (V-) / 1 (V+)	1,4 kg	22
40 mm	9D10+4 (H) / 1D6+2 (V-)	4	10 (H) / 1 (V-) / 1 (V+)	2 kg	27
57 mm	DM (12D10+1 (H)) / 1D10+1 (V-)	6	20 (H) / 2 (V-) / 2 (V+)	6 kg	47
75 mm	DM (14D10+3 (H)) / 1D10+3 (V-) / 1D6 (V+)	7	20 (H) / 2 (V-) / 2 (V+)	12 kg	71
90 mm	DM (16D10+2 (H)) / 1D10+4 (V-) / 1D6+1 (V+)	8	20 (H) / 2 (V-) / 2 (V+)	18 kg	93
100 mm	DM (17D10+5 (H)) / 1D10+4 (V-) / 1D6+1 (V+)	9	20 (H) / 2 (V-) / 2 (V+)	23 kg	110
120 mm	DM(20D10) (H) / 2D10 (V-) / 1D10 (V+)	10	20 (H) / 2 (V-) / 2 (V+))	36 kg	145
155 mm	2D10+2 (V-) / 1D10+1 (V+)	12	30 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	66 kg	213
240 mm	3D10+1 (V-) / 1D10+3 (V+)	15	30 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	189 kg	415

** Si le blindage de la cible est inférieur à cette valeur, l'obus arrive à passer. Dans le cas, contraire, il explose sur le blindage et les dommages sont réduits de moitié. De plus, pour chaque multiple de cette valeur, il y a 1 chance sur 20 que l'obus n'explose pas.*

*** Approximatif. Il existe en effet une grande variation dans le poids des obus explosifs. En effet, deux obus de même diamètre peuvent avoir des longueurs différentes ou des compositions différentes, etc. Par conséquent, avant d'acheter un obus, il faut bien s'assurer qu'il fonctionnera correctement dans le canon à votre disposition.*



MUNITIONS			
MODÈLE_	**Calibre**	**Pénétration***	**Dommages**
Obus explosif anti-armure *SAPHE*	20 mm	19 (H) / 2 (V-)	5D10+5 (H) / 1D6-1 (V-)
Obus explosif anti-armure *SAPHE*	25 mm	22 (H) / 2 (V-) / 1 (V+)	6D10+1 (H) / 1D6-1 (V-)
Obus explosif anti-armure *SAPHE*	30 mm	25 (H) / 2 (V-) / 1 (V+)	7D10+2 (H) / 1D6 (V-)
Obus explosif anti-armure *SAPHE*	35 mm	27 (H) / 3 (V-) / 1 (V+)	8D10 (H) / 1D6+1 (V-)
Obus explosif anti-armure *SAPHE*	40 mm	30 (H) / 3 (V-) / 1 (V+)	8D10+4 (H) / 1D6+1 (V-)
Obus anti-armure *APHC*	20 mm	32 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	5D10+1 (H) / 1D6-1 (V-)
Obus anti-armure *APHC*	25 mm	37 (H) / 4 (V-) / 2 (V+)	5D10+3 (H) / 1D6-1 (V-)
Obus anti-armure *APHC*	30 mm	41 (H) / 4 (V-) / 2 (V+)	5D10+5 (H) / 1D6-1 (V-)
Obus anti-armure *APHC*	35 mm	46 (H) / 5 (V-) / 2 (V+)	6D10+1 (H) / 1D6-1 (V-)
Obus anti-armure *APHC*	40 mm	50 (H) / 5 (V-) / 2 (V+)	6D10+4 (H) / 1D6 (V-)
Obus anti-armure à uranium appauvri *APDU**	20 mm	35 (H) / 4 (V-) / 2 (V+)	Idem APHC + 1d10+2 (H) de feu
Obus anti-armure à uranium appauvri *APDU**	25 mm	41 (H) / 4 (V-) / 2 (V+)	Idem APHC + 1d10+2 (H) de feu
Obus anti-armure à uranium appauvri *APDU**	30 mm	46 (H) / 5 (V-) / 2 (V+)	Idem APHC + 1d10+3 (H) de feu
Obus anti-armure à uranium appauvri *APDU**	35 mm	50 (H) / 5 (V-) / 3 (V+)	Idem APHC + 1d10+3 (H) de feu
Obus anti-armure à uranium appauvri *APDU**	40 mm	55 (H) / 5 (V-) / 3 (V+)	Idem APHC + 1d10+4 (H) de feu
Obus-flèche *APFSDS*	20 mm	64 (H) / 6 (V-) / 3 (V+)	6D10 (H)
Obus-flèche *APFSDS*	25 mm	74 (H) / 7 (V-) / 4 (V+)	6D10+5 (H)/1D6 (V-)
Obus-flèche *APFSDS*	30 mm	83 (H) / 8 (V-) / 4 (V+)	8D10 (H)/ 1D6+1 (V-)
Obus-flèche *APFSDS*	35 mm	91 (H) / 9 (V-) / 5 (V+)	8D10+4 (H)/ 1D6+1 (V-)
Obus-flèche *APFSDS*	40 mm	99 (H) / 10 (V-) / 5 (V+)	9D10+4 (H)/ 1D6+2 (V-)
Obus-flèche *APFSDS*	57 mm	124 (H) / 12 (V-) / 6 (V+)	DM (12D10+1 (H))/ 1D10+1 (V-)
Obus-flèche *APFSDS*	75 mm	147 (H) / 15 (V-) / 7 (V+)	DM (14D10+3 (H))/ 1D10+3 (V-) / 1D6 (V+)
Obus-flèche *APFSDS*	90 mm	164 (H) / 16 (V-) / 8 (V+)	DM (16D10+2 (H))/ 1D10+4 (V-) / 1D6+1 (V+)
Obus-flèche *APFSDS*	100 mm	175 (H) / 18 (V-) / 9 (V+)	DM (17D10+5 (H))/ 1D10+4 (V-) / 1D6+1 (V+)
Obus-flèche *APFSDS*	105 mm	181 (H) / 18 (V-) / 9 (V+)	DM(20D10) (H) / 2D10 (V-)/ 1D10 (V+)
Obus-flèche *APFSDS*	120 mm	196 (H) / 20 (V-) / 10 (V+)	2D10+2 (V-) / 1D10+1 (V+)
Obus-flèche à *UA APFSDS-DU**	20 mm	68 (H) / 7 (V-) / 3 (V+)	Idem APFSDS + 3d10 (H) de feu
Obus-flèche à *UA APFSDS-DU**	25 mm	78 (H) / 8 (V-) / 4 (V+)	Idem APFSDS + 3d10+3 (H) de feu
Obus-flèche à *UA APFSDS-DU**	30 mm	87 (H) / 9 (V-) / 4 (V+)	Idem APFSDS + 4d10 (H) de feu
Obus-flèche à *UA APFSDS-DU**	35 mm	96 (H) / 10 (V-) / 5 (V+)	Idem APFSDS + 4d10+2 (H) de feu
Obus-flèche à *UA APFSDS-DU**	40 mm	104 (H) / 10 (V-) / 5 (V+)	Idem APFSDS + 4d10+5 (H) de feu
Obus-flèche à *UA APFSDS-DU**	57 mm	130 (H) / 13 (V-) / 6 (V+)	Idem APFSDS + 6d10+1 (H) de feu
Obus-flèche à *UA APFSDS-DU**	75 mm	154 (H) / 15 (V-) / 8 (V+)	Idem APFSDS + 7d10+2 (H)/1D6(V-) de feu
Obus-flèche à *UA APFSDS-DU**	90 mm	172 (H) / 17 (V-) / 9 (V+)	Idem APFSDS + 8D10 (H)/1D6(V-) de feu
Obus-flèche à *UA APFSDS-DU**	100 mm	184 (H) / 18 (V-) / 9 (V+)	Idem APFSDS + 8d10+5 (H)/1D6+1(V-) de feu
Obus-flèche à *UA APFSDS-DU**	105 mm	190 (H) / 19 (V-) / 9 (V+)	Idem APFSDS + 9d10+1 (H)/1D6+2(V-) de feu
Obus-flèche à *UA APFSDS-DU**	120 mm	206 (H) / 21 (V-) / 10 (V+)	Idem APFSDS + 10d10 (H)/1D10(V-) de feu

** Dommages de feu*

directement la structure interne et le pilote. L'armure est réduite d'un quart pour déterminer les dégâts qui passent. Contre le véhicule, les dommages qui franchissent l'armure ne sont pas modifiés par la RD. De plus, le pilote et tous ceux qui se trouvent dans la zone touchée subissent les dommages qui franchissent le blindage à cause de l'effet shrapnel déclenché par l'onde de choc (projetant des morceaux de ferrailles un peu partout).

Ces munitions sont moitié moins efficaces contre des blindages composites (type 133-c). **Coût d'un obus explosif x4.**

MUNITIONS THERMOBARIQUES

Calibre minimum : 20mm. Ces munitions explosent en enflammant un nuage de poudre d'aluminium.Cela provoque une explosion et un effet incendiaire infligeant 1D10 + (dommages obus explosif / 2) de dommages de feu sur 5m de rayon ((4D10 points de dommages pour un obus de 20mm).On ne peut utiliser ces munitions sous l'eau. Coût d'un obus explosif x 8.

ACCESSOIRES POUR ARMES

HARNAIS HYDRAULIQUE POUR ARME LOURDE

Ce gros harnais hydraulique est le plus utilisé pour porter des armes volumineuses puisqu'il permet de manier des armes nécessitant jusqu'à 16 en Force. Par contre il est peu discret.

ILLUMINATEUR

Un illuminateur, s'il est réglé sur la fréquence d'attaque d'un missile prévu à cet effet, peut servir à désigner une cible. Un illuminateur peut être intégré à un radar ou transporté par un fantassin. L'illuminateur augmente de 2 points le niveau de fonctionnement d'un missile pour déterminer s'il touche sa cible.

SYSTÈME DE TIR ASSISTÉ PAR ÉLECTRONIQUE

On peut équiper des armes avec des systèmes facilitant leur maniement. Cette aide peut prendre n'importe quelle forme (une visière connectée à l'arme, qui affiche les données, un câble relié à un implant palmaire, qui corrige la tenue de l'arme, etc.). Un personnage employant ce genre de systèmes obtient des bonus. Ces systèmes ne sont pas cumulables, si plusieurs sont installés on prend le plus performant.

MUNITION A CHARGE CREUSE (HEAT)

DIAMÈTRE_	Pén.	Dégâts
40 mm	8	7D10+5 (H) / 1D6+1 (V-)
70 mm	12	DM(11D10+1/H) / 1D10+1 (V-)
80 mm	13	DM(12D10+1/H) / 1D10+1 (V-)
90 mm	14	1D10+2 (V-) / 1D6 (V+)
100 mm	15	1D10+2 (V-) / 1D6 (V+)
110 mm	16	1D10+3 (V-) / 1D6+1 (V+)
120 mm	17	1D10+3 (V-) / 1D6+1 (V+)
130 mm	18	1D10+4 (V-) / 1D6+1 (V+)
140 mm	18	1D10+4 (V-) / 1D6+1 (V+)
150 mm	19	1D10+5 (V-) / 1D6+2 (V+)
160 mm	20	1D10+5 (V-) / 1D6+2 (V+)
170 mm	21	2D10 (V-) / 1D10 (V+)
180 mm	21	2D10 (V-) / 1D10 (V+)
190 mm	22	2D10+1 (V-) / 1D10 (V+)

ACCESSOIRES POUR ARMES

MODÈLE_	Bonus	Coût	Poids	DIS (M.NOIR).	NT	Fabricant	Nation
Harnais hydraulique pour arme lourde *Drake*	-	12 000	6 kg	-5(1)	III	Hercule Ind.	Union Médit.
Illuminateur	-	2 900	0,5 kg	-5(-1)	II	Gladius	Culte du Trident
Système de tir assisté par électronique *Cyclope PVI*	+4	30 000	1 kg	-15(-5)	III	New Dynamic	Indépendant
Système de tir assisté par électronique *Visière Onarck*	+2	22 000	1 kg	-5(-1)	II	New Dynamic	Indépendant



“ Qu’est-ce que je pourrais mettre comme armure aujourd’hui ? Pourquoi pas celle-ci ? Oh non ! Elle me grossit ! ”

-- Une aventurière que nous ne nommerons pas_

PROTECTIONS, TENUES, COMBINAISONS ET MATÉRIEL DÉFENSIF_

ARMURES DE PLONGÉE AVEC FLUIDE

Les plongeurs avec fluide utilisent généralement des tenues souples pour effectuer leurs missions. Quand ces missions sont des missions de combat, ils ont recours à des tenues redoutables appelées “Gorgones”. Ces tenues souples sont dotées d’un exosquelette d’assistance performant et sont constituées de fibres de matériaux extrêmement résistants utilisant les nouvelles technologies de protection des fantassins. De plus, elles sont dotées d’un certain nombre de systèmes comme des fibres chauffantes ou des micro-ordinateurs. On peut donc leur adjoindre les dispositifs les plus légers des exo-armures de combat. Elles sont le plus souvent noires ou bleu foncé.

Ces tenues peuvent, bien naturellement, être utilisées sans fluide. Par contre, étant assez épaisses, elles ne peuvent être utilisées à bord d’une exo-armure ou avec tout autre type d’armure.

Ces trois armures sont pourvues d’un exosquelette d’assistance intégré :

- **Sthéno :** exosquelette en PlasTirAl avec composants NTIII : Force +4
- **Euryale :** exosquelette en Fivaltine avec composants NTIV. Force + 6
- **Méduse** : exosquelette en ArmaTi avec composants NTV. Force : +8

Elles peuvent être dotées d’équipements annexes en fonction des missions mais aucun équipement lourd. Basez-vous sur les équipements dont peut être dotée une exo-alpha.

ARMURES DE PEAU

Peau de créatures : il est possible de se faire une armure d’une peau de créature. Pour cela, il faut écorcher la bête, faire sécher la peau, voire la bouillir. Cela nécessite un test d’Art/Artisanat modifié par la Difficulté de la peau (cette difficulté peut être réduite si le personnage est spécialisé dans le travail de cette peau). En cas d’échec, le personnage ne récupère pas la peau et elle ne peut plus être utilisée. En cas de réussite, la marge de réussite détermine le nombre de points de peau que récupère le personnage jusqu’au maximum indiqué sur le tableau. Pour fabriquer une armure complète il faut 10 points de peau. Si on en a moins, on peut fabriquer des pièces d’armure :

ARMURES DE PEAU	
PARTIE DU CORPS_	**Points de peau**
Tête et cou	1
Bras	1 pour chaque bras
Jambes	2 pour chaque jambe
Torse	3

BIO-PROTECTIONS MANUFACTURÉES

Les bio-protections sont l'œuvre de la société Xen. Ce sont des protections en tissus « vivants ». Ces bio-protections ne sont que les éléments de base de la technologie biologique des amazoniens, qui ont commencé à produire des bio-armures lourdes et même des armures géno-biologiques évolutives et non-évolutives avec des symbiotes **« avancés ».**

Ces bio-protections peuvent se régénérer et peuvent compenser certains effets du froid et de la chaleur. De plus, elles protègent leur utilisateur contre les dangers de la surface. Certaines sont dotées de capacités particulières comme un effet caméléon, l'augmentation d'un attribut, etc.…

Toutes ces tenues ne peuvent être portées avec une autre armure à l'exception des manteaux. Elles ne gênent pas l'esquive. Les tenues sont intégrales et protègent des pieds à la tête. Le visage est entièrement recouvert par l'armure à l'exception des yeux qui sont protégés pas une membrane transparente dont l'indice de protection est réduit de moitié. Le visage peut être dégagé si l'utilisateur de l'armure le souhaite. Chacune de ces armures permet de respirer sous l'eau jusqu'à 1 000 m de profondeur ou dans un environnement toxique pendant un certain temps. L'armure renouvelle son oxygène au rythme de 1 minute de consommation toutes les 2 minutes (30 minutes en une heure).

L'armure est équipée d'un appendice spécial s'enfonçant dans la gorge de l'utilisateur. Une fois en place, l'appendice libère une substance organique liquide semblable à un fluide respiratoire. Ce fluide permet de respirer et de descendre à 1 000m de profondeur. On peut respirer pendant une heure moins 5 minutes par 100 mètres de profondeur. Le liquide se régénère à l'air libre en une heure. Pour l'utiliser, il faut réussir un test de Respiration FOE et l'action est considérée comme Très difficile.

Ces tenues ont besoin d'être **« nourries »** avec un fluide nutritif. Ce fluide est contenu dans des petites poches ressemblant à des poches de sang. Une poche peut maintenir une armure pendant 24 h. Si on manque de poche, on peut s'infliger une blessure légère qui permet de maintenir l'armure pendant 12 h par blessure légère.

Les bio-armures ont un seuil de blessure à 15 pour chaque point de protection. Ainsi, une armure Sylia a 3 seuils à 15. A chaque fois qu'un seuil est coché, l'armure perd 1 point de protection. Les armures régénèrent ces points en fonction du modèle. Une armure qui perd tous ses points de protection avant d'avoir pu en régénérer un seul est **« morte ».**

Un personnage peut immédiatement régénérer un seuil de son armure en s'infligeant une blessure Moyenne.

TENUE LÉGÈRE SYLIA

Régénération: 1 seuil par jour/Coordination +2/Perception +2/Camouflage-Dissimulation +5//Protection 10 contre acidité, ultraviolets, virus et altération. Réserve d'oxygène 12 heures.

TENUE MOYENNE MARAC

Régénération: 1 seuil toutes les 12 heures / Force +1/ Coordination +1/Volonté +2/Vision thermique/Protection 10 contre acidité, ultraviolets, virus et altération. Réserve d'oxygène 24 heures.

TENUE LOURDE KARAC

Régénération 1 seuil toutes les 6 heures / Force +2/ Vision de nuit/ Protection 15 contre acidité, ultraviolets, virus et altération. Réserve d'oxygène 24 heures.

TENUE BLINDÉE MÉCAN

Régénération: 1 seuil toutes les 2 heures / Force +6/Vision thermique/Protection 20 contre acidité, ultraviolets, virus et altération. Réserve d'oxygène 48 heures.

BOTTES DE SAUT (FANTASSIN)

Les bottes de saut permettent à un individu de se déplacer un peu plus vite et d'effectuer des bonds plus importants. Le dispositif est constitué d'un carénage spécial enserrant les pieds et le bas des jambes et contenant un puissant ressort. Le fantassin peut contracter ce dispositif pour augmenter sa foulée ou effectuer un bond. Pour l'atterrissage, le bond nécessite un jet d'Acrobatie/Equilibre avec une difficulté de 2. La distance de base que l'on peut sauter en hauteur et en longueur est indiquée dans le tableau ci-dessous. On peut sauter plus loin mais la difficulté du jet d'atterrissage sera augmentée d'une pénalité de 1 par distance supplémentaire (indiquée entre parenthèses). Mais à chaque fois qu'on excède la distance, il y a un risque d'endommager l'appareil. Ce risque est de 1 chance sur 20 par distance en excès. Si l'appareil est endommagé, il perd 1 point d'intégrité, le bonus en Athlétisme est réduit de 1 point et la distance de saut est réduite de la valeur entre parenthèse (exemple à NT III : Athlétisme +1, saut longueur : 1m90). Les bottes sont généralement prévues pour un poids standard (le plus souvent dans les 100kg). Si ce poids est dépassé, les capacités de l'appareil peuvent être réduites (comme s'il était endommagé avec une perte de 1 point en Athlétisme et la distance de saut est réduite de la valeur entre parenthèse par 10% du poids en plus). Un poids inférieur augmente les capacités de l'appareil de 1 point et d'une valeur entre parenthèse pour la distance de saut).

BOTTES DE SAUT (FANTASSIN)		
NT_	**Vitesse**	**Saut longueur/ hauteur**
II	Athlétisme +1	2 m(+50 cm) /1 m (+25 cm)
III	Athlétisme +2	2,50 m(+60 cm) /1,25 m (+30 cm)
IV	Athlétisme +4	3 m(+70 cm) /1,50 m (+35 cm)
V	Athlétisme +6	3,50 m (+90 cm) /1,75 m (+45 cm)
VI	Athlétisme +8	4 m(+1 m)/2 m (+50 cm)

BOUCLIERS

- **Petit bouclier :** bouclier en hyper acier VHS de 30 centimètres de diamètre. Il offre une protection de 7 et impose une pénalité de –1 aux attaques adverses que ce soit en mêlée ou contre des harpons.
- **Bouclier Moyen** : bouclier en hyper acier VHS de 60 centimètres de diamètre. Il offre une protection de 7 et impose une pénalité de –2 aux attaques adverses que ce soit en mêlée ou contre des harpons
- **Grand Bouclier anti-émeute :** bouclier en Alon de 1m10 de haut et de 60cm de large. Il offre une protection de 3 et impose une pénalité de –4 aux attaques adverses que ce soit en mêlée ou contre des harpons

PROTECTIONS, TENUES, COMBINAISONS ET MATÉRIEL DÉFENSIF

MODÈLE_	Protect.	Choc	Loca.	Catég.	Poids	FOR	Coût	DIS (M.noir).	NT	Fabric.	Nation
Armures de plongée avec fluide *Sthéno*	14	4	T/C/B/J	D	19 kg	12	16 000	-1 (5)	III	Gladius	Culte du Trident
Armures de plongée avec fluide *Euryale*	17	6	T/C/B/J	D	16 kg	10	28 000	-5(-1)	IV	Gladius	Culte du Trident
Armure *Méduse*	19	8	T/C/B/J	D	15kg	8	38 000	-10(-5)	V	Gladius	Culte du Trident
Armures primitives *Os*	9	3	T/C/B/J	D	-	14	-	-10(-5)	I	-	-
Armures primitives *Ecailles*	8	3	T/C/B/J	C	-	12	-	-10(-5)	I	-	-

ARMURES DE PEAU

ARMURE_	Protection	Choc	Difficulté	Catégorie	FOR	PP/marge (max)
Araignée faucheuse	6	3	-12	D	10	2(10)
Crabe titan	15	6	-14	D	15	2(10)
Dévoreur*s*	3	2	-4	C	-	1(5)
Dragon	9	4	-6	C	-	2(10)
Foreur	3	2	-4	C	-	1(5)
Hyaenna	3	2	-2	C	-	1(3)
Liane-serpent	3	2	-3	A	-	1(2)
Sarracenias	6	3	-3	A	-	1(3)
Taro	3	1	-2	A	-	1(3)
Tyranne	11	4	-8	C	12	3(20)
Ver titan	6	3	-5	C	10	4(30)
Cuivre*	6	1	-8	D	12	1(5)
Krane	8	4	-12	D	8	1(5)
Varan	6	3	-6	C	-	2(10)
Veur	11	5	-5	C	10	3(15)
Abeille géante	3	1	-10	D	-	1(2)
Crabes/scarabées	10	4	-8	D	14	2(10)
Termite	6	3	-8	D	-	1(5)
Scorpion géant	11	1	-8	D	12	2(10)
Tarot-étouffeur	5	2	-2	A	-	2(10)
Crocodile blindé	9	3	-6	C	10	3(15)

PP : points de peau par créature
** réduit par 2 les dommages des armes à énergie*

BIO-PROTECTION MANUFACTURÉE

BIO-TENUE_	Protec.	Choc	R.Ther*	Loca	Poids	Catég.	Coût	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation
Sylia	3	3	+/-1niv	T/C/B/J	2 kg	C	30 000	-15(-10)	IV	Xen	Amazonia
Marac	5	4	+/-2niv	T/C/B/J	4 kg	C	33 000	-15(-10)	IV	Xen	Amazonia
Karac	8	7	+/-3 niv	T/C/B/J	8 kg	C	37 000	-15(-10)	IV	Xen	Amazonia
Mécan	13	10	+/-4 niv	T/C/B/J	10 kg	C	55 000	-15(-10)	IV	Xen	Amazonia

** R.Ther. : Régulation Thermique, le niveau de chaleur ou de froid que peut compenser une armure.*

Note générale pour les boucliers : Contre les arcs, les carreaux et les balles, si le joueur a l'initiative et qu'il perçoit l'attaque, il peut effectuer un test de chance (avec un bonus de +1 contre les flèches et les carreaux d'arbalète) pour que le projectile touche le bouclier. Le MJ peut également décider que l'attaque touchera automatiquement le bouclier dans certaines situations évidentes.

CHAMP ABSORBANT

Ce champ ne fonctionne que contre des projectiles solides quelle que soit leur nature. Quand cette protection est heurtée par des projectiles, ceux-ci donnent l'impression de ralentir, comme s'ils s'enfonçaient dans une substance épaisse. Le ralentissement est d'autant plus important que la vitesse du projectile est importante. Dans certains cas, il est tellement ralenti qu'il n'a plus d'énergie et tombe donc au pied du porteur de champ.

Contrairement à un champ de force, il n'oppose pas un mur solide à un projectile, mais le ralentit. En cas d'explosion, le champ protège contre les éclats mais absolument pas contre le souffle de l'explosion (contre la moitié des dommages).

Pour pouvoir fonctionner, un champ absorbant a besoin d'une source d'énergie (une batterie ou un moteur), d'un générateur de champ, d'un capteur de détection des projectiles, et d'un supercapaciteur.

Le champ absorbant protège une zone dont la surface fait 1 m2.

ZONE D'EFFET

Pour couvrir une surface plus importante, il faut utiliser un générateur plus gros. Pour déterminer le poids et le prix de ce générateur de champ, il suffit de le multiplier par la nouvelle surface à protéger. Ainsi, pour couvrir une zone de 5 m2, le poids et le prix du champ seront multipliés par 5.

Les projectiles peuvent appartenir à l'une des catégories suivantes :

TYPE DE PROJECTILES

- **Très Lent (TL) : « projectile »** dont la vitesse ne dépasse pas 80 km/h (environ 22 m/s).

Exemple : main qui s'enfonce dans le champ pour étrangler son porteur, arme blanche, grosse pierre, tentacule, morsure, etc.

- **Lent (L) : « projectile »** dont la vitesse ne dépasse pas 400 km/h (environ 111 m/s).

Exemple : flèche, carreau d'arbalète, bille de fronde, balle de base-ball, petite pierre, etc.

- **Rapide (R) : « projectile »** dont la vitesse ne dépasse pas 2 000 km/h (environ 556 m/s).

Exemple : balle de pistolet, balle de pistolet mitrailleur.

- **Très Rapide (TR) : « projectile »** dont la vitesse ne dépasse pas 10 000 km/h (environ 2 780 m/s).

Exemple : balle de fusil, de fusil d'assaut, de fusil mitrailleur, de mitrailleuse, obus de canon y compris APFSDS, fragments de bombes ou d'obus.

TYPE DE PROJECTILES RÉDUCTION DES DOMMAGES	
VITESSE DU PROJECTILE_	**Dommages infligés après absorption**
Très lent	3/4
Lent	1/2
Rapide	1/3
Très Rapide	1/5
Ultra Rapide	1/10

- **Ultra Rapide (UR) : « projectile »** dont la vitesse est supérieure à 10 000 km/h.

Exemple : EFP, charge creuse, projectile d'armes électromagnétique et gauss, micro-météorite.

Chaque **« absorption »** consomme un certain nombre de points de résistance ou PR. Ce nombre dépend des dommages de base de l'attaque :

Exemple : un individu louche tire 5 balles de fusil d'assaut léger (4D10) sur le héros protégé par son champ absorbant. Les projectiles étant de type « **très rapide »,** les dommages finaux seront divisés par 5. De plus, chaque attaque consomme 5 PR, soit un total de 25 PR.

PR CONSOMMÉS EN FONCTION DES DOMMAGES INFLIGÉS	
DOMMAGES DE BASE_	**PR**
2D10	1/50
2D10+2	1/10
2D10+3	1/4
2D10+4	1/2
3D10	1
3D10+1	2
3D10+2	3
3D10+3	4
4D10	5
4D10+2	10
4D10+3	15
4D10+5	50
5D10+1	100
5D10+4	200
6D10	400
8D10 (H) / 1D6+1 (V-)	1 000
9D10+4 (H) / 1D6+2 (V-)	2 500
11D10+2 (H) / 1D10+1 (V-)	5 000
13D10+3 (H) / 1D10+2 (V-) / 1D6 (V+)	10 000
14D10+4 (H) / 1D10+3 (V-) / 1D6+1 (V+)	15 000
15D10+5 (H) / 1D10+3 (V-) / 1D6+1 (V+)	20 000
19D10+5 (H) / 1D10+5 (V-) / 1D6+2 (V+)	50 000
2D10+2 (V-) / 1D10+1 (V+)	100 000
4D10 (V-) / 2D10 (V+)	1 000 000

Note concernant les projectiles explosifs : lorsqu'un projectile explosif (obus, grenade, bombe) détonne, seuls les fragments sont arrêtés par le champ. D'autre part, un obus explosif (et uniquement un obus) a une certaine probabilité de ne pas exploser du tout. Ayant été ralenti par le champ, il ne va peut-être plus percuter sa cible pointe en avant. Dans ce cas, les dommages de base sont divisés par 10. **La probabilité que le projectile n'explose pas est égale à1-2 sur un dé de 20.**

Pour alimenter le champ absorbant, on peut utiliser soit une batterie non-rechargeable, soit un pack énergie (PE) azuréen ou généticien, soit un moteur.

STHÉNO



EURYALE



MÉDUSE





TENUE LÉGÈRE SYLIA



TENUE MOYENNE MARAC



TENUE LOURDE KARAC



TENUE BLINDÉE MÉCAN

ARMURE PRIMITIVE



SEC II



NANO-CUIRASSE MARK I



NANO-CUIRASSE MARK II



GILET DE FIBRES VIVANTES



GILET DE PROTECTION EN KEVLAR



GILET SOLES



TENUE NBC



ROGA I



MIL AZ



SOURCE D'ÉNERGIE

- **Batterie**

Une batterie type BNR Mk I (poids de 1,1 kg à NT IV et prix de 80 sols), permet de stocker le nombre de PR suivant :

Une batterie type BNR Mk II (poids de 1,1 kg à NT IV et prix d'environ 320 sols), permet de stocker le nombre de PR suivant :

SOURCE D'ÉNERGIE				
BATTERIE_	**IV**	**V**	**Azuréen**	**Gen**
Batterie type *BNR Mk I* **PR**	1 000	2 500	5 000	6 000
Batterie type *BNR Mk II* **PR**	2 000	5 000	10 000	12 000

Pack énergie azuréen

Poids : 1,1 kg. Prix : 275 sols. Nombre de PR : 10 312.

Pack énergie généticien

Poids : 1,1 kg. Prix : 209 sols. Nombre de PR : 12 222.

Chaque fois que le bouclier consomme des points de résistance, ceux-ci sont déduits de la batterie ou du pack d'énergie. Lorsque le nombre de PR atteint 0, le bouclier est inopérant.

Pour accroître l'autonomie du champ, on peut utiliser une plus grosse batterie ou un plus gros pack d'énergie. Doubler le poids de la batterie ou du pack d'énergie permet de doubler la quantité de PR stockés. Cependant, cela double aussi le poids du générateur de champ.

> **Exemple :** pour protéger une zone de 5 m2 avec un champ NT IV contenant 10 000 PR (BNR Mk I), le poids et le prix du générateur de champ sont multipliés par 50 (x 5 pour la zone de 5 m2 et x 10 pour le nombre de PR multiplié par 10). À ce NT, ce générateur pèse donc 200 kg (4 x 50) et coûte 600 000 sols (12 000 x 50). Le poids de la batterie est de 11 kg (x 10) et elle coûte 800 sols

- **Moteur**

Dans le cas d'un moteur, l'autonomie du champ est donnée par l'autonomie du moteur et sa puissance va déterminer le poids du générateur, quel type de projectile sera arrêté et quel sera le temps de recharge du supercapaciteur.

> **Exemple :** on alimente le générateur de champ avec un moteur de type GP-C1. Le poids du générateur sera multiplié par 10 (et par exemple, aussi par 5, s'il doit protéger une zone de 5 m2). Le champ peut absorber en une seule fois au maximum 10 000 PR. Les PR étant rechargés au rythme de 10 toutes les 4 secondes, il faudra donc attendre un peu plus d'1 heure avant que le champ ne soit complètement rechargé s'il perd en une seule fois ses 10 000 PR.

Toute attaque consommant plus de PR que la capacité maximale en PR de la source d'énergie, fait griller les composants du champ, le rendant inopérant (il se désactive automatiquement et doit effectuer un test de panne en plus de perdre automatiquement 1 point d'intégrité).

Ainsi, avec une batterie d'une capacité de 1 000 PR, tout attaquant consommant plus de 1000 PR rendra le champ inopérant.

CHAMP ABSORBANT INDIVIDUEL

Un individu **« standard »** (moins de 95 kg) a une surface corporelle d'environ 2 m2. Par conséquent, un générateur de champ absorbant individuel pèse 8 kg et coûte 24 000 sols.

MOTEUR			
GP_	**Pds Générateur**	**PR max**	**Recharge**
GP-B1	x 1	1 000	4 s/1 PR
GP-C1	x 10	10 000	4 s/10 PR
GP-D1	x 100	100 000	4 s/100 PR
GP-E1	x 1000	1 000 000	4 s/1 000 PR
GP-F1	x 1000	1 000 000	4 s/10 000 PR
GP-G1	x 1000	1 000 000	4s/100 000 PR
GP-H1	x 1000	1 000 000	4 s/1000 000 PR
GP-H2	x 1000	1 000 000	2 s/1 000 000 PR
GP-H3	x 1000	1 000 000	1 s/1 000 000 PR
GP-H4	x 1000	1 000 000	0,6 s /1 000 000 PR
GP-I1	x 1000	1 000 000	0,4 s / 1 000 000 PR

ANNEXE : DÉTERMINATION DE LA SURFACE D'UN ENGIN

Pour les engins sous-marins, les engins terrestres et les armures sous-marines, il suffit d'utiliser leur coefficient de surface (voir dans le livre 2 (« Plaques de blindages et Volet de sécurité »). Pour les armures de surface, on utilisera le coefficient de surface des armures sous-marines, mais réduit de 15 % (voir également le livre 2).

Le champ absorbant fonctionne sous l'eau mais la consommation de PR est doublée.

CHAMP ANTI-RADIATION

Un champ anti-radiation est un champ sphérique transparent (de 1 m de rayon par défaut). Il est constitué de protons tournant très rapidement à l'intérieur d'un champ magnétique servant de confinement. Pour pouvoir fonctionner ce champ a besoin d'une batterie (autonomie de 24 h), d'un générateur de champ, d'un générateur de protons (généralement intégré au générateur) et d'un supercapaciteur. Le niveau réduit d'autant les dommages des radiations.

CHAMP DE NANO-DISQUES

Ce champ est composé de millions de nano-éléments invisibles qui se contractent sous la forme d'un petit disque pour intercepter une attaque. Tirer une rafale sur une armure protégée par ce système fait apparaître une grande quantité de petits disques suivant la trajectoire de la rafale qui disparaissent aussitôt après. Le champ ne bloque que les attaques par rayon ou par arme à feu. Il ne sert à rien contre des attaques au corps-à-corps et laisse passer tout ce qui n'est pas un projectile ou un rayon d'énergie.

Le dispositif a une armure de (2 par niveau) qui bloque un certain nombre de points de dommages. Les dommages supplémentaires passent normalement. Après chaque attaque infligeant plus de dommages que l'armure offerte par le dispositif, le système perd 1 point de protection (la version généticienne de ce champ peut régénérer cette perte de protection).

COMBINAISON D'ÉNERGIE NOIRE GÉNÉTICIENNE

Cette étrange combinaison généticienne est constituée d'une non moins étrange matière qui semble à la fois solide, souple et liquide. Elle est alimentée par un générateur de matière noire.

FONCTIONNEMENT DU CHAMP ANTI-RADIATION

Les protons sont injectés à l'intérieur du champ magnétique. Grâce au super condensateur, une différence de potentiel extrêmement importante (plusieurs millions de volts) est appliquée à l'intérieur du champ à intervalles réguliers et pendant une très faible durée. Ce courant permet d'accélérer les protons à une très grande vitesse. Les protons agissent comme un « mur » qui intercepte les particules radioactives.

À chaque fois qu'une particule percute le champ, un flash lumineux se produit. L'intensité du flash est d'autant plus importante que l'énergie de la particule est grande. Lorsque la radioactivité ambiante est très importante, le champ est littéralement recouvert de flashs lumineux à tel point qu'il faut porter des lunettes spéciales pour éviter d'être complètement ébloui.

À noter que le champ, étant constitué de protons hautement énergétiques, inflige des dégâts radioactifs à toute créature le franchissant. L'intensité des flashs lumineux dépend du niveau radioactif. Tous les tests de Perception (ainsi que tous les tests nécessitant que le personnage voit son environnement, comme le combat par exemple) subissent une pénalité de 1 par niveau de radiation (si le niveau radioactif inflige 1D6 points de radiations, les pénalités seront donc de 1D6). La pénalité que ces flashs infligent ne peut être supérieure au niveau du champ. Avec des lunettes spéciales, les pénalités sont réduites de moitié. Toute créature qui entre en contact avec le champ subit une attaque de radiation égale à la moitié du niveau du champ.

L'armure est dotée d'un indice de protection qui est réduit par les dommages que cette protection absorbe. Cependant, les points de protection perdus se régénèrent au rythme de 10 points par tour jusqu'à ce que la capacité totale de régénération soit atteinte. A ce moment-là, l'armure perd sa consistance et se désagrège. Il faudra recharger le générateur.

> **Exemple :** un personnage qui subit une attaque infligeant 15 points de dommages n'a plus que 15 points de protection jusqu'à la fin du tour. Au début du tour suivant, le champ régénère 10 points pour un total de 25.

Si une attaque inflige plus de dommages que la protection, le porteur sera blessé mais cela n'abîme absolument pas l'armure.

Il existe différents modèles d'armure. Le plus commun offre une protection de 30 et a une capacité totale de régénération de 300 points avant de devoir être rechargé. L'énergie noire annule les effets des armes pénétrantes tant qu'elle a 1 point de protection.

Elle permet aussi de résister à une certaine pression mais perd 1 point de protection par tour et par 100 mètres de profondeur.

La protection contre les chocs ne varie jamais et fonctionne normalement sans perte de point. Elle est efficace contre tout type de dommages de choc et conserve sa valeur tant que l'armure est activée.

DUPLICATEUR D'IMAGE

Cet appareil projette une image 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 peut l'alimenter pendant 20 minutes. Certains affirment que la firme Néo-tech travaillerait actuellement sur un duplicateur pouvant projeter des images **« solides ».**

DUPLICATEUR D'IMAGE

SYSTÈME_	Coût	Poids	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation
Sim	6 000	1 kg	-1(5)	III	Néo-Tech	Alliance Polaire
Batterie	200	0,1 kg	5(10)	II	Néo-Tech	Alliance Polaire

PROTECTIONS, TENUES, COMBINAISONS ET MATÉRIEL DÉFENSIF

MODÈLE_	Prot.	Coût.	FOR	Poids	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation
Bottes de saut *NTII*	-	4 000	-	2,9 kg	5(10)	II	Kricket	Ligue Rouge
Bottes de saut *NTIII*	-	6 000	-	2,5 kg	1(5)	III	Kricket	Ligue Rouge
Bottes de saut *NTIV*	-	8 000	-	2,2 kg	-5(1)	IV	Kricket	Ligue Rouge
Bottes de saut *NTV*	-	10 000	-	1,7 kg	-15(-10)	V	Systèmes Surface	Alliance Polaire
Bottes de saut *NTVI*	-	12 000	-	1 kg	Introuvable	VI	Alliance Azure	Alliance Azure
Bouclier *Petit*	7	200	10	1 kg	5(10)	III	Divers	Diverses
Bouclier ***Moyen***	7	700	13	4 kg	5(10)	III	Divers	Diverses
Bouclier Grand ***anti-émeute transparent***	3	300	12	2,5 kg	10(15)	II	Gladius	Culte du trident
Champ absorbant	-	12 000	-	4 kg*	-15 (-5)	IV	Néo-Tech	Alliance Polaire
Champ anti-radiation *C.P.A.* ***mrk II****	-	42 000	-	4,5 kg	10 (15)	IV	Rad TX	Indépendant
Champ de nano-disques *Nano-Stat*	-	5 000/ niv		1 kg	-5(-1)	V	Alliance Azure	Alliance Azure

** Ce poids comprend le générateur de champ, le capteur et le supercapaciteur, mais pas la source d'énergie.*
*** Niveau 10*

EXOSQUELETTES AUTONOMES

Créés à l'origine pour aider les fantassins et les soldats passant leur vie entre le milieu liquide et la surface, les exo d'assistance se sont peu à peu répandus. On peut les utiliser aussi bien seuls, avec des tenues souples et, plus rarement, avec des coques d'armures plus robustes et plus massives. On en trouve également beaucoup dans les docks ou les entrepôts pour aider à manipuler les marchandises.

Ces exosquelettes, plus légers que les autres, sont tout aussi complexes avec une batterie de micro-actuateurs et ils sont équipés d'une source d'énergie. Les plus légers peuvent être complètement intégrés à des tissus souples grâce à leur structure très fine.

HAULER MRK II

Il s'agit plus d'une machine massive qu'autre chose. Cet exosquelette est souvent utilisé dans les entrepôts. Contrairement aux autres exo, sa Force est indépendante de celle du pilote qui utilise sa Compétence Télépilotage. Le pilote se place à l'intérieur d'une sorte de carcan métallique et ne supporte, bien entendu, pas le poids de l'appareil.

CONRAD II

Ce modèle est un des premiers exo d'assistance fabriqué. Encombrant, il faut disposer d'une bonne force pour pouvoir l'utiliser efficacement.

CONRAD III

Plus léger que le premier modèle, celui-ci dispose d'une meilleure autonomie et il est plus discret même si on ne peut le dissimuler.

C'est un modèle assez récent conçu pour augmenter la préci-

MYOPODE

sion des gestes d'un technicien ou d'un médecin. Léger et fiable, son armature est suffisamment bien conçue pour qu'on puisse le porter sans gêne.

L'Okléoss est conçu sur le modèle du Myopode mais il augmente

OKLÉOSS

la Force et il est un peu moins discret.

Le Coloss est un des exosquelettes indépendants de l'époque

COLOSS

de l'Alliance Azure dont on trouve encore quelques exemplaires. MicroServ s'apprêterait à présenter le prototype d'un exo aussi performant.

Des exosquelettes tels que savaient les construire les Généti-

HKL I ET II

ciens. Discrets, robustes et fiables.

Ce gilet est fabriqué dans les jungles à partir de fibres végé-

GILET DE FIBRES VIVANTES

tales vivantes appelées les lianes séritias. C'est un gilet qu'on **« cultive »**. Il est capable de se régénérer.

Le gilet a 6 seuils de blessure à 15. A chaque fois qu'un seuil est coché, l'armure perd 1 point de protection. Le gilet régénère au rythme de 1 point toutes les 6 heures. Si le gilet perd tous ses points de protection avant d'avoir pu en régénérer un seul, il est **« mort ».**

LANCE-LEURRES PORTABLE

Un lance-leurres portable peut être automatique ou manuel. Automatique, il réagit seul face à une menace. Manuel, il doit être activé par l'opérateur. Il existe également des postes de lance-leurres qui sont beaucoup plus lourds mais qui peuvent être déployés sur une zone assez facilement. Enfin, un leurre peut être autonome (avec sa propre source d'énergie) ou assisté (le leurre est relié à une source d'énergie).

BOUCLIER

Le poste Bouclier embarque 8 leurres. Il a la taille d'un gros caisson et peut se déployer en une dizaine de minutes. Une fois déployé, il surveille avec ses sonars tout un périmètre (2 milles nautiques) et réagit de manière autonome. Ce poste est doté de sa propre source d'énergie pour alimenter d'éventuels leurres assistés.

MITHRAL

Le mithral est un lanceur autonome doté d'un sonar passif et actif (omnidirectionnel/portée : 1 mille nautique) pour détecter une menace éventuelle. Il est réactif et on peut régler ses conditions d'activation. Il peut emporter deux leurres.

OMBRE

Le lance-leurres Ombre est équipé de deux leurres Calloway de niveaux 6. C'est un appareil qui se porte généralement sur le dos. L'activation est manuelle.

LEURRES

CALLOWAY

Les leurres Calloway sont de niveau six. Ce sont des leurres autonomes ayant leur propre source d'énergie (une petite batterie efficace pour une dizaine de minutes). Ils peuvent imiter la signature de cibles allant jusqu'à des armures mécanisées Exo-6.

OMNI

Les leurres Omni sont de niveau 10 mais ce sont des leurres assistés. Ils peuvent imiter la signature de cibles allant jusqu'à des armures mécanisées Exo-6.

TENUES ENVIRONNEMENTALES

N'importe quelle protection simple complète peut être isolée pour servir de tenue environnementale en milieu hostile. Il faudra juste adjoindre une réserve d'oxygène si nécessaire et les protections anti-radiations adéquates. Faire isoler sa tenue double le prix de la tenue.

TENUES DE PLONGÉE ULTRA-LÉGÈRES

Les armures décrites dans le livre de base sont, pour la plupart, des armures pressurisées. Mais beaucoup de plongeurs et, surtout les pirates évoluant dans une eau peu profonde utilisent des armures non pressurisées. Les Pilleurs de ruines, notamment, préfèrent nettement se servir des mélanges respiratoires ou de tenues utilisant du fluide.

Il y a deux catégories de tenues ultra-légères. Celles utilisées en eaux peu profondes avec du mélange et celles utilisées en eaux très profondes avec du fluide. Ces deux tenues n'encombrent pas leur propriétaire mais elles ne peuvent pas être blindées. De plus, elles ne sont pas conçues pour qu'on y installe un quelconque équipement. Seules les combinaisons de grande profondeur comportent un dispositif de chauffage. Elles ne modifient pas les Caractéristiques d'un plongeur mais peuvent être utilisées avec un exosquelette d'assistance. Elles sont généralement faites en tissu moléculaire, en caoutchouc moléculaire et quelquefois en fibres de plastitane. On peut les enfiler et les retirer en 3 tours.

TENUES DE PROTECTION

GILET DE PROTECTION EN KEVLAR

C'est le gilet de base en kevlar. Il ne protège que de 4 contre les attaques perforantes (coup de couteau, flèches, balles perforantes, etc.)

GILET SOLES (LIGUE ROUGE)

Il s'agit du gilet pare-balles standard de la police et des milices. C'est un gilet de protection en kevlar avec treillis métallique et plaques, très classique, qui protège le torse et l'abdomen.

GILET VASTA II (LIGUE ROUGE)

C'est le gilet standard utilisé par les soldats de la Ligue. Il protège le torse, l'abdomen, les cuisses et les bras.

MIL AZ (HÉGÉMONIE)

Tenue de protection standard des services de sécurité : c'est une tenue matelassée très classique, renforcée avec du kevlar.

NANO-CUIRASSE MARK I

Une cuirasse rigide constituée d'un treillis de nanotubes d'hyper matériaux extrêmement résistants.

NANO-CUIRASSE MARK II

Une cuirasse rigide constituée d'un treillis de nanotubes d'hyper matériaux encore plus résistants.

PAGAN (HÉGÉMONIE)

Tenue de protection de la Garde Patriarcale : ces tenues sont plus lourdes que les armures Sancta mais tout aussi modernes.

PROTECTOR 201 (HÉGÉMONIE)

Tenue de protection militaire standard : cette tenue en fibres de plastitane est renforcée par des plaques de blindage protégeant les bras, le devant des cuisses et le torse. Le casque est également blindé. Comme ces plaques ne recouvrent pas entièrement le soldat, il est possible de viser une zone non-protégée. Les tenues standards de l'armée sont généralement équipées d'un régulateur thermique, d'un recycleur d'eau, d'un respirateur de secours et d'un système de visée sur visière équipé d'infrarouge.

PROTECTION SPIDER

Cette protection remplace celle du livre de base. Ce modèle commun, fabriqué par Galen Klauss, est fait de fibres très résistantes, mêlées à des fibres de titane et de toiles d'araignées synthétiques. Léger et discret – on peut porter facilement le gilet sous des vêtements légers –, il est très apprécié de ceux qui recherchent un moyen de protection discret (services de sécurité, gardes du corps, personnel diplomatique, etc.). Le gilet coûte 3 000 sols.

ROGA I (LIGUE ROUGE)

C'est l'armure de protection portée par les Gardes Rouges. L'armure couvre tout le corps. La tête est protégée par un bonnet matelassé qui se place sous le casque.

COMBINAISON D'ÉNERGIE NOIRE GÉNÉTICIENNE

ARMURE_	Prot.	Choc	Local.	Catég.	FOR	Coût	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation
Energie noire	34	10	Intégrale	A	-	NA	Introuvable	VII	Généticiens	Généticiens

EXO-SQUELETTES AUTONOMES

MODÈLE_	Bonus	Autonomie	Coût	Poids	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation
Hauler mrk II	Force 60	6 h	154 000	308 kg	-15(-10)	II	Conrad Ind.	Indépendant
Conrad II	Force +8	8 h	39 000	31 kg	-5(5)	III	Conrad Ind.	Indépendant
Conrad III	Force +8	14 h	56 000	20 kg	-15(-10)	IV	Conrad Ind	Indépendant
Myopode	Coord+2	24 h	20 000	4 kg	-15(-10)	IV	MicroServo	Union Médit
Okléoss *I*	Force +2	24 h	20 000	8 kg	-15(-10)	IV	MicroServo	Union Médit
Coloss mark I	Force +6	48 h	36 000	9 kg	-20(-15)	V	Azuréen	Alliance Azure
HKL I	Force +6	7 jours	50 000	5 kg	-20(-15)	VI	Généticiens	Empire des généticiens
HKL II	Force +8	1 mois	60 000	3 kg	-20(-15)	VII	Généticiens	Empire des généticiens

LANCE –LEURRES PORTABLE

MODÈLE_	Coût	Poids	DIS(M.noir)	NT	Fabricant	Nation
Bouclier	12 400	22 kg	5(10)	II	Wolf Ind.	Généticiens
Mithral	6 400	8 kg	5(10)	II	Mithral	Royaume de l'Indus
Ombre	600	4 kg	5(10)	II	Calloway	Ligue Rouge
Batterie*	90	1,5 kg	5(10)	II	Divers	Divers

** On peut adjoindre une batterie aux lance-leurres Ombre et Mithral pour qu'elle puisse alimenter d'éventuels leurres assistés.*

LEURRES

LEURRE_	Niveau	Coût	Poids	DIS(M.noir)	NT	Fabricant	Nation
Calloway	6	2 000	3 kg	5(10)	II	Calloway	Ligue Rouge
Omni	6	1 200	1,5 kg	5(10)	II	Industries de l'Union	Union Médit

ROGA II (LIGUE ROUGE)

C'est l'armure de protection utilisée par la Garde Pourpre. Elle est plus lourde que le modèle Roga I. Elle est renforcée de plaques de blindage aux endroits sensibles : torse, ventre, cuisses. Le casque est généralement blindé également.

SANCTA (HÉGÉMONIE)

Tenue des Protecteurs du Temple : cette tenue ultra-moderne est le fruit d'une technologie généticienne. Très légère, blindée sur la tête et le torse, elle offre une excellente protection sans trop pénaliser son porteur. Ces armures sont, en plus, extrêmement belles, riches en couleurs et en ornements brodés d'or et d'argent.

SEC II (HÉGÉMONIE)

Tenue anti-émeute : c'est également la tenue très classique des troupes anti-émeutes.

TENUE DE SÉCURITÉ KEVLAR

C'est la tenue de base des forces de sécurité des Veilleurs. Elle est renforcée par un treillis métallique et des plaques protégeant les endroits sensibles.

TENUE NBC

Les tenues NBC (nucléaire, bactériologique, chimique) permettent à un individu sans armure pressurisée d'être partiellement protégé contre les radiations (équivalent d'un bouclier anti-radiation 4), mais aussi contre les gaz et les armes chimiques. Chaque tenue est complétée par un masque à gaz.

TENUES DE PROTECTION CONTRE LE FROID ET LA CHALEUR

Il existe des tenues spéciales pour résister au froid ou à la chaleur. Une tenue permet de faire varier pour l'individu la température ambiante d'un certain nombre de crans. Un personnage avec une tenue chaude dans un environnement Froid, sera considéré dans un environnement à Forte Chaleur.

TENUES DE PROTECTION CONTRE LE FROID ET LA CHALEUR	
TYPE_	**Température**
Tenue légère	+1 niveau
Tenue moyenne	+2 niveaux
Tenue chaude	+3 niveaux
Tenue lourde	+4 niveaux
Tenue polaire	+5 niveaux
Kit fraîcheur régulée*	-1 à -3 niveaux

**ce kit permet de compenser une partie de la chaleur générée par un vêtement si on se trouve en climat chaud. Il est alimenté par un système générant son énergie grâce aux déplacements du corps, son autonomie est donc illimitée si le personnage peut se mouvoir. Si le personnage ne peut bouger, les batteries incorporées dans le dispositif ont une autonomie de 6 heures.*

TENUES DE PROTECTION CONTRE LE FROID ET LA CHALEUR	
ECHELLE DES TEMPÉRATURES_	**Degré**
Chaleur extrême	60°+
Chaleur intense	51° à 59°
Chaleur étouffante	41° à 50°
Très forte chaleur	37° à 40°
Forte chaleur	31 à 36°
Chaleur supportable	26° à 30°
Température agréable	16° à 25
Froid	10° à 15
Très froid	5° à 10°
Glacial	0° à 4°
Froid extrême	-1 à –10
Froid intensif	-11 à –20°
Froid mortel	-21 à -90°

TOILES D'ÉNERGIE

Une toile est un petit disque de métal qui, quand il est lancé, libère un champ de force en forme de disque qui obstrue une coursive pendant quelques secondes. L'effet produit ressemble à une toile d'araignée faite d'énergie, d'où le nom de l'appareil. Le champ reste en place 1D6 tours ; ensuite l'appareil est détruit. La protection offerte est égale à un champ de force individuel de niveau 20 pour un couloir de 2 mètres de côté. La toile perd 1 point de protection par 20 cm de côtés supplémentaires. Ainsi, un couloir de 3 m de côté ne pourra être obstrué que par un champ de niveau 15 et plus. Le générateur est très fragile.

TECHNOLOGIE SONIQUE_

DISPERSEUR SONIQUE

Un disperseur sonique peut faire disparaître instantanément les créatures soniques. Quand une créature est touchée par l'arme, elle effectue un test sur 1D20 avec une pénalité égale à la marge de réussite de l'attaque. Si elle rate, elle cesse d'exister. Cet appareil à la forme d'un petit pistolet.

TOILES D'ÉNERGIE							
MODÈLE_	**Niv./Bonus**	**Coût**	**Poids**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabric.**	**Nation**
Toile	20	12 000	0,5 kg	-10(-5)	IV	Malgo	Pirates

TECHNOLOGIE SONIQUE							
APPAREIL_	**Charge.**	**Durée**	**Coût**	**DIS(M.noir)**	**NT**	**Fabric.**	**Nation**
Disperseur	12	-	NA	NA(-20)	VI	généticiens	généticiens
Générateur	-	60 min	NA	NA(-20)	VII	généticiens	généticiens

SERVITEUR SONIQUES

Cette technologie généticienne crée des créatures en solidifiant les ondes soniques et les ondes lumineuses. C'est, tout du moins, ce que pensent les chercheurs qui sont totalement dépassés par cet appareil assez semblable aux appareils d'abordage Avatar sonique.

L'appareil, une sorte d'exosquelette qui se porte sur la main en épousant les lignes des phalanges, crée une sorte de vague silhouette aux contours assez flous et changeants et traversée par des petits éclairs qui courent sur ce qui semble être une peau. La chose est capable de servir son maître aussi bien en l'aidant dans des tâches domestiques qu'au combat.

La créature générée ignore les effets secondaires des seuils de ses blessures. Elle bénéficie d'une protection de 10. Elle est insensible à tous les dégâts de choc. Les seules armes qui peuvent l'affecter sont les armes soniques (qui doublent leurs dommages et ignorent la protection), les armes à énergie, l'eau (1D6 points de dommages de base pour une faible projection, 2D10 points pour un jet d'eau sans sa protection de 10), le feu et les brouilleurs d'ondes (1D6 points par niveau et par tour sans sa protection de 10).

Elle inflige des dégâts physiques (3D6) et des dégâts de choc (+2D6). La créature ne pèse rien.

LES ABORDAGES PAR AVATARS SONIQUES

On a retrouvé certains documents d'amiraux qui, au cours de la guerre qui a opposée l'Alliance Azur à l'Empire des Généticiens, témoignent de l'utilisation d'un système généticien bien étrange.

Ce dispositif permettait à des combattants enfermés dans des caissons spéciaux de générer des êtres constitués d'ondes soniques et lumineuses solidifiées.

Les navires généticiens devaient se trouver bord à bord avec le navire cible pour pouvoir lancer des sortes de grappins transmettant les ondes à travers la coque sans trop de dispersion. Les systèmes complexes de détection généticiens transmettaient dans les caissons un scan précis de l'intérieur du navire pour que les combattants puissent diriger leurs doubles.

Inutile de préciser qu'une telle technologie a complètement disparu et qu'elle échappe à la compréhension de nos chercheurs les plus brillants.

TENUES DE PLONGÉE ULTRA-LÉGÈRES

ARMURES_	Prot.	Choc	Local.	Catég.	For.	Coût	Poids	DIS (M.noir)	NT	Fabric.	Nation
Tenue faible profondeur tissu	3	-	T/C/B/J	A	-	50	1 kg	20(20)	II	Défia	Indépendant
Tenue faible profondeur caoutchouc	6	-	T/C/B/J	A	-	100	2 kg	15(20)	II	Défia	Indépendant
Tenue faible profondeur plastitane	9	2	T/C/B/J	A	-	6 000	3kg	10(15)	II	Défia	Indépendant
Tenue grande profondeur plastitane	11	3	T/C/B/J	C	10	12 000	4 kg	5(10)	III	Défia	Indépendant

TENUES DE PROTECTION

ARMURES_	Prot.	Choc	Local.	Catég.	For.	Coût	Poids	DIS (M.noir)	NT	Fabric.	Nation
Gilet de fibres vivantes	9	3	T/C/B/J	C	-	-	-	-	I	-	-
Gilet en kevlar	10	2	C	C	10	6 000	2,5 kg	10(15)	II	Gladius	Veilleurs
Gilet *Soles*	14	5	C	C	8	1 200	3 kg	5(10)	II	Véga	Ligue rouge
Gilet *Vasta II*	13	3	C/B/J	D	10	2 700	4 kg	5(10)	II	Véga	Ligue rouge
Mil *AZ*	10	4	T/C/B/J	D	-	1.800	5 kg	5(10)	III	Néo-Tech	Hégémonie
Nano-cuirasse *mark I*	24	2	C	C	12	28 000	4 kg	-20(-15)	III	Nanosol	Veilleurs
Nano-cuirasse *Mark II.*	25	4	C	C	12	32 000	3 kg	-20(-15)	III	Nanosol	Veilleurs
Pagan	11	6	T/C/B/J	D	8	29 000	3 kg	-10(-5)	V	Inconnu	Hégémonie
Protection *spider* **complète**	9	3	C/B/J	B	-	9 000	1 kg	-5 (1)	III	Galen-Klauss	Indépendant
Protector *201*	14	4	T/C/B/J	C	10	5 800	6,4 kg	-5(1)	III	Meklar	Hégémonie
Roga I	10	7	T/C/B/J	C	-	8 000	6 kg	5 (10)	II	Véga	Ligue rouge
Roga II	11	7	T/C/B/J	D	-	12 000	8 kg	5 (10)	II	Véga	Ligue rouge
Sancta	10	5	T/C/B/J	D	6	13 000	3 kg	-10(-5)	V	Inconnu	Hégémonie
Sec II	7	6	T/C/B/J	D	-	1 200	6 kg	10(15)	III	Néo-Tech	Hégémonie
Tenue *NBC*	0	0	T/C/B/J	D	-	2 900	1,2 kg	10(15)	II	Véga	Ligue rouge
Tenue sécurité Kevlar	15	4	T/C/B/J	D	12	14 000	5,5 kg	5(10)	II	Gladius	Veilleurs

<< LIVRE DEUX_

MATÉRIEL LOURD

EQUIPEMENTS DES NAVIRES ET ARMURES_



AUTRES DISPOSITIFS ÉNERGÉTIQUES POUR ARMURES

Ces dispositifs viennent renforcer l'autonomie d'une armure de combat alimentée par une batterie ou un PE. Pour pouvoir recharger une batterie ou un PE, l'armure doit être à l'arrêt ou se déplacer lentement.

CAPTEURS SOLAIRES

Les capteurs solaires disposés sur une armure, quand ils sont déployés et en surface, permettent de régénérer 1 minute de consommation de la batterie en 10 minutes.

CEAG (CAPTEURS D'ÉNERGIE AMBIANTE GÉNÉTICIEN)

Ces appareils généticiens captent l'énergie ambiante quel que soit l'environnement. On suppose qu'ils sont une évolution des convertisseurs d'énergie solaires basés sur des micro antennes. Ils seraient donc capables de capter non seulement toutes les longueurs d'onde du spectre solaire, mais aussi les ondes radio, les variations de température, etc. Ils permettent de régénérer 1 minute de consommation de la batterie en 5 minutes. Ce dispositif fonctionne sous l'eau mais comme il y a moins de perturbations et de radiations, il est beaucoup moins efficace. Il faut 30 minutes pour recharger 1 minute de consommation.

MICRO-TURBINES

Basé sur le même principe que les hydroliennes, l'appareil est équipé de petites turbines entraînées par le déplacement d'eau qui rechargent des éventuelles batteries. Ce système permet de recharger la batterie au rythme de 1minute de consommation de la batterie en 5 minutes.

TURBINE TRACTÉE

C'est le même principe que les micro-turbines mais avec un dispositif plus imposant qui est souvent tracté. La turbine est reliée à un ombilical et suit le plongeur dans ses déplacements. La turbine permet de régénérer 1 minute de consommation de la batterie en 2 minutes.

BÂCHE ANTICORROSION

Basée sur le principe des tentes de survie et des revêtements anticorrosion qui utilisent un alliage extrêmement résistant contre l'acidité de la surface (généralement des fibres de titane), une bâche anticorrosion permet de protéger un véhicule ou une armure. Le matériel protégé doit être entièrement recouvert et immobile. La bâche a un indice de résistance fixe qui se dégrade au bout d'un certain nombre d'heures. De nombreux explorateurs s'emmitouflent dans ces bâches pour se déplacer en armure ou en recouvrent leurs appareils pendant les déplacements. Cela est tout à fait possible, mais la bâche voit son indice de résistance légèrement réduit (perte d'un quart).

La bâche perd 1 point de résistance toutes les (autonomie) heures.

BOTTES DE SAUT

L'alternative la moins coûteuse et la moins encombrante aux réacteurs sont les bottes de saut. Le dispositif est constitué d'un carénage spécial enserrant les pieds et le bas des jambes. L'armure peut contracter ce dispositif pour augmenter sa foulée ou effectuer un bond. Pour l'atterrissage, le bond nécessite un test de pilotage avec une pénalité de 2. Sans stabilisateur, la pénalité est de 5.

La distance de base que l'on peut sauter en hauteur et en longueur est indiquée dans le tableau ci-dessous. On peut sauter

plus loin mais la difficulté du jet d'atterrissage sera augmentée d'une pénalité supplémentaire de 1 par distance supplémentaire (indiquée entre parenthèses).

Il est rare de voir un tel système équiper autre chose que des armures exo-alphas et des exo-0.

BRAS MÉCANIQUE

Un appareil peut être équipé d'un bras mécanique qu'il peut utiliser grâce à un lien mécanique ou un système électronique. Ce bras aura une Force dépendante de la masse qu'il peut soulever. C'est la compétence Télépilotage qui est utilisée pour le manipuler.

CASQUES

Un casque peut ne pas être équipé d'une paroi de verre. Dans ce cas, il peut être doté d'une des options suivantes.

CASQUE LISSE AZURÉEN ET GÉNÉTICIEN

En intégrant des capteurs visuels à la structure même de la paroi, ces casques sont traités spécialement pour permettre à un pilote de voir au travers de son casque comme s'il était en verre. Ces casques sont extrêmement rares et onéreux

CASQUE QUASI INTÉGRAL

Ce casque est pourvu d'une fine fente à la hauteur des yeux constituée d'une matière transparente comme du verre trempé, de l'Alon ou de l'ACS. On utilise dans ce cas la valeur de protection normale de l'armure en cas de coup à la tête. En revanche, un adversaire peut viser la fente (Cible Très petite imposant un modificateur de –5). Le pilote a un angle de vision limité et subit une pénalité de 2 à tous ses tests de Perception ou de surprise. De nombreuses armures de surface sont pourvues de ce type de casques.

BOTTES (EXO-A/EXO-O)

BOTTES_	POIDS	COÛT	VITESSE	Saut longueur-hauteur	Fabricant
NTII	20kg/100kg	20 000/100 000	+5% 1m20	(+20 cm)-60 cm (+10 cm)/60 cm (+10 cm)/30 cm (+5 cm)	Kricket (Ligue Rouge)
NTIII	12kg/59kg	12 000/59 000	+10% 1m60	(+30 cm)-80 cm (+20 cm)/80 cm (+15 cm)/40 cm (+10 cm)	Kricket (Ligue Rouge)
NTIV	9kg/45kg	9 000/45 000	+15% 2m20	(+40 cm)-1m10 (+30 cm)/1m10 (+20 cm)/60 cm (+15 cm)	Kricket (Ligue rouge)
NTV	8kg/40kg	8 000/40 000	+20% 2m80	(+50 cm)-1m40 (+40 cm)/1m40 (+25cm)/70 cm (+20 cm)	Systèmes surface (Alliance Polaire)
NTVI	7kg/34kg	7 000/34 000	+30% 3m20	(+60 m)-1m60 (+50 cm)/1m60 (+30 m)/80cm (+25 cm)	Alliance Azure (Alliance Azure)

BRAS MÉCANIQUE

BRAS MÉCANIQUE_	Coût	Poids	DIS (M. noir)	NT	Fabricant	Nation
Gamme Goliath II	200/kg*	*	5(10)	II	New Cyb. Tech	Indépendant

**Le poids de l'appareillage est égal à la masse soulevable en kg divisée par 3 à NT II. A NT III, le poids est divisé par 5, à NT IV par 7, à NTV par 9, à NT VI azuréen par 10 et à NTVI généticien par 12. Le coût est à multiplier par le poids de l'appareil.*

ACCUMULATEURS D'ÉNERGIE_	Coût	DIS(M.noir)	NT	Fabric.	Nation
Capteurs solaires	1 000/kg	1(5)	III	Conquest	Ligue rouge
CEAG*	NA	NA	VI	Empire des généticiens	Empire des généticiens
Micro-turbines	250/kg	1(5)	III	TurEau	Indépendant
Générateur	NA	NA(-20)	VII	TurEau	Indépendant

**Capteurs d'énergie ambiante généticien*

POIDS DES DISPOSITIFS

GP_	Micro-turbine	Turbine tractée	Capteur solaire	CEAG
GP-A3	0,2 kg	0,7 kg	0,1 kg	0,02 kg
GP-A4	0,4 kg	1,3 kg	0,2 kg	0,04 kg
GP-B1	0,8 kg	2,3 kg	0,4 kg	0,1 kg
GP-B2	1,4 kg	4,2 kg	0,7 kg	0,1 kg
GP-B3	2,5 kg	7 kg	1,2 kg	0,2 kg
GP-B4	4,4 kg	13 kg	2,2 kg	0,4 kg
GP-C1	8 kg	23 kg	3,9 kg	0,8 kg
GP-C2	14 kg	42 kg	6,9 kg	1,4 kg
GP-C3	25 kg	74 kg	12 kg	2,5 kg
GP-C4	44 kg	131 kg	22 kg	4,4 kg
GP-D1	78 kg	234 kg	39 kg	8 kg
GP-D2	138 kg	415 kg	69 kg	14 kg
GP-D3	246 kg	739 kg	123 kg	25 kg
GP-D4	438 kg	1 314 kg	219 kg	44 kg

MICRO-CAMÉRAS

C'est un casque normal équipé de micro-caméras retranscrivant l'extérieur sur la paroi vitrée interne. Généralement, il est aussi équipé d'un volet de sécurité (en position rabattue par défaut). En effet, si les caméras sont détruites, le pilote pourra alors l'ouvrir pour voir à travers la paroi vitrée.

VOLET STRIÉ

Un volet strié permet de bénéficier de la moitié de la protection du volet tout en pouvant voir presque normalement. Les tests de Perception et de Réaction en cas de surprise subissent une pénalité de –3.

COMMUNICATEURS POUR ARMURES

Ces appareils utilisent normalement la source d'énergie de l'appareil qu'ils équipent mais ils peuvent être dotés d'une batterie autonome qui les alimente pendant 10 jours.

LÉNID II

Le nouveau communicateur Lénid a une portée de 2 000m sous l'eau.

SATARAID

La gamme SatAraid offre d'excellents communicateurs externes avec un blindage électronique satisfaisant

HUSSARD

Ce sont les meilleurs communicateurs externes du marché.

CONTRÔLEUR DE RÉSEAU DE DÉFENSE

Les contrôleurs de réseau de défense peuvent coordonner plusieurs petits drones orbitant autour de l'armure à une certaine distance (voir drones et robots : Neptune/Artémis et nano-drones). Ces drones peuvent avoir différentes missions.

Le CRD Neptune n'est utilisable que sous l'eau, l'Artémis qu'en surface et le Nano-moléculaire, le plus complexe, peut commander des nano-drones.

DÉCOUPE-ROCHE

Ce modèle de découpe roche est monté sur des véhicules de chantier pour forer des tunnels. On utilise la compétence Télépilotage. Le modèle industriel pulvérise 1 m³ de roche en 1 tour (pour les pierres les plus dures, l'appareil en vaporisera deux fois moins en deux fois plus de temps et pour les pierres les plus tendres, deux fois plus en deux fois moins de temps) et il est généralement alimenté par la machine sur lequel il est installé ou par un générateur autonome.

Cette arme n'étant pas prévue pour le combat, la compétence utilisée dans ce cas est réduite de moitié.

DISPOSITIF DE STABILISATION DES ARMURES EN SURFACE À HAUTE VITESSE

Pour qu'une armure évolue à l'air libre et qu'elle puisse atteindre une certaine vitesse (des vitesses de plusieurs centaines de km/h pour certaines), elles doivent disposer de stabilisateurs spéciaux. Aucun stabilisateur spécial n'est à prévoir pour toutes les armures ayant une vitesse inférieure ou égale à 10 km/h.

NOTE SUR LES BONUS LIÉS AU PROFILAGE

Une armure peut être étudiée pour se déplacer très rapidement en surface. Elle coûtera certainement plus cher, mais pourra bénéficier d'un bonus de +1 à +3 à ses tests de pilotage en plus d'augmenter sa vitesse maximale et sa vitesse de sécurité de 10%.

DISSIPATEUR DE CHALEUR OU DE FROID, SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT, CHAUFFAGE

Ils sont identiques aux modèles du chapitre 1 mais conçus pour les véhicules. Le poids et le coût sont indiqués pour un appareil de 100 kg. A chaque fois qu'on double la masse du véhicule, la masse et le coût de l'appareil augmentent de 60%.

Ces appareils sont soit livrés avec une batterie les alimentant pour 96 heures soit ils utilisent la source d'énergie de l'appareil.

CASQUES

APPAREILS_	Coût	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation
Casque lisse	5% prix armure	-20(-20)	V	Azuréen/Généticien	Azuréen/Généticien
Micro-caméras	6 000 sols	5(10)	II	Visual dream	Indépendant
Quasi intégral	2% prix de l'armure	10(15)	II	Divers	Diverses
Volet strié	Prix d'un volet	15(20)	II	Divers	Diverses

COMMUNICATEURS POUR ARMURES

TYPE_	Portée	Blindage électronique	Coût	Poids	DIS (M. Noir)	NT	Fabric.	Nation
Lénid II	2000 m	5	1200	4kg	5(10)	III	Lénid Ind	Ligue Rouge
SatAraid	1km/niv	5	900/niv	1kg/niv	10(15)	II	Satar	Hégémonie
Hussard	5km/niv	10	1 200/niv	1kg/niv	1(5)	III	Hussard	Indépendant

CONTRÔLEUR DE RÉSEAU DE DÉFENSE

SYSTÈME_	Coût	Poids	DIS (M. Noir)	NT	Fabric.	Nation
CRD Neptune	40 000	1kg	-1(5)	V	Brain Ind.	Alliance Polaire
CRD artémis	40 000	1kg	-10(-5)	V	Brain Ind.	Alliance Polaire
CRD nano-moléculaire	55 000	1kg	-15(-5)	V	Brain Ind.	Alliance Polaire

DISPOSITIF DE STABILISATION MULTIPLICATEUR NIVEAU TECHNOLOGIQUE		
NT_	**Modificateur***	**Coût**
NT II	-1	x 1/2
NT III	0	x 1
NT IV	+1	x 2
NT V	+2	x 4
NT VI	+3	x 10
NT VII	+4	Na

**Modificateur de base (le malus ou le bonus peuvent être plus importants avec certains modèles) aux tests de pilotage. Le poids du dispositif sera à modifier en fonction du tableau d'évolution technologique indiqué dans les règles optionnelles.*

PORTE-DRONES

Cet équipement permet à un drone d'être porté sur une armure ou un appareil quand il n'est pas activé. Les renseignements ci-dessous sont donnés pour un seul petit drone Alpha.

PROJECTEUR ET GÉNÉRATEUR DE LUMIÈRE

Les projecteurs projettent une lumière directionnelle tandis que les générateurs permettent d'émettre une lumière légèrement bleutée tout autour de l'armure. Avec un projecteur, la portée de base est de 10 m par niveau. Avec un générateur, elle est de 1 m de rayon par niveau. La portée maximale d'un projecteur sous l'eau est de 300 m. Ces appareils peuvent être équipés d'une batterie autonome qui leur permet de fonctionner pendant 48 heures moins une heure par kg de l'appareil.

Pour les projecteurs : le coût indiqué est pour un appareil ayant une profondeur opérationnelle de 1000 m. Par 1 000 m supplémentaires, il faut doubler le prix. Le poids augmente de 1kg tous les 2000 m supplémentaires

PROPULSEURS À RÉACTION

Les armures peuvent être équipées de réacteurs qui sont généralement amovibles bien qu'il soit possible de construire une armure avec un réacteur intégré. Les réacteurs demeurent extrêmement rares et ne sont employés que par les forces armées. C'est pour cette raison que le coût est purement indicatif. Pour pouvoir utiliser un réacteur, une armure mécanisée doit pouvoir le soulever (voir la limitation du poids portable en fonction de l'exo-force d'une armure).

PROPULSEUR À RÉACTION ÉLECTRIQUE (PRE)

C'est un mini turboréacteur à double flux qui utilise des résistances électriques plutôt qu'une chambre de combustion pour augmenter la température du flux d'air compressé. Ce type de réacteur est assez lourd et peu performant, mais il a juste besoin d'une « batterie » pour fonctionner.

Poids: 38 kg pour 100 kg à soulever.

Type de batterie : voir tableau page suivante.

DÉCOUPE-ROCHE										
DÉCOUPE ROCHE_	**Dom.**	**Choc**	**FOR**	**Ini**	**All.**	**Coût**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Industriel	7D10	-	Machine	-4	+3	48 000	-5(-5)	II	Industries Minières	Hégémonie

DISPOSITIF DE STABILISATION DES ARMURES EN SURFACE À HAUTE VITESSE STABILISATEURS HAUTE VITESSE					
EXO_	**Poids***	**Coût**	**DIS (M.noir)**	**Fabricant**	**Nation**
Exo Alpha	1kg	1 000	-5(1)	Néo-Tech	Ligue rouge
Exo 0	2 kg	2 000	-5(1)	Néo-Tech	Ligue rouge
Exo 1	3 kg	6 000	-5(1)	Néo-Tech	Ligue rouge
Exo 2	5 kg	8 000	-5(1)	Néo-Tech	Ligue rouge
Exo 3	8 kg	12 000	-5(1)	Néo-Tech	Ligue rouge
Exo 4	13 kg	15 000	-10(-5)	Néo-Tech	Ligue rouge
Exo 5	21 kg	18 000	-10(-5)	Néo-Tech	Ligue rouge
Exo 6	34 kg	22 000	-10(-5)	Néo-Tech	Ligue rouge
Exo Oméga	55 kg	30 000	-15(-15)	Néo-Tech	Ligue rouge

**Le poids est donné pour une vitesse de 100km/h. Il est augmenté de 10% par 50km/h en plus*

PORTE-DRONES						
MODÈLE_	**Coût**	**Poids**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Porte-drones	100	2 kg	15(20)	II	Mac Den	Indépendant

PROJECTEUR ET GÉNÉRATEUR DE LUMIÈRE						
SYSTÈME_	**Coût**	**Poids**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Projecteur *Lumina*	200/niv	1kg/2niv	15(20)	II	Artitech	Indépendant
Générateur *Feu-Follet*	1000/ niv	1kg/5niv	20(20)	III	Artitech	Indépendant

Consommation : chaque minute en vol consomme 2 minutes de la **« batterie »**. De plus, chaque décollage et chaque atterrissage consomme une grande quantité d'énergie (8 minutes d'autonomie d'une **« batterie »**).

PROPULSEUR À RÉACTION AVEC PRÉCHAUFFAGE (PRKE)

C'est un mini turboréacteur à double flux fonctionnant au kérosène. Il est de plus muni de résistances électriques pour préchauffer l'air avant la combustion, ce qui permet d'améliorer le rendement du moteur. Ce type de réacteur est très performant, mais il a besoin de carburant et d'une **« batterie »** pour fonctionner.

Poids : 8 kg pour 100 kg à soulever

Type de batterie : Voir tableau ci-dessous

Consommation : 260 g (NT III)/ 240 g (NT IV) de kérosène par minute et pour 100 kg de masse à soulever. De plus chaque minute en vol consomme 1 minute de la **« batterie »**. Enfin, chaque décollage et chaque atterrissage consomme en carburant l'équivalent de 0,1% du poids de l'appareil. Ainsi un appareil pesant 500 kilos consomme, à chaque décollage et à chaque atterrissage, 0,5 kg de kérosène.

Prix du kérosène : 3 sols par kilo

Le kérosène a besoin d'être stocké dans un réservoir. Celui-ci pèse 5% du poids du carburant et coûte 75 sols le kilo.

TYPE DE BATTERIE NÉCESSAIRE (GP) POUR SOULEVER LA MASSE DONNÉE À NTIII		
GP_	**PRE**	**PRKE**
GP-A1	NA	56 kg
GP-A2	10 kg	100 kg
GP-A3	18 kg	180 kg
GP-A4	32 kg	316 kg
GP-B1	56 kg	562 kg
GP-B2	100 kg	1 t
GP-B3	180 kg	2 t
GP-B4	316 kg	3 t
GP-C1	562 kg	6 t
GP-C2	1 t	10 t
GP-C3	2 t	18 t
GP-C4	3 t	32 t
GP-D1	6 t	56 t
GP-D2	10 t	100 t
GP-D3	18 t	180 t
GP-D4	32 t	316 t

Pour connaître le poids de la **« batterie »,** voir Chapitre 5, sources d'énergie. Typiquement, on utilisera comme source d'énergie une batterie THC ou bien des appareils Azuréens ou Généticiens (PE, Générateur, etc.).

> **Exemple :** avec une armure NT III de type Exo-0 que l'on veut équiper d'un réacteur PRKE ayant une autonomie de 20 minutes. Une armure terrestre Exo-0 a un poids typique de 0,8 tonne. On décide que l'armure emportera un maximum de 200 kg d'équipement, y compris le réacteur. Le poids final de l'armure sera donc de 1 tonne.

Le GP aura les caractéristiques suivantes :

- **Réacteur :** Poids 80 kg, coût 24 000 sols
- **Type de batterie :** GP-B2 (THC)
- **Consommation :** Kérosène : 2,6 kg / min de vol + 1 kg / décollage ou atterrissage. Batterie : 1 min / min de vol.
- **Poids «combustible»** pour 20 minutes de vol + 1 décollage + 1 atterrissage : **Kérosène :** 54 kg (2,6 x 20 + 2), coût : 162 sols. **Réservoir :** poids 2,7 kg, coût environ 203 sols. **Batterie THC :** poids : environ 1,4 kg (6,8 kg/h [GP-B2]x0,6 [NT III] x 1/3 [20 minutes]), coût : environ 82 sols.
- **Poids total :** 138 kg (80 + 54 + 2,7 + 1,4)
- **Coût total :** 24 447 sols (24 000 + 162 + 203 + 82)

Note : comme on avait prévu 200 kg d'équipement, il reste 62 kg de disponible.

On peut aussi utiliser les réacteurs pour effectuer des bonds d'une dizaine de mètres (comptant comme un **« décollage »** et un **« atterrissage »**) ou pour atteindre un point surélevé (comptant comme un **« décollage »**) ou en contrebas (comptant comme un **« atterrissage »**). Dans ce cas, la consommation est réduite de moitié (4 minutes d'une batterie avec un PRE ou 0,05% du poids de l'appareil en carburant avec un PRE). De plus, le pilote doit effectuer un test de pilotage avec une pénalité de 2. Sans stabilisateur, la pénalité est de 5.

RÉGULATEURS THERMIQUES

Il s'agit du modèle le plus courant pour les armures et véhicules. Le modèle standard est de niveau 1. Il peut donc réduire l'intensité du froid ou de la chaleur d'un niveau. Cet appareil est soit livré avec une batterie l'alimentant pour 96 heures soit il utilise la source d'énergie de l'appareil.

REVÊTEMENT ANTICORROSION

Ce produit est vital pour tous les appareils qui utilisent des matériaux sensibles aux conditions de la surface. Il renforce la protection des blindages contre l'usure. Avant de partir en mission, il est sage de faire appliquer sur son matériel un tel revêtement. Les revêtements permettent à un engin de bénéficier d'une résistance à la corrosion et réduit de 10 points par couche les effets de l'acide ou de la corrosion (à chaque test). Le revêtement se dégrade au rythme de 1 point par heure. On ne peut appliquer que 5 couches sur un engin.

PROPULSEURS À RÉACTION					
APPAREILS_	**Coût**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Réacteur électrique	60 sols par kg	-20 (-15)	III-IV	Grover	Indépendant
Réacteur électrique avec kérosène	300 sols par kg	-20 (-15)	III-IV	Grover	Indépendant

SAS DE SECOURS AUTONOME

Ce sas de secours est extrêmement répandu. Construit en masse sous l'Empire des généticiens et à l'époque de l'Alliance Azure, on peut en trouver au moins un dans la plupart des stations. Extérieurement, un sas autonome apparaît comme un assemblage de deux cylindres verticaux terminés par des demi-sphères et enchâssés dans un châssis tubulaire. Un des cylindres renferme le sas **et ses deux ouvertures**, tandis que l'autre, qui est pressurisé, contient un conteneur d'eau, une pompe, un moteur, un réservoir d'air comprimé, ainsi que d'autres éléments tels qu'une carte électronique pour le pilotage du moteur et des valves du sas, des capteurs de pression d'air et d'eau, un absorbeur de CO2, etc.

SAS AUTONOME AZURÉEN	
SAS POUR ARMURE EXO ALPHA (OUVERTURES : 2 ÉCOUTILLES DE 80 CM DE DIAMÈTRE)	
NT	VI (Azuréen)
Coque	ACS
Ossature	ACS
Architecture	Normale
Hauteur	2,5 m
Largeur	1,5 m
Longueur	2,8 m
Déplacement	6,8 t
Autonomie	400 années de compression/décompression [Micro-réacteur à fusion Azuréen (MRF)]
Réserve d'air	171 jours pour une personne (la moitié pour deux personnes, etc.)
Diamètre interne SAS	1,2 m
Hauteur interne SAS	1,9 m
Volume interne SAS	2,3 m3
PO	20 km
PL	24 km
PE	30 km
Coût	32 358 400 sols
Équilibrage	2,6 kg de gueuse (plomb)

Autour de l'une des ouvertures, on trouve un mini-tunnel ouvert et capable de résister à la pression extérieure.

Lorsqu'on veut rentrer dans le sas, on appuie sur un bouton. Ceci va déclencher le transfert de l'eau du conteneur dans le sas (grâce à la pompe). L'air dans le sas va alors être de plus en plus comprimé. Puis, une valve donnant sur l'extérieur est ouverte ce qui permet de mettre la pression de l'eau et de l'air dans le sas à la même pression que l'eau ambiante. On peut alors s'introduire dans le sas **par l'une des ouvertures**. Pour pénétrer dans la zone pressurisée, on ferme la porte du sas et la valve est progressivement fermée afin que la pression de l'eau dans le sas redescende petit à petit (cette vitesse dépendant de la personne se trouvant à l'intérieur). Comme, une fois la valve complètement fermée, la pression de l'eau dans le sas risque d'être encore trop haute (par exemple 40 bars à 10 km de profondeur), cette eau est transférée dans le conteneur d'eau. L'air (qui avait été comprimé) va alors reprendre la place de l'eau et sa pression va s'équilibrer à une atmosphère. À partir de ce moment, on peut pénétrer dans la zone pressurisée.

Lorsqu'on veut par exemple pénétrer dans un sous-marin, on insère le mini-tunnel dans une fente circulaire située autour de l'écoutille d'accès du sous-marin, puis on appuie sur un autre bouton pour transférer l'eau dans le tunnel vers le conteneur d'eau. Lorsque c'est fini, on peut ouvrir la deuxième ouverture et accéder à l'écoutille du sous-marin.

SAS AUTONOME AZURÉEN	
SAS POUR ARMURE EXO 0 (OUVERTURES : 2 PORTES DE 2 m DE HAUT ET DE 1 m DE LARGE)	
Hauteur	3 m
Largeur	1,8 m
Longueur	3,3 m
Déplacement	11,2 t
Réserve d'air	288 jours pour une personne (la moitié pour deux personnes, etc.)
Diamètre interne SAS	1,5 m
Hauteur interne SAS	2,2 m
Volume interne SAS	3,8 m3
Coût	95 468 700 sols
Équilibrage	2,9 kg de gueuse (plomb)
Note : *ne sont reprises que les informations qui différent du sas pour exo-alpha.*	

DISSIPATEUR DE CHALEUR, DISSIPATEUR DE FROID, SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT, CHAUFFAGE							
MODÈLE_		**Coût***	**Poids***	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Dissipateur de chaleur *Vatang Méca*		350/niveau	3 kg	5 (5)	II	Polar System	Alliance Polaire
Dissipateur de froid *Vatang crio Méca*		350/niveau	3 kg	5 (5)	II	Polar System	Alliance Polaire
Système de refroidissement *Gamme Polar*		300/niveau	1 kg	5 (10)	II	Polar System	Alliance Polaire
Chauffage *Gamme Thermo*		300/niveau	1 kg	5 (10)	II	Polar System	Alliance Polaire
RÉGULATEURS THERMIQUES							
MODÈLE_	**Niv./Bonus**	**Coût***	**DIS (M.noir)**	**Poids***	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Thermo Reg	Variable	450/niveau	5 (10)	1kg/niveau	II	Polar System	Alliance Polaire
** Le poids et le coût de base sont indiqués pour un appareil de 200 kg. À chaque fois qu'on double la masse du véhicule, la masse et le coût du dispositif augmentent de 60%.*							
REVÊTEMENT ANTICORROSION							
MODÈLE_	**Coût**	**DIS (M.noir)**	**Poids***		**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Engin	10 sols/couche/kg	10 (15)	1 kg x Coefficient de surface/couche		II	Industries de l'Union	Union Médit.

Le réservoir d'air comprimé sert non seulement à garantir que le sas est toujours rempli d'air (on peut potentiellement en perdre lorsqu'une porte est ouverte et que le sas se retrouve sur le «dos»), mais aussi il sert de réserve pour permettre de secourir un éventuel plongeur qui s'y serait réfugié.

Ce sas n'a pas de propulseurs et doit donc être assisté. Heureusement, comme il est à l'équilibre (lorsque personne n'est dans le sas), sa manipulation en est facilitée.

Les versions NT III de ces modèles sont moins performantes : la quantité d'air embarqué est nettement moins importante et l'autonomie du moteur est franchement plus limitée.

SAS AUTONOME GENETICIEN SAS POUR ARMURE EXO ALPHA (OUVERTURES : 2 ÉCOUTILLES)	
NT	VI (Généticien)
Coque	Fusion B
Ossature	Fusion B
Architecture	Normale
Hauteur	2,5 m
Largeur	1,5 m
Longueur	2,8 m
Déplacement	6,8 t
Autonomie	450 années de compression/décompression [Micro-réacteur à fusion Généticien (MRF)]
Réserve d'air	173 jours pour une personne (la moitié pour deux personnes, etc.)
Diamètre interne SAS	1,2 m
Hauteur interne SAS	1,9 m
Volume interne SAS	2,3 m3
PO	20 km
PL	24 km
PE	30 km
Coût	27 614 500 sols
Équilibrage	2,4 kg de gueuse (plomb)

SAS AUTONOME NT III SAS POUR ARMURE EXO ALPHA (OUVERTURES : 2 ÉCOUTILLES)	
NT	III
Coque	Hyper acier [VHS]
Ossature	PlasTirAl®
Architecture	Normale
Hauteur	2,5 m
Largeur	1,5 m
Longueur	2,7 m
Déplacement	9,9 t
Autonomie	96 heures de compression/décompression (Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR))]
Réserve d'air	8 jours pour une personne (la moitié pour deux personnes, etc.)
Diamètre interne SAS	1,2 m
Hauteur interne SAS	1,9 m
Volume interne SAS	2,3 m3
PO	15 km
PL	18 km
PE	22,5 km
Coût	865 500 sols
Équilibrage	1,7 kg de mousse syntactique

SAS AUTONOME GENETICIEN SAS POUR ARMURE EXO 0 (OUVERTURES : 2 PORTES DE 2M DE HAUT ET DE 1 M DE LARGE)	
Hauteur	3 m
Largeur	1,8 m
Longueur	3,3 m
Déplacement	11,2 t
Réserve d'air	290 jours pour une personne (la moitié pour deux personnes, etc.)
Diamètre interne SAS	1,5 m
Hauteur interne SAS	2,2 m
Volume interne SAS	3,8 m3
Coût	85 843 000 sols
Équilibrage	2,2 kg de gueuse (plomb)
Note : *ne sont reprises que les informations qui diffèrent du sas pour exo-alpha.*	

SAS AUTONOME NT III SAS POUR ARMURE EXO ALPHA (OUVERTURES : 2 ÉCOUTILLES)	
Hauteur	2,9 m
Largeur	1,7 m
Longueur	3,2 m
Déplacement	24,1 t
Réserve d'air	13 jours pour une personne (la moitié pour deux personnes, etc.)
Diamètre interne SAS	1,5 m
Hauteur interne SAS	1,9 m
Volume interne SAS	3,6 m3
Coût	2 112 800 sols
Équilibrage	6,8 kg de mousse syntactique
Note : *ne sont reprises que les informations qui diffèrent du sas pour exo-alpha.*	

SONARS, RADARS, DÉTECTEUR, CALCULATEUR ET ANALYSEUR

Note importante : tous les sonars ont au minimum un angle mort qui correspond au sillage généré par l'hélice, une zone cylindrique à l'arrière du bâtiment égale à environ la moitié du diamètre du navire. Les niveaux de détection et d'analyse dans cet angle mort sont réduits de moitié (arrondis à l'inférieur).

SONARS/RADARS POUR ARMURE OU VÉHICULE LÉGER

Les sonars des armures ont une portée beaucoup plus faible que les sonars embarqués sur des navires. Les sonars actifs des armures sont le plus souvent directionnels.

Les calculateurs de la gamme Nemrod fonctionnent aussi bien pour des cibles en surface que pour des cibles sous l'eau.

POSTE DE DÉTECTION DES NAVIRES

Les navires utilisent des sonars beaucoup plus performants que ceux des armures. Ces sonscans sont regroupés sous la catégorie des Postes de détection. Ces postes, pour la détection passive, comprennent un réseau de tuiles recouvrant les trois-quarts de la surface du véhicule et retransmettant les informations à un poste d'analyse doté d'un ordinateur spécialisé qui reconstitue les images en deux ou trois dimensions.

Selon la qualité des tuiles, du poste d'analyse et du programme installé, les informations seront plus ou moins précises. Les tuiles vont déterminer le niveau de détection et la qualité de l'analyse.

De plus la technologie de base des tuiles est NT III. À des niveaux différents, il faudra modifier les niveaux indiqués dans le tableau comme suit :

NIVEAU TECHNOLOGIQUE DES POSTES DE DÉTECTION	
NT_	**Modificateur**
NT II	- 1 et la qualité maximale des tuiles est limitée à Normale
NT IV	+1
NT V	+2
NT VI	+3

OPTION DES TUILES : SONSCANS ACTIFS

Les tuiles en plus de marcher comme un sonscan passif, fonctionnent aussi comme un sonscan actif multifaisceaux. L'intérêt d'un sonar multifaisceaux, c'est lorsque l'on se trouve en présence d'obstacles massifs, seuls certains faisceaux sont activés, ce qui permet de cibler la recherche et d'être beaucoup moins « ébloui ». Par conséquent, la détection derrière un obstacle/relief devient possible (utiliser les mêmes pénalités que pour un sonar passif).

Coût des tuiles : x 4.

DESTRUCTION DES TUILES

Si un navire subit des dommages, il risque de perdre des tuiles et il subira des pénalités à ses tests de détection et d'analyse. Les armes pénétrantes endommagent moins les tuiles. Il faudra diviser par deux les coûts de réparation.

DESTRUCTION DES TUILES		
DOMMAGES _	**Pénalité**	**Réparation**
Légère	1 pour quatre cases cochées	1% du coût global des tuiles
Moyenne	1 pour deux cases cochées	5% du coût global des tuiles
Grave	1 par case cochée	10% du coût global des tuiles
Critique	2 par case cochée	20% du coût global des tuiles
Catastrophique	3 par case cochée	30% du coût global des tuiles

AUTRES SYSTÈMES DE DÉTECTION PASSIVE

ADONIS

Appelé aussi détecteur d'ombre projetée, le système Adonis n'écoute pas le bruit émis par un corps se déplaçant dans l'eau mais le bruit de l'eau en contact avec ce corps. Ainsi, l'écoulement de l'eau sur un rocher, par exemple, va permettre d'en reconstituer la forme de manière extrêmement précise en prenant en compte des détails ignorés par d'autres systèmes de reconstitution 3D. L'Adonis octroie un bonus de +1 aux tests de détection et +2 à la marge de réussite des tests d'analyse. Pour la détection, on ne tient pas compte des modificateurs suivants : cible immobile, cible plaquée, cible derrière un obstacle.

DÉTECTION MAGNÉTIQUE AVANCÉE

La détection magnétique avancée se concentre sur le repérage de perturbations du champ magnétique même par des engins construits avec des métaux non ferromagnétiques. Ce type de détection octroie un bonus de +1 à la détection de toute cible non naturelle.

DÉTECTION OPTRONIQUE AVANCÉE

Ce système se concentre sur le repérage de cible à courte distance grâce à des lasers bleu-vert et à des caméras. Il donne un bonus de +1 à la détection et à l'analyse des cibles au contact. De plus on ignore les modificateurs suivants : cible immobile, cible plaquée, cible silencieuse, mode de propulsion naturel.

DÉTECTION TURBULENCE AVANCÉE

Ce système améliore le dispositif qui permet de repérer les turbulences générées par un corps qui se déplace dans l'eau. Plus la cible est massive et rapide, plus ce système pourra la repérer facilement. Pour la détection, les pénalités sont réduites de 1 point ou les bonus augmentés de 1 point pour la vitesse de la cible, sa taille/masse et le type de ses propulseurs.

DÉTECTION BIO-PASSIVE

Ce système azuréen est une reproduction biotechnologique des organes sensitifs des animaux marins permettant de détecter les signatures électrochimiques des créatures vivantes. Ce système, dans sa version de base, donne un bonus de +2 à la détection des cibles vivantes.

SONARS/RADARS POUR ARMURE OU VÉHICULE LÉGER								
MODÈLE_	**Niv.**	**Portée**	**Coût**	**Poids**	**DIS (M. Noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Sonar actif *Dauphin I*	10	Contact (2) * directionnel	2000	1 kg	20 (20)	II	Dauphin	Indépendant
Sonar actif *Dauphin II*	11	Courte (4)* directionnel	8000	1 kg	5 (10)	II	Dauphin	Indépendant
Sonar actif *Lackmar*	12	Courte (3)* directionnel	7000	1 kg	15 (10)	II	Lackmar	Indépendant
Sonar actif *Dauphin III*	12	Courte (5)* omnidirectionnel	28 000	4 kg	10 (10)	II	Dauphin	Indépendant
Sonar actif *Elinie Z*	13	Moyenne (10)*	38 000	1 kg	-20 (-15)	IV	Echo	Hégémonie
Sonar passif *Kilian*	11	Moyenne (8)*	1 0000	1 kg	20 (20)	II	Kilian	Indépendant
Sonar passif *Killian II*	12	Courte (6)*	7000	1 kg	5 (10)	II	Kilian	Indépendant
Sonar passif *McGrégor*	12	Courte (4)*	2000	2 kg	10 (10)	II	McGrégor	Indépendant
Sonar passif *Sealag*	13	16*	18 000	1 kg	-15 (-5)	IV	Echo	Hégémonie
Radar *Vautour*	12	5 km	2 5000	1 kg	10 (10)	II	Air Systems	Indépendant
Radar *Condor*	12	2 km	12 000	1 kg	10 (10)	II	Air Systems	Indépendant
Radar *Néolid alpha*	14	16 km	12 000	2 kg	5 (5)	II	Air Systems	Indépendant
Radar *Kaz MX*	13	12 km	9 000	2,5 kg	5 (5)	II	Air Systems	Indépendant
**en milles nautiques*								

ANALYSEUR/CALCULATEUR							
MODÈLE_	**Niv.**	**Cibles**	**Coût**	**DIS (M. Noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Analyseur *Mk IV Sea-Star*	12	3	31 200	10(10)	III	Sea-Star	Indépendant
Analyseur *Mrk 18 Sea-Star*	14	4	42 000	-5(1)	III	Sea-Star	Indépendant
Analyseur *Mrk 12 sea Star*	13	3	36 400	5(10)	III	Sea-Star	Indépendant
Analyseur *Abyss*	12	5	33 900	-5(1)	III	Abyss ind.	Indépendant
Analyseur *DV4*	14	6	46 000	-20(-15)	IV	Echo	Hégémonie
Analyseur *Delta Azur*	12	7	35 400	-5(1)	III	Delta Azur	Indépendant
Analyseur *Mrk XII Air-strike**	13	3	32 000	10(10)	III	Sea-Star	Indépendant
Analyseur *Epervier**	12	8	45 000	-5(1)	III	Sea-Star	Indépendant
Analyseur *Tyran**	12	4	32 000	-5(1)	III	Sea-Star	Indépendant
Calculateur de tir *Nemrod TX*	13	6	18 000	1(5)	III	Nemrod	Indépendant
Calculateur de tir *Nemrod VI*	14	5	21 000	1(5)	III	Nemrod	Indépendant
Calculateur de tir *Nemrod*	12	5	2 500	1(5)	II	Nemrod	Indépendant
Calculateur de tir *Pelia*	14	4	28 000	-10(-5)	IV	Echo	Hégémonie
Calculateur de tir *Tempus***	12	5	12 000	1(5)	III	Telkar	Indépendant
Calculateur de tir *Lemp***	12	2	6 000	1(5)	III	Telkar	Indépendant
**Analyseur pour radar* **Calculateur pour radar*							

AUTRES SYSTÈMES DE DÉTECTION PASSIVE						
SYSTÈME_	**Portée**	**Coût**	**DIS (M. Noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Détection Adonis	Moyenne	600 000	-10 (-10)	IV	Divers	Diverses
Détection Magnétique avancée	Courte	150 000	-5 (1)	III	Divers	Diverses
Détection Optronique avancée	Contact (<400m)	75 000	-5 (1)	III	Divers	Diverses
Détection Turbulence avancée	Courte	175 000	-5 (1)	III	Divers	Diverses
Détection bio-passive	Moyenne	-	-	V	Alliance Azure	Alliance Azure
Détection neurale	Courte	-	-	VI	Alliance Azure	Alliance Azure
Détection par faisceaux		-	-	VI	Alliance Azure	Alliance Azure

POSTE DE DÉTECTION DES NAVIRES							
QUALITÉ TUILES / POSTE D'ANALYSE_	**Niv. détect**	**Portée passive**	**Portée active**	**Qualité images**	**Niv analyse**	**Test analyse**	**Contacts**
Exceptionnelle /Exceptionnel	20	Extrême (41 mn)	Extrême (27 mn)	Millions de couleurs, résolution exceptionnelle ,3D rafraîchissement temps réel	18	2/tour	20
Exceptionnelle / Supérieur	19	Extrême (38 mn)	Extrême (25 mn)	Millions de couleurs, résolution exceptionnelle, 3D rafraîchissement rapide	18	1 tour	12
Exceptionnelle / Normal	18	Extrême (34 mn)	Extrême (23 mn)	Millions de couleurs résolution exceptionnelle, 2D, rafraîchissement standard	17	2 tours	10
Exceptionnelle / Inférieur	17	Extrême (31 mn)	Longue (20 mn)	Millions de couleurs résolution exceptionnelle, 2D, rafraîchissement lent	17	4 tours	6
Supérieure / Exceptionnel	19	Extrême (38 mn)	Extrême (25 mn)	Milliers de couleurs résolution supérieure, 3D, rafraîchissement temps réel	16	2/tour	20
Supérieure / Supérieur	18	Extrême (34 mn)	Extrême (23 mn)	Milliers de couleurs résolution supérieure, 3D, rafraîchissement très rapide	16	1 tour	12
Supérieure / Normal	17	Extrême (31 mn)	Longue (20 mn)	Milliers de couleurs, résolution supérieure, 2D, rafraîchissement standard	15	2 tours	10
Supérieure / Inférieur	16	Extrême (27 mn)	Longue (18 mn)	Milliers de couleurs, résolution supérieure, 2D, rafraîchissement lent	15	4 tours	6
Normale / Exceptionnel	17	Extrême (31 mn)	Longue (20 mn)	256 couleurs, résolution standard, 3D, rafraîchissement temps réel	14	2/tour	20
Normale / Supérieur	16	Extrême (27 mn)	Longue (18 mn)	256 couleurs, résolution standard, 3D, rafraîchissement rapide	14	1/tour	12
Normale / Normal	15	Extrême (24 mn)	Longue (16 mn)	256 couleurs, résolution standard, 2D, rafraîchissement standard	13	2/tour	10
Normale / Inférieur	14	Longue (20 mn)	Longue (13 mn)	256 couleurs, résolution standard, 2D, rafraîchissement lent	13	4 tours	6
Inférieure / Exceptionnel	13	Longue (17 mn)	Moyenne (11 mn)	256 niveaux de gris, résolution faible, 2D, rafraîchissement temps réel	12	2/tour	20
Inférieure / Supérieur	12	Longue (13 mn)	Moyenne (9 mn)	256 niveaux de gris, faible résolution, 2D, rafraîchissement rapide	12	1/tour	12
Inférieure / Normal	11	Moyenne (10 mn)	Courte (6 mn)	256 niveaux de gris, faible résolution, 2D, rafraîchissement standard	11	2/tours	10
Inférieure / Inférieur	10	Courte (6 mn)	Courte (4 mn)	256 niveaux de gris, faible résolution, 2D, rafraîchissement lent	11	4/tours	6

DÉTECTION NEURALE

Le système neural est un dispositif permettant de relier directement l'esprit d'un individu à l'engin dans lequel il se trouve. L'engin, doté de capteurs biotechnologiques sur toute sa surface, devient alors un prolongement de son corps et, telle une créature sous-marine, l'opérateur sera capable de percevoir son environnement. Il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses tests d'analyse et de détection.

DÉTECTION PAR FAISCEAUX

Les navires azuréens et généticiens utilisaient des systèmes de détection par faisceaux balayant constamment les eaux autour de leur navire. Ce dispositif octroie un bonus de +4 à tous les tests de détection et d'analyse

AUTRES SYSTÈMES DE DÉTECTION ACTIVE

BIO-ACTIF

Ce dispositif utilise des sonars biotechnologiques permettant de reproduire le système d'écholocalisation très développé des créatures sous-marines. Il s'agit d'un sonar actif, mais s'il est utilisé, il ne donne qu'un bonus de +5 (au lieu de +10) au test de détection adverse. De plus, il permet de bénéficier d'un bonus de +2 à tous les tests de détection et d'analyse.

ZONE DE TURBULENCE CONTRÔLÉE

La zone de turbulence contrôlée est un dispositif qui génère une onde très particulière engendrant une zone de turbulence tout

AUTRES SYSTÈMES DE DÉTECTION ACTIVE

SYSTÈMES_	Portée	Coût	Poids	DIS(M. Noir)	NT	Fabricant	Nation
Bio-actif	Moyenne	-	-	-	V	Alliance Azure	Alliance Azure
Zone de turbulence contrôlée	Contact	-	-	-	V	Alliance Azure	Alliance Azure

POSTES D'ANALYSE

POSTES D'ANALYSE_	Coût *	Masse	DIS (M. Noir)	NT	Fabricant	Nation
Exceptionnel	900 000 sols/t	1,25% du poids de l'engin	-20(-15)	IV	Divers	Diverses
Supérieur	750 000 sols/t	1% du poids de l'engin	-10(-5)	III	Divers	Diverses
Normal	600 000 sols/t	0,75% du poids de l'engin	-5(1)	III	Divers	Diverses
Inférieur	450 000 sols/t	0,50% du poids de l'engin	5(10)	II	Divers	Diverses

TUILES

TUILES_	Coût	Poids	DIS (M. Noir)	NT	Fabricant	Nation
Exceptionnelles	800 sols/kg	21kg x Coef.*	-20(-15)	IV	Divers	Diverses
Supérieures	400 sols/kg	21kg x Coef.*	-10(-5)	III	Divers	Diverses
Normales	200 sols/kg	21kg x Coef.*	-5(1)	III	Divers	Diverses
Inférieures	100 sols/kg	21kg x Coef.*	5(10)	II	Divers	Diverses

**Le coefficient par lequel il faut multiplier le poids est indiqué ci-dessous pour les navires les plus courants :*

COEFFICIENT MULTIPLICATEUR POUR LE POIDS EN FONCTION DES NAVIRES

VAISSEAU_	Coefficient	VAISSEAU-	Coefficient
Transporteur Type I (40t)	x 73	**Patrouilleur Antev**	x 610
Transporteur Type II (80t)	x 132	**Corvette Orca**	x 803
Transporteur Type III (120t)	x 192	**Escorteur Lightning**	x 1532
Transporteur Type IV (240t)	x 312	**Escorteur Petrov**	x 2112
Transporteur Type V (580t)	x 406	**Escorteur Congre**	x 1869
Chasseur (20 tonnes)	x 49	**Escorteur Hypérion**	x 2430
Chasseur (30 tonnes)	x 66	**Escorteur Galéo**	x 3126
Chasseur (40 tonnes)	x 80	**Frégate Python**	x 3390
Chasseur (50 tonnes)	x 95	**Frégate Saturne**	x 3440
Chasseur (60 tonnes)	x 113	**Frégate Pluton**	x 3418
Chasseur (70 tonnes)	x 122	**Frégate Janus**	x 3902
Chasseur (80 tonnes)	x 136	**Frégate Jason**	x 4148
-	-	**Frégate Sirène**	x 4148

Calculateurs : les navires, par défaut, utilisent l'équivalent du calculateur de tir Nemrod TX.

autour du navire. Quand on est à l'extérieur du bâtiment détecteur on a l'impression que l'eau se trouble légèrement et on ressent une sensation de démangeaison dans tout le corps. Cela n'est pas dangereux (ni pour la faune ni pour la flore) mais suffisamment désagréable pour faire fuir les poissons. Grâce à l'interaction entre la turbulence contrôlée et les objets présents dans le milieu sondé on va pouvoir bénéficier d'un bonus de +2 aux tests de détection.

SYSTÈMES DIVERS

SYSTÈME D'ANALYSE TACTIQUE

Ce système permet d'obtenir un bonus de +1 aux tests d'attaque que ce soit avec une arme commandée électroniquement ou mécaniquement. Un affichage sur l'arme ou sur la visière permet au tireur de corriger sa visée. Il n'est pas cumulable avec un système de tir assisté par électronique mais étant beaucoup moins cher et applicable à de simples armes, il est très répandu.

SYSTÈME D'ENFOUISSEMENT

Un tel système permet à un véhicule ou à un drone de s'enfouir juste en-dessous du sol. Il ne permet en aucun cas de se déplacer sous la terre. Le temps nécessaire pour enfouir un véhicule dépend du terrain et de son tonnage. Il est à noter qu'un véhicule doté de pattes peut sortir de sa cachette en 1 tour sans aucun problème, un véhicule glisseur ou à roues doit être équipé d'un système de saut, un véhicule à chenilles doit s'orienter vers le haut et sortira de sa cachette en 3 tours.

SYSTÈME D'ENFOUISSEMENT	
TERRAIN _	**Temps nécessaire**
Sable	1 tour/tonne du véhicule
Terre meuble	2 tours/tonne du véhicule
Terre dure	4 tours/tonne du véhicule
Terre rocailleuse	8 tours/tonne du véhicule
Roche	Impossible

SYSTÈMES DIVERS								
SYSTÈMES_	**Bonus**	**Portée**	**Coût**	**Poids**	**DIS (M. Noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Système d'analyse tactique *S.A.T. Cougar 60*	+1	-	5 000	1 kg	5(10)	II	Trinicom	Indépendante
Système d'enfouissement standard	-	12	1 000*	50 kg*	10(15)	III	Austrya	République du Corail
Système de saut standard	-	-	2 000*	20 kg*	-20(-15)	IV	Austrya	République du Corail
Système de tir assisté par électronique *Cyclope PVI*	+4	-	30 000	1 kg	-15(-5)	III	New Dynamic	Indépendante
Système de tir assisté par électronique *Visière Onarck*	+2	-	22 000	1 kg	-5(-1)	II	New Dynamic	Indépendante

** Les poids et les coûts sont indiqués pour un appareil de 1 tonne. A chaque fois qu'on double la masse du véhicule, la masse et le coût du dispositif augmentent de 60%.*



SYSTÈME DE SAUT

Un système de saut permet à un véhicule de s'élever de 20 cm dans les airs par niveau. Cela lui permet de franchir des petits obstacles (surtout pour les glisseurs) ou de sortir de sa cachette s'il est enfoui. Le système s'active sur commande ou dès qu'il enregistre la présence d'un obstacle juste devant le véhicule. Le saut ne dure qu'une seconde.

SYSTÈME DE TIR ASSISTÉ PAR ÉLECTRONIQUE

On peut équiper les armures de systèmes facilitant le maniement des armes. Dans un appareil de combat, ce seront des affichages de données et des micro servomoteurs qui corrigent automatiquement la visée. Un personnage employant ce genre de systèmes obtient des bonus. Ces systèmes ne sont pas cumulables et si plusieurs sont installés on prend le plus performant

SYSTÉMES OFFENSIFS SPÉCIFIQUES AUX ARMURES ET AUX VÉHICULES LÉGERS

RÈGLES SPÉCIALES

Dommages progressifs des armes: les armes qui ont des dommages progressifs peuvent augmenter ces dommages jusqu'à un bonus maximum égal à leurs dommages de base. Ainsi un marteau-piqueur qui inflige 4D10 points de dommages de base, pourra infliger un maximum de 4D10 + 40 points de dommages. Ces dommages n'augmentent que si l'arme peut être maintenue au contact de la cible de manière continue (généralement parce qu'elle est immobile).

Pénétration progressive des armes : les armes qui ont une pénétration progressive peuvent l'augmenter jusqu'à un bonus maximum à l'échelle H égal à l'augmentation par tour multiplié par le maximum des dommages de base. Ainsi un chalumeau aura une pénétration maximale de 20 (1 x 20) tandis qu'un marteau-piqueur aura une pénétration maximale de 80 (2 x 40).

Dommages d'écrasement des machines: après avoir saisi sa cible, on peut infliger des dommages d'écrasement à chaque Tour de combat. Les dommages sont automatiques, mais il est tout de même nécessaire d'effectuer un test d'attaque pour déterminer si la machine tombe en panne à cause d'un échec critique. Les dommages étant totalement contrôlés par l'opérateur, ils ne sont pas modifiés par la marge de réussite ou d'échec.

Bien souvent les dommages d'écrasement ne sont pas indiqués, mais ils sont considérés comme progressifs. Cela signifie qu'ils vont augmenter d'un certain nombre de points à chaque tour. Ce nombre de points dépend de la Force de la machine et de son modificateur aux dommages. Les dommages commencent toujours à l'échelle H. Si le modificateur aux dommages est négatif, on n'en tient pas compte pour les dommages d'écrasement. La machine n'a tout simplement pas de bonus aux dommages. Une machine augmente ses dommages à chaque tour d'un nombre de points à l'échelle H égal à 10% de sa Force (Il faut donc un minimum de 10 en Force pour bénéficier d'une attaque d'écrasement). C'est l'opérateur qui choisit d'augmenter ou pas les dommages ou de les réduire. Ainsi une machine ayant 20 en Force augmente ses dommages de 2 points par tour.

RÈGLES SPÉCIALES

Dommages maximum contre une cible à l'échelle H : Force + Modificateur aux dommages à l'échelle H (on ignore un modificateur négatif).

Dommages maximum contre une cible à l'échelle V- : Force/10 + modificateur aux dommages à l'échelle V- (on ignore un modificateur négatif).

Dommages maximum contre une cible à l'échelle V+ : Force/20 + modificateur aux dommages à l'échelle V+ (on ignore un modificateur négatif)

Ainsi une machine ayant 90 en force et les modificateurs aux dommages +40 (H)/+4(V-), infligera au premier tour 9 points de dommages H (+ ou - son modificateur à la marge de réussite), puis 18, puis 27, etc. jusqu'à son maximum de 130. Si la cible est à l'échelle V-, la machine n'inflige aucun dommage au premier tour, puis 1 point le second tour, puis 2 points, jusqu'à un maximum de 9+4 points de dommages (son bonus à l'échelle V-). Pour ce genre d'attaque, la variation de dommages due à la marge de réussite ou d'échec est toujours à l'échelle H (elle a de moins en moins d'impact au fur et à mesure que la pression augmente).

La progression à une autre échelle que l'échelle H nécessite de diviser par 10 les dommages à l'échelle V- et par 20 les dommages à l'échelle V+.

Exemple de progression avec une machine ayant 90 en Force : *la machine enserre un engin à l'échelle V-. Elle pourra lui infliger un maximum de 13 points de dommages à l'échelle V-. Au premier tour elle inflige 9 points de dommages à l'échelle H et n'inflige aucun dommage puisque divisé par 10, cela ne représente même pas 1 point de dommages V- (0,9). Au deuxième tour, elle inflige 1 point de dommages à l'échelle V- (1,8), au troisième tour, 2 points de dommages (2,7) jusqu'à sa valeur maximale égale de 13 points de dommages (130 à l'échelle H).*

Notez que dans ces exemples, on ne tient pas compte du modificateur à la marge de réussite. Dans le cas précédent, au premier tour, si la machine avait obtenu au moins un modificateur à la marge de réussite de 1, elle aurait infligé 1 point de dommages à l'échelle V-.

De plus, il n'y a pas forcément un équilibre parfait entre les dommages à l'échelle H et les dommages à l'échelle V-. Par exemple, une machine ayant 50 en Force a un modificateur de dommages de +20 à l'échelle H et de –6 à l'échelle V-. Cela signifie qu'à l'échelle V-, elle n'infligera pas un maximum de 7 points de dommages (70 divisé par 10) mais bien de 5 points (50 divisé par 10 en ignorant le modificateur négatif).

ARMES DE MÊLÉE

ÉLECTRO-PINCE

Module remplaçant la main et l'avant-bras d'une armure, l'électro-pince peut être utilisée comme une masse, ou pour saisir une proie et la foudroyer. Employée comme une masse, elle inflige au contact les Dommages de base de l'armure (voir Combat et actions en armure, page 324 du livre de base), augmentés de 3 points et du modificateur de Dommages de l'exosquelette. Si on l'utilise pour saisir et maintenir une proie, elle fonctionne comme une pince ayant une Force de 25 (il peut exister des modèles avec une force supérieure). L'utilisateur peut, de plus, activer un système électrique qui inflige 1D10 points de dégâts électriques par Tour de combat, +1D10 points de Dommages additionnels de Choc et une attaque IEM égale à –5 (H)/-1 (V-).

EXCAVATEUR MÉCANIQUE

Principalement utilisé dans les mines, l'excavateur remplace entièrement l'un des membres de l'armure. Ce n'est pas vraiment une arme, mais on peut tout de même l'utiliser (difficilement) comme une masse, infligeant les Dommages au contact de base de l'armure augmentés de 3 points et du modificateur de Dommages de l'exosquelette.

HYDRO-FOREUSE

En projetant un filet d'eau à une pression de 4 000 bars, l'hydro-foreuse peut traverser les roches les plus solides. La distance d'utilisation étant très courte et le processus demandant une certaine stabilité, elle est inutilisable en combat. En revanche, elle peut infliger des Dommages assez importants sur une cible immobile, puisqu'ils augmentent à chaque Tour.

Les dommages et la pénétration dépendent de la profondeur.

HYDRO-FOREUSE		
PROFONDEUR_	**Dommages**	**Pén. (H)**
< 5 km	3D10 (H)	3/tours
< 10 km	2D10+3 (H)	3/tour
< 20km	2D10 (H)	2/tour
>ou égal à 20 km	1D10+3 (H)	2/tour

MAILLET DE COMBAT

Utilisé uniquement en surface, ce maillet métallique broie littéralement les cibles touchées

MARTEAU PIQUEUR, PERCEUSE ET SCIE INDUSTRIELLE

Des outils très répandus, dont la pénétration augmente Tour après Tour, jusqu'à leur bonus maximum. Ces instruments remplacent souvent l'un des membres de l'armure.

PINCE/GRIFFE

Les pinces sont des instruments très courants, qui remplacent souvent l'un des membres de l'armure. Elles possèdent leur propre Attribut Force. Une pince de Force 3 est un outil de précision utilisé pour saisir des petits objets, tandis qu'une pince de Force 40 est un engin massif capable de broyer des rochers… Les pinces peuvent d'abord être utilisées pour saisir et/ou maintenir une cible, sans lui causer de Dommages. Il faut alors réussir un Test de combat au contact. Si la cible tente de se dégager, sa Force doit être comparée à celle du mécanisme (effectuez un Test en opposition si les deux sont de niveau à peu près équivalent). On peut utiliser une pince pour broyer la cible : les Dommages sont alors progressifs. Enfin, une pince peut être utilisée comme une masse, pour frapper un adversaire. Dans ce cas, elle inflige au contact les Dommages de base de l'armure (voir Combat et actions en armure, page 324 du livre de base), augmentés de 3 points et du modificateur de Dommages de l'exosquelette.

PISTON DE COMBAT

Un piston de combat est prévu pour percer les armures. Il est constitué d'une courte pointe de métal logée dans un compartiment généralement placé sur le dessus du poing de l'armure. Quand on frappe une cible, la courte pointe est libérée de son compartiment et est propulsée par un puissant mécanisme. Le piston doit être de nouveau enfoncé dans son compartiment après chaque utilisation.

AUTRES ARMES DE CONTACT

Une armure peut être équipée des armes de contact classiques. À partir de la catégorie exo-1, toutefois, il ne s'agit plus des versions standards, mais de versions plus imposantes. Ces armes infligent des dommages plus importants, équivalant aux Dommages de base de l'arme dans sa version classique, augmentés des Dommages au contact (selon la catégorie de l'armure). Leur pénétration est aussi augmentée. Le bonus dû à l'Exo-Force doit comme d'habitude être pris en compte aussi.

ARMES DE MÊLÉE										
MODÈLE_	**Dom (H)**	**Choc**	**Pén.(H)**	**Ini.**	**Poids**	**Coût**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Electro-pince	Spécial	Spécial	-	-	12 kg	14 000	1 (5)	II	Clyss	Ligue Rouge
Excavateur mécanique	Spécial	-	-	-7	150 kg	7 000	10 (10)	II	Clyss	Ligue Rouge
Hydro-foreuse	spécial	-	spécial	-	80 kg	11 000	10 (10)	II	Clyss	Ligue Rouge
Maillet de combat	10D10 (H)	-	-	-	45 kg	-	-	II	Clyss	Ligue Rouge
Marteau-piqueur	4D10 (H)	-	2/tour	-7	27 kg	2 500	15 (15)	II	Clyss	Ligue Rouge
Perceuse industrielle	6D10 (H)	-	3/tour	-5	28 kg	6 000	15 (15)	II	Clyss	Ligue Rouge
Pince/griffe	Spécial	-		-	(force x force) /100 en kg	Poids x 100	15 (15)	II	Clyss	Ligue Rouge
Piston de combat	6D10+2 (H)/1D6(V-)		14		18 kg			II	Clyss	Ligue Rouge
Scie industrielle	6D10 (H)	-	2/tour	-3	35 kg	7 000	15 (15)	II	Clyss	Ligue Rouge

Bonus aux contacts : Exo Alpha (+1)/Exo 0 (+1D6)/Exo 1 (+1D10)/Exo 2 (+1D10+1)/Exo 3 (+1D10+3)/Exo 4 (+2D10+1)/Exo 5 (+3D10)/Exo 6 (+4D10)/Exo Omega (+4D10+2)

La pénétration des armes, leur poids et leur prix sont à multiplier par les valeurs indiquées entre parenthèses.

Type d'armure (Poids, prix/Pénétration) : Exo Alpha (x 10/ x 3)/Exo 0 (x 30/x 5)/Exo 1 (x 40/x 6)/Exo 2 (x 50/x 7)/Exo 3(x 60/x 8)/Exo 4 (x 80/x 9)/Exo 5 (x 120/x 11)/Exo 6 (x 150/x 12)/Exo Omega (x 170/x 13)

ARMES À PROJECTILES SOUS-MARINES

Les armures peuvent être équipées des systèmes Embol, Locard et Nomrad décrits dans le chapitre 1

SYSTÈME HERSE

Le système HERSE utilise huit harpons spéciaux plus petits que des harpons normaux. Le système est généralement installé autour d'un des avant-bras de l'armure. En plus d'effectuer plus de dommages qu'un harpon normal, on bénéficie d'un bonus de +4 pour toucher.

ARMES À PROJECTILES DE SURFACE

DELGAT

Cette mitrailleuse légère utilise des balles de calibre 7,62m

MINI-CANON ROTATIF À SIX FÛTS

Ce sont les versions pour armure du canon rotatif développé par Karak Industrie. Ces armes libèrent un véritable déluge de balles qui affecte tout ce qui se trouve dans un cône partant de l'arme jusqu'à la zone visée d'environ 3 mètres de diamètre. Ces armes ont besoin d'une batterie pour fonctionner. Ainsi, à NT II, avec une batterie non-rechargeable Mk 1 de 2,4 kg, le mini-canon de 7,62 mm peut tirer au maximum 1 360 projectiles tandis que le mini-canon de 12,7 mm peut en tirer 550.

MYRA

Le Myra est un système de tir moyen utilisant des balles de 9mm

M34

Le M34 est un dispositif d'assaut léger utilisant des balles de 5,56mm.

PPZI

Le PPZI est un système de tir léger utilisant des balles de calibre 6,5mm.

MODULES

MODULE OMÉGA

Ce module imposant, uniquement utilisable avec une armure, est équipé d'une mitrailleuse tirant des balles spéciales de calibre 5,8mm mais infligeant les mêmes dommages que des balles de calibre 7,62mm, d'un laser offensif, d'un laser de visée et d'un petit canon à neutrons. Le tireur peut utiliser chaque fonction séparément (il bénéficie dans ce cas du bonus de +2 du laser de visée) ou 2 fonctions à la fois (avec une pénalité de 2 et jamais les deux armes à énergie en même temps).

ARMES À ÉNERGIE LOURDES ET NAVALES

Même si les véhicules peuvent utiliser les dispositifs légers, les dispositifs lourds leur sont réservés. Le tableau pages 72 et 73 inclut les différents modèles d'armes à énergie. Le modèle L (léger) est destiné à des postes de tir sur trépied, à des armures ou à des chasseurs. Le modèle H (Lourd) est destiné à des postes de tir fixes, aux plus gros chasseurs et aux navires. Le modèle N (Naval) est destiné aux plus gros bâtiments. La portée des armes est valable aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.

A part les informations du tableau, ces armes sont identiques aux armes de fantassin.

MODULE OMÉGA

MODÈLE_	FOR	Poids total	Coût	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	NATION
Oméga 12	**Armure méca**	50kg	45 000	-10 (-10)	IV	Gladius	Culte du trident

FONCTION_	Dom.	Portée	Ini.	Mode de tir.	Mun.(coût)	Calibre
Canon à neutrons	**4D10+4**	20/100/200/400 (600)	-3	CC	40 (80)*	-
Laser	**4D10+2**	5/25/50/100 (150)	+1	CC	40 (80)*	-
Mitrailleuse	**4D10+3**	20/100/200/400 (600)	-5	RC/RL	100 (100)**	7,62 mm

** Batterie non-rechargeable Mk1 pesant 1,1 kg.*
*** Bande de 100 cartouches pesant 1,8 kg.*

ARMES À PROJECTILES DE SURFACE

MODÈLE_	Dom.	Portée	Ini.	Mode de tir	Poids	Coût
PPZI	2D10+5(H)	5/10/20/40 (60)	-	CC	1,5 kg	600
Myra	3D10+1(H)	6/30/60/120 (200)	-	CC	3 kg	1 100
Dispositif d'assaut M34	4D10(H)	15/75/150/300 (400)	-2	CC/RC/RL	5 kg	4 200
Mitrailleuse DelGat	4D10+3(H)	20/100/200/400 (600)	-5	RL	11 kg	11 600
Mini canon 7.62	4D10+3(H)	24/120/230/460 (700)	-3	RL	29 kg	38 810
Mini-canon 12.7	5D10+1(H)	40/200/400 / 800 (1 200 m)	-3	RL	99 kg	65 085

Ces armes sont utilisées soit avec une batterie qui donne le nombre de munitions indiquées, soit avec un moteur dont la catégorie est indiquée (pour déterminer quel engin peut en être équipé). Avec un moteur, le nombre de recharge n'est limité que par l'autonomie du moteur. A des niveaux technologiques différents, même inférieurs à ceux du niveau de base de l'arme, il faudra multiplier les prix et les coûts par les valeurs indiquées dans le tableau des évolutions technologiques (voir chapitre consacré aux règles optionnelles). Ces multiplicateurs s'appliquent aussi au poids et au prix des armes.

CANON HADÈS

C'est une arme qui inflige de terrifiants dégâts. Fabriquée par les hégémoniens, elle a la particularité de vaporiser l'eau sur sa trajectoire. C'est une arme qui divise par 4 le blindage adverse.

FAM (FAISCEAU AM)

Probabilité de faire perdre le nombre de points de blindage indiqué entre parenthèses (le double pour d'éventuelles protections simples). Au cours du test d'attaque, sur un résultat critique, la cible perd automatiquement le double du nombre de points indiqué.

FAM (FAISCEAU AM)			
FAM_	**H**	**V-**	**V+**
FAM L	1-6 (H) sur 1D20	1-3 sur 1D20 (1)	-
FAM H	1- 9 sur 1D20 (14)	1-6 sur 1D20 (2)	1- 3 sur 1D20 (1)
FAM N	1-12 sur 1D20 (28)	1-9 sur 1D20 (4)	1-6 sur 1D20 (2)

ARMES SPÉCIALES

ACCÉLÉRATEUR CINÉTIQUE

L'accélérateur cinétique est une arme accumulant de l'énergie avant de la libérer en une véritable attaque de force. L'arme accumule 1D6 point de dommages par tour jusqu'à ce qu'on libère l'énergie emmagasinée. Cette énergie peut être libérée au contact ou à distance. A distance, les dégâts sont réduits de 1 tous les 10 m de portée. Au contact (l'arme est généralement installée sur une des mains de l'armure pour qu'elle puisse frapper sa cible), les dégâts de base sont augmentés de +1D6 points.

De plus, l'accélérateur cinétique doit impérativement libérer sa charge avant d'atteindre son point critique (10D6). Si pour une raison ou une autre la charge n'est pas libérée, il faut effectuer un test d'intégrité pour l'arme avec une pénalité de 2 par tour. En cas d'échec, l'arme explose et inflige 10D6 points de dommages à l'armure (localisés là où est installée l'arme). Si le test d'intégrité est réussi, l'arme perd 1 point d'intégrité.

L'arme inflige un maximum de 10D6 points de dommages à l'échelle (H) et, si elle est entièrement chargée (à 10D6 donc), elle inflige 1D6 points de dommages à l'échelle (V-). Si les dommages sont supérieurs ou égaux à la Constitution de la cible, cette dernière est stoppée nette et doit effectuer un Test Acrobatie/Equilibre (avec une pénalité égale aux dommages en excès) ou tomber.

BÉLIER TITAN

Le Bélier Titan est un énorme dispositif basé sur la technologie électromagnétique et propulsant une sphère en Pulsar 2 d'environ 27 centimètres de diamètre et pesant 350 kg (407 kg avec le sabot) à plusieurs kilomètres de distance. Une telle arme ne peut être utilisée que si le véhicule est à l'arrêt. Il est impossible de toucher une cible mouvante. Cet engin est généralement utilisé pour détruire des installations. Compte tenu de son poids, un canon de ce type ne peut être monté sur une tourelle et doit être installé sur une plate-forme indépendante. Les sphères de Pulsar 2 sont généralement installées sur un véhicule annexe.

La portée donnée dans la table précédente correspond à une trajectoire en tir tendu. Dans ce cas, le projectile a une pénétration de 240 (H)/24(V-)/12(V+). Pour augmenter la portée, on peut aussi tirer la sphère selon une trajectoire courbe. La portée est alors de : 2,5 / 13 / 25 / 50 (76 km). Cependant la pénétration au point d'impact est divisée par 2. Chaque tir consomme 700 litres d'essence (générateur MHD).

ARMES À PROJECTILES SOUS-MARINES												
MODÈLE_	**Dom.**	**Péné**	**Portée**	**Ini.**	**Mode de tir**	**Poids**	**Coût**	**Mun (Coût)**	**DIS (M. noir)**	**NT**	**Fabric.**	**Nation**
Syst. HERSE	4D10 (H)	-	0,4/2/4/8 (12)	-3	CC	12 kg	900	1 (80)	10 (15)	II	Herse	Indépendant
Lanceharpons AV	5D10 (H) / 1D6-1 (V-)	14	1,4/7/14/ 28 (42)	-3	CC	18 kg	4 000	1 (500)	10 (15)	II	Gladius	Culte du Trident
Lanceharpons AV double	5D10 (H) / 1D6-1 (V-)	14	1,4/7/14/ 28 (42)	-3	CC	20 kg	6 000	1 (500)	10 (15)	II	Gladius	Culte du Trident
Lanceharpons AV multiple Gar	4D10+3 (H) / 1D6-2 (V-)	7	1,4/7/14/ 28 (42)	-3	CC	24 kg	3 000	1 (800)	10 (15)	II	Gladius	Culte du Trident

ARMES À PROJECTILES DE SURFACE						
MODÈLE_	**Mun. (Coût)**	**DIS (M. noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**	**Cal.**
PPZI	20 (130)	5 (10)	II	Prion	Indépendant	6,5 mm
Myra	30 (270)	5 (10)	II	Norston Ind.	Indépendant	9 mm
Dispositif d'assaut M34	50 (280)	5 (10)	II	Loknar	Indépendant	5,56 mm
Mitrailleuse DelGat	60 (500)	-5 (1)	II	Klauss	Indépendant	7,62 mm
Mini canon 7.62	300 (2 290)	-15 (-10)	II	Karak Ind.	Alliance Polaire	7,62 mm
Mini-canon 12.7	300 (3 800)	-15 (-10)	II	Karak Ind.	Alliance Polaire	12,7 mm

ARMES À ÉNERGIE						
MODÈLE_	**Dommages**	**Portée**	**Poids**	**Ini**	**Mode de tir**	**Recharge***
Canon foudre L	11D10+2 (H) /1D10+1 (V-)	2/10/20/40 (60 m)	238 kg	-	CC	4 tours
Désintégrateur L	7D10 (H) / 1D6 (V-)	1/7/14/28 (42 m)	180 kg	-	CC	1 tour
Canon à neutrons L	6D10+4 (H) / 1D6 (V-)	8/40/80/160 (240)	180 kg	-3	RC (4)	-
Canon à neutrons H	1D10+2 (V-) / 1D6 (V+)	30/150/300/600 (900)	2 t	-3	RC (4)	-
Canon à neutrons N	3D10+2(V-)/1D10+4 (V+)	190/950/1900 /3800 (5 700)	52 t	-3	RC (4)	-
FAM L	6D10+3 (H) / 1D6 (V-)	3/15/30/60 (90)	174 kg	-1	CC	3 tours
FAM H	8D10+1 (H) / 1D6+1 (V-)	10/50/100/200 (300)	284 kg	-1	CC	3 tours
FAM N	3D10+2(V-)/1D10+4 (V+)	120/600/1200/2400 (3 600)	19 t	-1	CC	3 tours
Canon à Particules L	8D10+3 (H) / 1D6+1 (V-)	6/30/60/120 (180)	102 kg	-	CC	-
Canon à Particules H	1D10+4 (V-) / 1D6+1 (V+)	20/100/200/400 (600)	592 kg	-	CC	-
Canon à Particules N	4D10+1(V-)/2D10+1 (V+)	110/550/1 100/2 200 (3 300)	11 t	-	CC	-
MFM L	Variables	2/8/16/32 (48)	75 kg	-2	CC	1 tour
MFM H	Variables	5/25/50/100 (150)	334 kg	-2	CC	1 tour
MFM N	Variables	25/125/250/500 (750)	4 t	-2	CC	1 tour
Faisceau de saturation L	5D10+5 (H)	2/8/16/32 (48)	207 kg	-1	CC	4 tours
Faisceau de saturation H	DM(H 11D10+2) /1D10+1 (V-)	6/30/60/120 (180)	1 t	-1	CC	4 tours
Faisceau de saturation N	2D10+5 (V-) / 1D10+2 (V+)	32/160/320/640 (960)	16 t	-1	CC	4 tours
Canon Hadès L	1D10+4 (V-) / 1D6+1 (V+)	2/12/24/480 (72)	227 kg	-4	CC	2 tours
Canon Hadès H	3D10+2 (V-) / 1D10+4 (V+)	8/40/80/1600 (240)	1 t	-4	CC	2 tours
Canon Hadès N	5D10+4 (V-) / 2D10+5 (V+)	22/110/220/440 (660)	6 t	-4	CC	2 tours
Faisceau Pulsar L	5D10+5 (H)	5/25/50/100 (150)	188 kg	-	CC	5 tours
Faisceau Pulsar H	DM(H 11D10+2) /1D10+1 (V-)	18/90/180/360 (540)	1 t	-	CC	5 tours
Faisceau Pulsar N	2D10+5 (V-) / 1D10+2 (V+)	100/500/1 000/ 2 000 (3 000)	25 t	-	CC	5 tours

** Si on utilise l'arme avant qu'elle ne soit pleinement rechargée, les dégâts sont divisés par (1+ le nombre de tours manquants). Une arme qui n'a qu'un tour de recharge ne peut être utilisée avant sa recharge complète.*

MULTI-FAV MOD I (MFM)			
POINTS_	**MFM L**	**MFM H**	**MFM N**
1	2D10+3 (H)	3D10+2 (H)	4D10+4 (H)
2	3D10+2 (H)	4D10+2 (H)	6D10+4 (H) / 1D6 (V-)
3	4D10 (H)	5D10+1 (H)	10D10+1 (H) / 1D10 (V-)
4	4D10+2 (H)	5D10+5 (H)	1D10+2 (V-) / 1D6 (V+)
5	4D10+4 (H)	6D10+4 (H) / 1D6 (V-)	1D10+4(V-)/1D6+1(V+)
6	5D10+1 (H)	8D10+1 (H) / 1D6+1 (V-)	2D10 (V-) / 1D10 (V+)
7	5D10+3 (H)	9D10+3 (H) / 1D6+2 (V-)	2D10+2(V-)/1D10+1(V+)
8	5D10+5 (H)	10D10+5 (H) / 1D10 (V-)	2D10+4(V-)/1D10+2(V+)
9	6D10+1 (H)	12D10+1(H)/1D10+1(V-)	3D10(V-)/1D10+3(V+)
10	6D10+4 (H) /1D6 (V-)	1D10+2 (V-) / 1D6 (V+)	3D10+2(V-)/1D10+4(V+)

ARMES À ÉNERGIE						
MODÈLE_	**Coût**	**Mun.***	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Canon foudre L	370 700	25	-15(-15)	V	Tempest	Ligue rouge
Désintégrateur L	250 200	20	Introuvable	V	Généticiens	Généticiens
Canon à neutrons L	101 600	40	1(5)	IV	Arsenal	Union Med.
Canon à neutrons H	769 700	40	-10(-5)	IV	Arsenal	Union Med
Canon à neutrons N	14 582 000	40	-15(-15)	IV	Arsenal	Union Med.
FAM L	194 800	20	1(5)	IV	Arsenal	Union Med.
FAM H	290 300	20	-10(-5)	IV	Arsenal	Union Med.
FAM N	5 708 300	20	-15(-15)	IV	Arsenal	Union Med.
Canon à Particules L	107 800	40	1(5)	IV	Gladius	Culte du Trident
Canon à Particules H	422 700	40	-10(-5)	IV	Gladius	Culte du Trident
Canon à Particules N	3 291 700	40	-15(-15)	IV	Gladius	Culte du Trident
MFM L	99 800	40	-15(-15)	V	Généticiens	Généticiens
MFM H	372 900	40	-15(-15)	V	Généticiens	Généticiens
MFM N	2 335 000	40	-15(-15)	V	Généticiens	Généticiens
Faisceau de saturation L	244 700	8	-15(-15)	IV	Généticiens	Généticiens
Faisceau de saturation H	912 400	8	-15(-15)	IV	Généticiens	Généticiens
Faisceau de saturation N	5 658 000	8	-15(-15)	IV	Généticiens	Généticiens
Canon Hadès L	262 700	15	-10(-5)	V	Hadès	Hégémonie
Canon Hadès H	1 020 300	15	-15(-15)	V	Hadès	Hégémonie
Canon Hadès N	2 978 100	15	-15(-15)	V	Hadès	Hégémonie
Faisceau Pulsar L	188 300	6	-15(-15)	V	Généticiens	Généticiens
Faisceau Pulsar H	754 500	6	-15(-15)	V	Généticiens	Généticiens
Faisceau Pulsar N	6 387 000	6	-15(-15)	V	Généticiens	Généticiens

** une arme à énergie installée sur une armure ou un véhicule disposant d'un « moteur » (GP) a un nombre de munitions illimité tant que fonctionne ce moteur.*

ARMES À ÉNERGIE LOURDES ET NAVALES			
MODÈLE_	Poids batterie	Coût	Type de moteur (GP)
Canon foudre L	46 kg	3 420	GP-C4
Désintégrateur L	12 kg	870	GP-D2
Canon à neutrons L	14 kg	1 080	GP-D4
Canon à neutrons H	226 kg	16 930	GP-F1
Canon à neutrons N	6 t	451 290	GP-G3
FAM L	1001 kg	7 540	GP-D2
FAM H	218 kg	16 330	GP-D3
FAM N	40 t	3 020 250	GP-F4
Canon à Particules L	30 kg	2 250	GP-D3
Canon à Particules H	387 kg	29 050	GP-E4
Canon à Particules N	12 t	902 490	GP-G2
MFM L	16 kg	1 250	GP-C4
MFM H	209 kg	15 690	GP-E1
MFM N	6 t	490 030	GP-F3
Faisceau de saturation L	6 kg	430	GP-D3
Faisceau de saturation H	77 kg	5 810	GP-E3
Faisceau de saturation N	2 t	180 530	GP-G1
Canon Hadès L	22 kg	1 680	GP-D3
Canon Hadès H	301 kg	22 610	GP-E4
Canon Hadès N	2 t	153 570	GP-F3
Faisceau Pulsar L	1 kg	70	GP-D2
Faisceau Pulsar H	13 kg	1 010	GP-E3
Faisceau Pulsar N	420 kg	31 500	GP-F4

CANON E

C'est un canon électromagnétique qui libère une onde électromagnétique concentrée sur un seul point. Ce canon génère en fait une attaque I.E.M.. Il n'inflige donc aucun dégât, mais une attaque I.E.M.. égale à 1D6 plus son modificateur à la marge de réussite à l'échelle (H). Tous les 5 points obtenus, l'engin inflige 1 point I.E.M. à l'échelle (V-). Cet engin a besoin de 5 tours pour se recharger.

CANON E LOURD

C'est un canon qui libère une onde électromagnétique concentrée sur un seul point. Ce canon génère en fait une attaque IEM.. Il n'inflige donc aucun dégât, mais une attaque I.E.M.. égale à 1D6 plus son modificateur à la marge de réussite à l'échelle (V-). Tous les 5 points obtenus, l'engin inflige 1 point I.E.M. à l'échelle (V+). Cet engin a besoin de 10 tours pour se recharger.

MHCT

Le MHCT en poste de tir est beaucoup plus redoutable. Ce poste de tir dispose de 36 tubes de 15 balles qui peuvent tous être mis à feu en même temps. Cela crée un véritable mur de balles qui pulvérise tout sur son passage. L'attaque affecte une zone de 2m de large sur 2 m de hauteur. Tout ce qui se trouve en droite ligne de l'attaque est affecté sauf si la cible se trouve derrière un obstacle qui résiste. Une fois le tir effectué, on remplace la " plaque de canons " par une autre plaque prête à l'emploi. Les balles des MHCT, individuellement, ne pourraient pénétrer un blindage important. Cependant, en raison de la succession rapide des impacts sur le même endroit, leur performance est améliorée. Les MHCT doublent leurs dégâts contre un obstacle.

AUTOCANON, CANON MITRAILLEUR

CHAINGUN

C'est un canon qui sert aussi bien d'arme anti-blindés légers (en tirant des obus perforants), qu'au support des troupes (obus explosif) ou à la défense anti-aérienne rapprochée (obus explosif semi-perforants).

ARMES SPÉCIALES						
MODÈLE_	Dom.	Portée	Init.	Mode de tir	Poids	Recharge
Canon E	spécial	6/30/60/120 (200)	-5	1/5tours	180 kg	5 tours
Canon E lourd	spécial	30/150/300/600 (1 000)	-5	1/10tours	6 t	10 tours
Accélérateur cinétique	variables	3/15/30/60 (100)	-	CC	60 kg	variable
MHCT	15D10+5(H)/ 1D10+3 (V-)	3/17/35/70 (100)	-	CC	186 kg	-
Titan	10D10+1 (V-) / 5D10+1 (V+)	2/8/15/30 (46 km)	-5	CC	165 t	5 tours

**MHCT Mitrailleuse à haute cadence de tir : chaque plaque pèse 50kg*

CHAINGUN					
CALIBRE_	Dommages**	Pén.	Portée	Poids	Mode de tir*
20 mm	5D10+5(H)/1D6-1(V-)	2	200/1 000/2 000/4 000 (6 000)	71 kg	RL(40)
25 mm	6D10+1(H)/1D6-1(V-)	3	230/1 150/2 300/4 600 (6 900)	122 kg	RL(30)
30 mm	7D10+2(H)/1D6(V-)	3	270/1 350/2 700/5 400 (8 100)	190 kg	RL(25)
35 mm	8D10(H)/1D6+1(V-)	3	300/1 500/3 000/6 000 (9 000)	276 kg	RL(22)
40 mm	8D10+4(H)/1D6+1(V-)	3	330/1 650/3 300/6 600 (9 900)	382 kg	RL(20)

** Entre parenthèse, le nombre maximum de projectiles que l'on peut tirer avec une rafale longue.*
*** Les dommages et la pénétration à l'échelle V- sont indiqués avec des projectiles SAPHE.*

CANON ROTATIF À 6 FÛTS

Les canons rotatifs à 6 fûts ont les mêmes caractéristiques que les chainguns, mais ils pèsent 4 fois plus lourd et coûtent dix fois plus cher. En revanche, ils ont une cadence de tir 15 fois plus importante et embarquent trois fois plus de munitions.

CANONS

Seul un véhicule peut être équipé d'un canon. Plusieurs canons peuvent être montés sur la même tourelle pour être tirés simultanément ou en cadence. On ne peut monter plus de quatre canons sur une même tourelle (En règle générale on sera limité à 4 tubes jusqu'à 76mm, deux tubes jusqu'à 152mm et 1 seul pour les calibres supérieurs).

Les canons à âmes lisses utilisent des obus flèche ou des obus explosifs stabilisés par ailettes. Les canons sont équipés d'un chargeur automatique. A partir de 150 mm, ce sont des canons à âmes rainurées qui ne tirent que des obus explosifs.

On ne peut viser un point précis avec une telle arme sauf si la cible est suffisamment grande.

CANONS ÉLECTROMAGNÉTIQUES

Dans un canon électromagnétique, le projectile, qui doit être constitué d'une partie conductrice, est propulsé par un champ électromagnétique généré par des rails électriques. Les canons EM sont plus lourds, plus coûteux et plus complexes que les canons traditionnels (et ils consomment une quantité d'énergie astronomique). Ils ne présenteraient donc aucun intérêt s'ils ne permettaient pas de lancer des projectiles à des vitesses proprement faramineuses. Or accroître la vitesse d'un projectile présente de nombreux avantages : augmentation de la portée, augmentation de la pénétration et augmentation des dommages.

En plus de nécessiter une énorme quantité d'énergie, un canon EM a besoin que celle-ci soit libérée dans un intervalle de temps relativement bref. Par conséquent, en plus d'une source de courant, il est nécessaire de disposer de l'équivalent d'un supercapaciteur. Pour les canons EM, qui nécessitent des pics de courant extrêmement importants, on utilise des générateurs MHD qui sont des appareils extrêmement compacts et qui combinent génération de pics de courant et source d'énergie.

MICRO-ROQUETTES

Les micro-roquettes sont généralement utilisées pour saturer une zone de charges explosives. Les dommages indiqués sont les dommages infligés à toute la zone touchée par le tir. Un tir raté indique que les roquettes ont touché une autre zone à déterminer en utilisant la table du livre de base, mais l'erreur est de 10 mètres par modificateur d'échec.

On ne peut viser un point précis avec une telle arme.

ARMES NAVALES

CANONS SUPERCAVITANTS

Ces canons à supercavitations sont en train d'être déployés sur les navires de combat les plus récents. Un canon tirant des obus supercavitants est stocké dans un conteneur pressurisé qui permet de descendre jusqu'à 15 km de profondeur à NT III et 20 km de profondeur à NT IV et plus. Ce conteneur contient aussi le mécanisme d'activation du tir, des dissipateurs de chaleur, les munitions ainsi que la batterie qui alimente le canon. Le conteneur dispose de deux petites écoutilles d'accès (permettant la maintenance, le changement de la batterie et la réalimentation en munitions). La batterie a une autonomie suffisante pour tirer 100 000 coups (canon de 30 et 40 mm) ou 10 000 (canon de 75 mm et supérieur et canon hybride).

CANON À TIR RAPIDE HYBRIDE C 30

C'est le canon qui équipe le chasseur hybride mer-air Execet. C'est un canon de type « chaingun » capable de tirer aussi bien des obus flèche à supercavitation pour le combat sous-marin (destruction de véhicules légers) que des obus semi-perforants explosifs pour le combat aérien (destruction des bombardiers stratosphériques).

ARMES SPÉCIALES

MODÈLE_	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M. noir)	NT	Fabricant	Nation
Canon E	45 000	illimitées	-20 (-15)	IV	META	Union médit.
Canon E lourd	480 000	Illimitées	-15 (-15)	IV	META	Union médit.
Accélérateur cinétique	46 000	30 (3 000)	-20 (-15)	V	Hadès	Hégémonie
MHCT	57 000	Spécial*(5000)	-15 (-15)	II	Gladius	Culte du Trident
Titan	107 millions	1 [262 000] + 700 litres d'essence (700)	-15 (-15)	IV	Titan	République du corail

**MHCT Mitrailleuse à haute cadence de tir : chaque plaque pèse 50kg*

CHAINGUN

CALIBRE_	Coût	Mun.(coût)	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation
20 mm	8 509	500 (10 000)	-15(-10)	II	Karak Ind.	Alliance Polaire
25 mm	14 634	500 (13 000)	-15(-10)	II	Karak Ind.	Alliance Polaire
30 mm	22 791	500 (18 000)	-15(-10)	II	Karak Ind.	Alliance Polaire
35 mm	33 147	500 (22 000)	-15(-10)	II	Karak Ind.	Alliance Polaire
40 mm	45 852	500 (27 000)	-15(-10)	II	Karak Ind.	Alliance Polaire

CANONS							
CALIBRE_	**Dommages (APFSDS)**	**Pénétration**	**P.E.***	**Portée**	**Poids**	**Ini.**	**Mode de tir**
57 mm	12D10+1(H)/1D10+1(V-)	12	7	Voir tableau	900 kg	-3	CC
75 mm	1D10+3(V-)/1D6(V+)	15	7	Voir tableau	1 753 kg	-5	CC
90 mm	1D10+4(V-)/1D6+1 (V+)	16	8	Voir tableau	2 730 kg	-6	CC
100 mm	1D10+4(V-)/1D6+1 (V+)	18	8	Voir tableau	3 527 kg	-6	CC
105 mm	1D10+5(V-)/1D6+2 (V+)	18	9	Voir tableau	3 970 kg	-7	CC
120 mm	2D10(V-)/1D10 (V+)	20	10	Voir tableau	5 492 kg	-7	CC
155 mm	2D10+2(V-)/1D10+1 (V+)	-	14	Voir tableau	10 230 kg	-9	CC
240 mm	3D10+1(V-)/1D10+3(V+)	-	15	Voir tableau	36 904 kg	1tir/2tours	CC

** Puissance explosive : Les dégâts sont indiqués pour un coup au but. En tir courbe, contre des fantassins ou des petites unités mobiles, ce sera rarement le cas, il faudra donc réduire les dégâts et utiliser les règles se rapportant aux explosifs. Si on utilise un obus pénétrant, l'armure (ou le blindage) adverse est réduite de l'indice de pénétration. Si c'est un obus explosif il n'y a pas de bonus de pénétration et les dommages s'appliquent à la cible touchée. De plus, on prend en compte la puissance explosive pour déterminer les dommages sur les cibles annexes (LDB p.310).*

PORTÉE DES CANONS EN FONCTION DES TYPES D'OBUS		
CALIBRE_	**Obus explosif***	**Obus pénétrant****
57 mm	540 / 2 700 / 5 400 / 10 800 (16 200 m)	560 / 2800 / 5600 / 11200 (16800 m)
75 mm	640 / 3 200 / 6 400 / 12 800 (19 200 m)	580 / 2900 / 5800 / 11600 (17400 m)
90 mm	720 / 3 600 / 7 200 / 14 400 (21 600 m)	600 / 3000 / 6000 / 12000 (18000 m)
100 mm	780 / 3 900 / 7 800 / 15 600 (23 400 m)	620 / 3100 / 6200 / 12400 (18600 m)
105 mm	800 / 4 000 / 8 000 / 16 000 (24 000 m)	620 / 3100 / 6200 / 12400 (18600 m)
120 mm	880 / 4 400 / 8 800 / 17 600 (26 400 m)	640 / 3200 / 6400 / 12800 (19200 m)
155 mm	1 040 / 5 200 / 10 400 / 20 800 (31 200 m)	-
240 mm	1 360 / 6 800 / 13 600 / 27 200 (40 800 m)	-

**C'est un tir courbe. Notez qu'une cible mobile peut avoir quitté la zone dangereuse avant l'arrivée de l'obus.*
*** Tir tendu*

CANON EM MONTÉ SUR BLINDÉ (VITESSE DU PROJECTILE DE 5 000 m/s)						
CALIBRE_	**Dommages**	**Pén.**	**Portée (tir tendu)**	**Poids ***	**Ini.**	**Mode de tir.**
25 mm	2D10 (V-)/1D10 (V+)	15	1680/8 400/16 800/33 600 (50 400)	309 kg	-	CC / RC (6)
30 mm	2D10+2 (V-)/ 1D10+1 (V+)	17	1 690/8 450/16 900 /33 800 (50 700)	482 kg	-	CC / RC (5)
40 mm	2D10+5 (V-)/ 1D10+2 (V+)	20	1 710/8 550/17 100 /34 200 (51 300)	972 kg	-	CC / RC (4)
55 mm	3D10+3 (V-)/ 1D10+4 (V+)	24	1 720/8 600/17 200 /34 400 (51 600)	2 115 kg	-	CC / RC (3)
80 mm	4D10+3 (V-) 2D10+2 (V+)	31	1 730/8 650/17 300 /34 600 (51 900)	5 278 kg	-	CC
105 mm	5D10+3 (V-)/2D10+4(V+)	36	1 740/8 700/17 400/34 800 (52 200)	10 251 kg	-	CC
135 mm	6D10+3 (V-) 3D10+1 (V+)	42	1 750/8 750/17 500/35 000 (52 500)	18 936 kg	-	CC
180 mm	7D10+5 (V-) 3D10+5 (V+)	51	1 760/8 800/17 600/35 200 (52 800)	38 235 kg	1tir/2t	CC

** Le poids et le coût prennent en compte le générateur MHD.*

MICRO-ROQUETTES						
MODÈLE_	**Dom.**	**Portée**	**Zone d'effet (rayon)**	**Poids**	**Ini**	**Mode de tir**
6 tubes	3D10+1 (H)	70/350/700/1 400 (2 100)	2m	18 kg	-	CC
12 tubes	3D10+3 (H)	70/350/700/1 400 (2 100)	4m	36 kg	-	CC
18 tubes	3D10+5 (H)	70/350/700/1 400 (2 100)	6m	54kg	-	CC
24 tubes	4D10+1(H)	70/350/700/1 400 (2 100)	8m	72kg	-	CC

CANONS						
CALIBRE_	**Coût****	**Mun.(coût)**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
57 mm	19 795	40 (1 880)	-15 (-10)	II	Divers	Diverses
75 mm	38 563	26 (1 846)	-15 (-10)	II	Divers	Diverses
90 mm	60 060	20 (1 860)	-15 (-10)	II	Divers	Diverses
100 mm	77 585	17 (1 870)	-15 (-10)	II	Divers	Diverses
105 mm	87 351	16 (1 888)	-15 (-10)	II	Divers	Diverses
120 mm	120 833	13 (1 885)	-15 (-10)	II	Divers	Diverses
155 mm	225 052	8 (1 704)	-15 (-10)	II	Divers	Diverses
240 mm	811 893	4 (1 660)	-15 (-10)	II	Divers	Diverses

*** Coût indiqué pour des obus explosifs*

CANON EM MONTÉ SUR BLINDÉ (VITESSE DU PROJECTILE DE 5 000 m/s)						
CALIBRE_	**Coût ***	**Mun. (coût)****	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
25mm	262 785	1 (133) [3071]	-15 (-10)	IV	META	Union médit.
30 mm	409 561	1 (176) [1911]	-15 (-10)	IV	META	Union médit
40 mm	824 949	1 (272) [904]	-15 (-10)	IV	META	Union médit
55 mm	1 790 987	1 (442) [395]	-15 (-10)	IV	META	Union médit
80 mm	4 459 177	1 (781) [149]	-15 (-10)	IV	META	Union médit.
105 mm	8 645 672	1 (1 181) [73]	-15 (-10)	IV	META	Union médit.
135 mm	15 942 735	1 (1 730) [38]	-15 (-10)	IV	META	Union médit.
180 mm	32 122 830	1 (2 679) [18]	-15 (-10)	IV	META	Union médit.

** Le poids et le coût prennent en compte le générateur MHD.*
*** Entre crochets, le nombre maximal de coups avec un réservoir d'essence de 1 000 litres (630 kg et 3 300 sols). Avec des réservoirs de tailles différentes, le nombre de MUN change proportionnellement. Ainsi, avec un réservoir de 2 000 litres (1 260 kg et 6 600 sols), le nombre de MUN est doublé.*

MICRO-ROQUETTES						
MODÈLE_	**Coût**	**Mun.(coût)**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
6 tubes	2 500	4 (1 000)	-5(1)	II	Gladius	Culte du trident
12 tubes	5 000	4 (2 000)	-5(1)	II	Gladius	Culte du trident
18 tubes	7 500	4 (3 000)	-5(1)	II	Gladius	Culte du trident
24 tubes	10 000	4 (4 000)	-5(1)	II	Gladius	Culte du trident

ARMES NAVALES						
ARME_	**Dom.**	**Pén.**	**Portée (tir tendu)**	**Init**	**Poids**	**Mode de tir**
C 30 mm TR multi-milieux	Voir munitions	Voir munitions	Voir munitions	+3	345 kg	RL (25)
Canon de 30 mm supercavitant à tir rapide	6D10+3 (H) / 1D6 (V-)	8	65 / 325 / 650 / 1300 (1950 m)	-	452 kg	RL (25)
Canon de 40mm supercavitant à tir rapide	8D10 (H) / 1D6+1 (V-)	10	80 / 400 / 800 / 1600 (2400 m)	-	833 kg	RL (20)
Canon de 75 mm à supercavitation	DM(12D10+1) (H) / 1D10+1 (V-)	15	110 / 550 / 1100 / 2200 (3300 m)	-	1,8 t	CC / RC (3)
Canon de 90 mm à supercavitation	DM (H) / 1D10+2 (V-) / 1D6 (V+)	16	130 / 650 / 1300 / 2600 (3900 m)	-	2,6 t	CC / RC (2)
Canon de 127 mm à supercavitation	DM (H) / 1D10+4 (V-) / 1D6+1 (V+)	20	150 / 750 / 1500 / 3000 (4500 m)	-	5,5 t	CC
Canon de 240 mm à supercavitation	2D10+4 (V-) / 1D10+2 (V+)	30	210 / 1050 / 2100 / 4200 (6300 m)	-	25 t	1/ 2 tours
Canon de 406 mm à supercavitation	3D10+4 (V-) / 1D10+5 (V+)	42	290 / 1450 / 2900 / 5800 (8700 m)	-	88 t	1/5 tours
Mauler	6D10+5 (V-) / 3D10+3 (V+)	8	700/3 500/7 000 /14 000 (21 000)	-	32 t	1/5 tours
Mauler naval	11D10 (V-) / 5D10+3 (V+)	12	700/3 500/7 000 /14 000 (21 000)	-	166 t	1/5 tours



ARMES NAVALES						
ARME_	**Coût**	**Mun.(coût)**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
C 30 mm TR multi-milieux	74 000	Voir munitions	1 (5)	IV	Divers	Diverses
Canon de 30 mm supercavitant à tir rapide	107 000	500 (45 000)	0 (5)	III	Divers	Diverses
Canon de 40mm supercavitant à tir rapide	201 000	400 (56 000)	-5 (1)	III	Divers	Diverses
Canon de 75 mm à supercavitation	349 000	60 (21 000)	-10 (-5)	III	Divers	Diverses
Canon de 90 mm à supercavitation	499 400	40 (31 000)	-10 (-5)	IV	Divers	Diverses
Canon de 127 mm à supercavitation	1 098 200	20 (15 800)	-10 (-5)	V	Divers	Diverses
Canon de 240 mm à supercavitation	4 917 680	8 (6320)	-15 (-10)	NT VI Azur.	Divers	Diverses
Canon de 406 mm à supercavitation	17 263 560	4 (18 440)	-20 (-15)	NT VI Géné.	Divers	Diverses
Mauler	23 758 411	1 (42 300)	-	IV	Iron	Hégémonie
Mauler naval	123 762 965	1 (225 000)	-	IV	Iron	Hégémonie

CANON À TIRE RAPIDE HYBRIDE C 30				
MUNITIONS	**Dommages**	**Pen.**	**Mun. (Coût)**	**Portée**
Obus semi-perforants explosifs	7D10+2 (H) / 1D6 (V-)	3	300 (5 400)	270/1 350/2 700/5 400 (8 100)
Obus à supercavitation	6D10+3 (H) / 1D6 (V-)	8	300 (27 000)	90/450/900/1 800 (2 700)

MAULER ET MAULER NAVAL

C'est une arme dévastatrice constituée d'un long accélérateur électromagnétique propulsant une sphère creuse en Pulsar 2 à la vitesse de 5 km/s. A l'intérieur de la sphère est logé un générateur de champ anti-pression et un pack énergie Généticien qui fonctionne pendant exactement 4,2 secondes (ce qui permet au projectile de parcourir une distance maximale de 21 km). Lorsque le projectile est tiré, le champ anti-pression va littéralement repousser l'eau (la pression engendrée par ce champ est la même que celle qui règne à 30 km de profondeur) et le projectile va donc se déplacer comme si celle-ci n'existait pas. Dès que le champ de force s'arrête, la sphère s'immobilise en quelques dizaines de mètres.

Le Mauler a besoin d'un moteur de type GP-F3 pour fonctionner et tire des projectiles de 15 cm de diamètre et pesant 50 kg. Le Mauler, quant à lui, a besoin d'un moteur de type GP-G2 pour fonctionner et tire des projectiles d'environ 30 cm de diamètre et pesant 250 kg.

Le premier prototype de Mauler a été testé sur un nouveau navire hégémonien surnommé le Bélier, un navire qui est construit autour du Mauler. En effet, comme le canon électromagnétique ne peut être au contact de l'eau, celui-ci est installé dans le nez du Bélier, l'extrémité du canon touchant la coque. Celle-ci est percée d'un trou circulaire dans l'axe du canon, d'un diamètre légèrement supérieur au diamètre du projectile. Lorsque le canon n'est pas en fonctionnement, une écoutille ferme l'ouverture. Lorsqu'on veut se servir de l'arme, on active un générateur de champ anti-pression sphérique centré dans l'ouverture et on ouvre l'écoutille. Le champ anti-pression est synchronisé avec le canon électromagnétique de telle sorte qu'il est coupé juste au moment où le projectile traverse l'ouverture.

Malheureusement, cette synchronisation n'est pas encore parfaite et il arrive que le champ s'ouvre un peu trop tardivement ou qu'il se referme un peu trop vite, ce qui réduit considérablement la portée du projectile (une chance sur 10 que la portée soit réduite de 1D6 x 10 %). Il est bien évident qu'un dysfonctionnement de la synchronisation (suite à une attaque par exemple) pourrait avoir des conséquences désastreuses, le projectile pourrait percuter le champ anti-pression et rebondir à l'intérieur du sous-marin, avec les conséquences que l'on peut imaginer.

SYSTÈMES DÉFENSIFS : ARMURES ET BLINDAGES

PLAQUES DE BLINDAGES ET VOLET DE SÉCURITÉ

Les plaques de blindage que l'on peut fixer à un appareil sont conçues pour absorber des dégâts. Par souci de simplification, on ne peut appliquer qu'une seule plaque de blindage à la fois sur une même zone. Il n'est donc pas possible d'installer deux plaques constituées de matériaux différents au même endroit.

En règle générale les plaques de blindage ont une épaisseur comprises entre 1 et 35 mm mais, pour les armures on les trouve le plus souvent comprises entre 1 et 10mm. Il peut en exister de plus épaisses.

Comme les plaques de blindage, les volets ont généralement une épaisseur de 10mm bien qu'on puisse en fabriquer de plus ou moins épais. Dans tous les cas, l'épaisseur d'un volet ne peut être supérieure à la moitié de l'épaisseur de la coque de l'armure sauf pour les armures dont l'épaisseur est inférieure ou égale à 20mm. On peut toujours disposer d'un volet allant jusqu'à 10 mm quelle que soit l'épaisseur de l'armure.

Une armure ne peut être équipée de plaques plus lourdes que le poids qu'elle peut soulever. Pour le poids qu'elle pourra soulever ultérieurement, on ne prendra en considération que la moitié du poids de la plaque. De plus, on ne peut utiliser une plaque plus épaisse que la coque sauf pour les armures dont l'épaisseur est inférieure à 10mm. On peut toujours disposer d'une plaque allant jusqu'à 10mm quelque soit l'épaisseur de l'armure.

Les blindages composites 133-c ont une épaisseur minimale de 7 mm et on ne peut les fabriquer que par multiple de 7 mm (donc, 14, 21, 28 mm, etc.). De plus, ils ne peuvent être utilisés en volets striés puisqu'ils sont constitués de trois couches (1 mm d'acier, 3 mm de tuiles de céramique avec du caoutchouc entre les tuiles et 3 mm d'acier derrière). Les mêmes restrictions s'aplliquent au blindage composite 142-c.

Notes : avec certains composites 133, le blindage est augmenté contre les armes à énergie et les charges creuses. Avec le composite 142, l'armure est considérablement augmentée contre ces attaques.

POIDS ET PRIX DE RÉFÉRENCE

Le poids des plaques va être calculé pour l'ensemble d'une armure. Si ces plaques ne recouvrent pas toute l'armure, il faudra réduire ce poids en fonction du tableau suivant :

POIDS DES RENFORTS D'ARMURE PAR ZONE	
LOCALISATION_	**Poids**
Tête/volet	5% (poids réduit de moitié pour un volet de sécurité)
Poitrine	15%
Abdomen	20%
Bras droit	10%
Bras gauche	10%
Jambe droite	20%
Jambe gauche	20%

Le poids (en kg) et le prix correspondant du blindage des tables ci-contre sont calculés pour une surface de 1 m² et une épaisseur de 1 mm pour les blindages simples et pour une surface de 1 m² et une épaisseur de7 mm pour les blindages composites 133-c* et 142c.

Lorsque l'on désire calculer le poids et le prix pour une épaisseur ou une surface différente, il suffit de multiplier la masse et le prix de référence par la nouvelle épaisseur et par la nouvelle surface (pour les composites, on multiplie par un multiple de 7 mm).

Ainsi, pour une plaque en acier VHS de 5 mm d'épaisseur et de 6 m² de surface, on multiplie le poids et le prix par 30 (5 x 6), tandis que pour une plaque en composite 133-cVHS de 14 mm d'épaisseur (2 x 7 mm) et de 6 m², on multiplie par 12 (2 x 6).

ARMURE

Pour connaître le poids et le prix pour un blindage recouvrant toute la surface d'une armure, il suffit de multiplier le poids et le prix de référence par le coefficient donné dans la table ci-après (Coefficient de surface). Ceci donnera alors le poids et le prix du blindage sur toute l'armure pour une épaisseur de 1 mm (matériau simple) ou 7 mm (composite).

Exemple : on veut recouvrir une armure Exo 3 avec un blindage en hyper composite (133-cVHS) de 14 mm d'épaisseur (2 x 7 mm). Une armure Exo-3 a une Exo-Force de 77. Le poids soulevable est donc de 1 482 kg. Par conséquent, le blindage qu'elle peut embarquer ne pourra dépasser ce poids. Dans la table ci-après, on trouve un multiplicateur de 20. Ce matériau ayant un poids et un prix de référence de 36,5 kg et de 54 810 sols, par conséquent, le poids de ce blindage est de 1 460 kg (36,5 x 20 x 2) et il coûte 2 192 400 sols (54 810 x 20 x 2). Le poids soulevable étant de 1 482 kg, l'armure peut donc supporter ce blindage.

ARMURE	
ARMURE_	**Coefficient de surface***
Exo A	x 3
Exo 0	x 9
Exo 1	x 13
Exo 2	x 15
Exo 3	x 20
Exo 4	x 28
Exo 5	x 39
Exo 6	x 51
Oméga	x 55
* pour les armures de surface, ce coefficient est réduit de 15 %	

COEFFICIENT DE SURFACE DES ENGINS TERRESTRES

Pour calculer la surface des engins terrestres, on utilisera les coefficients de surface suivants :

COEFFICIENT DE SURFACE			
MASSE (EN TONNE)_	**Véhicule**	**Blindé léger**	**Blindé lourd**
0,1	x 2	x 1,5	x 1
0,2	x 4	x 3	x 2
0,5	x 7	x 5	x 3
1	x 11	x 8	x 5
2	x 18	x 13	x 9
5	x 33	x 23	x 16
10	x 52	x 37	x 25
20	x 83	x 59	x 40
50	x 153	x 109	x 73
100	x 242	x 172	x 116

ENGIN SOUS-MARIN

Le coefficient multiplicateur à appliquer aux engins sous-marins est le même que pour les tuiles des sonars.

Exemple : On veut recouvrir un transporteur de Type II (80 tonnes de déplacement) avec un blindage en Nano-composite (133-cVHS) de 7 mm d'épaisseur. Le poids et le prix de référence de ce matériau sont respectivement de 35 kg et de 234 833 sols. Le coefficient multiplicateur est de 132. Par conséquent, le poids du blindage est de 4 620 kg (35 x 132 x 1) et le prix est de 30 997 956 sols (234 833 x 132 x 1).

Note finale : bien évidemment, il n'est pas possible d'installer sur un engin sous-marin un blindage si son poids est supérieur au poids du fret disponible.

VALEURS DE BLINDAGE DES PLAQUES (H/V-/V+)

Ces valeurs s'ajoutent au blindage d'une armure à l'échelle concernée. En cas de destruction de points de blindage, c'est toujours la plaque qui est détruite en premier.

POIDS ET PRIX DE RÉFÉRENCE TOUT ENVIRONNEMENT					
NOM_	**NT**	**Épaisseur max**	**Poids (1mm)**	**Prix (en sols)**	**DIS (M.NOIR)**
Acier [RHA]	II	376 mm	7,8 kg	17	10(15)
Acier [VHS]	II	62 mm	7,7 kg	46	10(15)
Hyper acier [RHA]	III	57 mm	7,6 kg	417	5(10)
Hyper acier [VHS]	III	52 mm	7,5 kg	1 119	5(10)
Super acier	III	23 mm	7,7 kg	108	0(5)
Nano-acier [RHA]	IV	56 mm	7,2 kg	1 190	-5(0)
Nano-acier [VHS]	IV	51 mm	7,1 kg	3 195	-5(0)

SURFACE UNIQUEMENT					
NOM_	**NT**	**Épaisseur max**	**Poids (1mm)**	**Prix (en sols)**	**DIS (M.NOIR)**
Composite (142-cW/WC)	II	140 mm	101 kg	2 822	5(10)

TOUT ENVIRONNEMENT					
NOM_	**NT**	**Épaisseur max**	**Poids (1mm)**	**Prix (en sols)**	**DIS (M.NOIR)**
Composite (133-cRHA)	II	133 mm	39 kg	424	5(10)
Composite (133-cVHS)	II	133 mm	38 kg	1 136	5(10)
Hyper composite (133-cRHA)	III	119 mm	37 kg	20 405	0(5)
Hyper composite (133-cVHS)	III	119 mm	36 kg	54 810	0(5)
Nano-composite (133-cRHA)	IV	119 mm	35 kg	87 318	-5(0)
Nano-composite (133-cVHS)	IV	119 mm	35 kg	234 833	-5(0)
Nano-composite (nf-133-cVHS)	IV	119 mm	34 kg	302 400	-5(0)
Nano-composite (nf-133-cTER)	V	91 mm	24 kg	2 142 000	-10(-5)
Nano-composite (nf-ACS-cTER)	Azur	91 mm	26 kg	2 571 030	-10(-10)
Nano-composite (nf-133-cFUS)	Gene	91 mm	28 kg	2 785 160	-10(-10)

LIGNE ROUGE UNIQUEMENT					
NOM_	**NT**	**Épaisseur max**	**Poids (1mm)**	**Prix (en sols)**	**DIS (M.NOIR)**
Hyper composite (133-cAL/TiC)	III	119 mm	31 kg	27 474	0(5)
Nano-composite (133-cAL/TiC)	IV	117 mm	31 kg	81 682	0(5)

VALEURS DE BLINDAGE DES PLAQUES (H/V-/V+)										
PLAQUES_	**1mm**	**2mm**	**3mm**	**4mm**	**5mm**	**6mm**	**7mm**	**8mm**	**9mm**	**10mm**
Acier RHA	2(H)/-	3(H)/-	4 (H)/-	5(H)/-	6(H)/-	6(H)/-	7(H)/-	8(H)/-	8(H)/-	9(H)/ (V-)
Acier VHS	3(H)/-	4(H)/-	5(H)/-	7(H)/-	8 (H)/-	9(H)/-	10(H)/1(V-)	10(H)/1(V-)	11(H)/1 (V-)	12(H)/1(V-) /1(V+)
Hyper-acier RHA	3(H)/-	4(H)/-	6(H)/-	7(H)/-	8(H)/-	9(H)/1(V-)	10(H)/1(V-)	11(H)/1(V-)	12(H)/1(V-) /1(V+)	13(H)/2(V-) /1(V+)
Hyper acier VHS	4(H)/-	6(H)/-	8(H)/-	10(H)/1(V-)	11(H)/1(V-)	13(H)/1(V-) /1(V+)	14(H)/2(V-) /1(V+)	15(H)/2(V-) /1(V+)	17(H)/2(V-) /1(V+)	18(H)/2(V-) /2(V+)
Super acier	3(H)/-	5(H)/-	7(H)/-	8(H)/-	10(H)/1(V-)	11(H)/1(V-)	12(H)/1 (V-) /1(V+)	13(H)/2(V-) /1(V+)	14(H)/2(V) /1(V+)	15(H)/2(V-) /1(V+)
Nano-acier RHA	3(H)/-	5(H)/-	6(H)/-	8(H)/-	9(H)/-	10(H)/1(V-)	11(H)/1(V-)	12(H)/1(V-) /1 (V+)	13(H)/1(V-) /1(V+)	14(H)/2(V-) /1(V+)
Nano-acier VHS	4(H)/-	6(H)/-	8(H)/-	10(H)/1(V-)	12(H)/1(V-)	13(H)/1(V-) /1(V+)	15(H)/2(V-) /1(V+)	16(H)/2(V-) /1(V+)	17(H)/2(V-) /1 (V+)	18(H)/2(V-) /2(V+)

VALEURS DE BLINDAGE DES PLAQUES COMPOSITES (H/V-/V+)					
PLAQUES_	**7mm**	**14mm**	**21mm**	**28mm**	**35mm**
Composite (142-cW/WC)	17 (H) / 2 (V-) / 1 (V+)	27 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	35 (H) / 4 (V-) / 3 (V+)	43 (H) / 5 (V-) / 4 (V+)	50 (H) / 6 (V-) / 4 (V+)
Composite (133-cRHA)	9 (H) / 1 (V-)	14 (H) / 2 (V-) / 1 (V+)	19 (H) / 2 (V-) / 2 (V+)	23 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	26 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)
Composite (133-cVHS)	12 (H) / 1 (V-) / 1 (V+)	19 (H) / 2 (V-) / 2 (V+)	25 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	31 (H) / 3 (V-) / 3 (V+)	35 (H) / 4 (V-) / 3 (V+)
Hyper (133-cRHA)	15 (H) / 2 (V-) / 1 (V+)	24 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	32 (H) / 4 (V-) / 3 (V+)	38 (H) / 4 (V-) / 3 (V+)	45 (H) / 5 (V-) / 4 (V+)
Hyper (133-cVHS)	21 (H) / 2 (V-) / 2 (V+)	33 (H) / 4 (V-) / 3 (V+)	43 (H) / 5 (V-) / 4 (V+)	52 (H) / 6 (V-) / 4 (V+)	60 (H) / 7 (V-) / 5 (V+)
Nano (133-cRHA)	18 (H) / 2 (V-) / 2 (V+)	28 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	37 (H) / 4 (V-) / 3 (V+)	45 (H) / 5 (V-) / 4 (V+)	52 (H) / 6 (V-) / 4 (V+)
Nano (133-cVHS)	24 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	38 (H) / 4 (V-) / 3 (V+)	49 (H) / 6 (V-) / 4 (V+)	60 (H) / 7 (V-) / 5 (V+)	69 (H) / 8 (V-) / 6 (V+)
Nano (nf-133-cVHS)	36 (H) / 4 (V-) / 3 (V+)	57 (H) / 7 (V-) / 5 (V+)	75 (H) / 9 (V-) / 6 (V+)	90 (H) / 10 (V-) / 8 (V+)	105 (H) / 12 (V-) / 9 (V+)
Nano (nf-133-cTER)	41 (H) / 5 (V-) / 3 (V+)	65 (H) / 7 (V-) / 6 (V+)	85 (H) / 10 (V-) / 7 (V+)	102 (H) / 12 (V-) / 9 (V+)	119 (H) / 14 (V-) / 10 (V+)
Nano (nf-ACS-cTER)	66 (H) / 8 (V-) / 6 (V+)	104 (H) / 12 (V-) / 9 (V+)	137 (H) / 16 (V-) / 12 (V+)	165 (H) / 19 (V-) / 14 (V+)	192 (H) / 22 (V-) / 16 (V+)
Nano (nf-133-cFUS)	80 (H) / 9 (V-) / 7 (V+)	127 (H) / 15 (V-) / 11 (V+)	167 (H) / 19 (V-) / 14 (V+)	202 (H) / 23 (V-) / 17 (V+)	234 (H) / 27 (V-) / 20 (V+)
Hyper (133-cAL/TiC)*	17 (H) / 2 (V-) / 1 (V+)	26 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	35 (H) / 4 (V-) / 3 (V+)	42 (H) / 5 (V-) / 4 (V+)	49 (H) / 6 (V-) / 4 (V+)
Nano (133-cAL/TiC)*	19 (H) / 2 (V-) / 2 (V+)	29 (H) / 3 (V-) / 3 (V+)	39 (H) / 4 (V-) / 3 (V+)	47 (H) / 5 (V-) / 4 (V+)	54 (H) / 6 (V-) / 5 (V+)

**Ligue Rouge uniquement*

VALEURS DE BLINDAGE DES PLAQUES COMPOSITES (H/V-) CONTRE LES ARMES À ÉNERGIE ET LES CHARGES CREUSES (TORPILLES ET MISSILES PÉNÉTRANTS)					
PLAQUES_	**7mm**	**14mm**	**21mm**	**28mm**	**35mm**
Composite (142-cW/WC)	27 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	43 (H) / 5 (V-) / 4 (V+)	57 (H) / 6 (V-) / 5 (V+)	69 (H) / 8 (V-) / 6 (V+)	80 (H) / 9 (V-) / 7 (V+)
Composite (133-cRHA)	11 (H) / 1 (V-)	18 (H) / 2 (V-) / 2 (V+)	24 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	29 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	33 (H) / 4 (V-) / 3 (V+)
Composite (133-cVHS)	15 (H) / 2 (V-) / 1 (V+)	24 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	32 (H) / 4 (V-) / 3 (V+)	38 (H) / 4 (V-) / 3 (V+)	44 (H) / 5 (V-) / 4 (V+)
Hyper (133-cRHA)	19 (H) / 2 (V-) / 2 (V+)	30 (H) / 3 (V-) / 3 (V+)	40 (H) / 5 (V-) / 3 (V+)	48 (H) / 5 (V-) / 4 (V+)	56 (H) / 6 (V-) / 5 (V+)
Hyper (133-cVHS)	26 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	41 (H) / 5 (V-) / 4 (V+)	54 (H) / 6 (V-) / 5 (V+)	65 (H) / 7 (V-) / 6 (V+)	75 (H) / 9 (V-) / 6 (V+)
Nano (133-cRHA)	22 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	36 (H) / 4 (V-) / 3 (V+)	47 (H) / 5 (V-) / 4 (V+)	56 (H) / 6 (V-) / 5 (V+)	66 (H) / 7 (V-) / 6 (V+)
Nano (133-cVHS)	30 (H) / 3 (V-) / 3 (V+)	47 (H) / 5 (V-) / 4 (V+)	62 (H) / 7 (V-) / 5 (V+)	75 (H) / 9 (V-) / 6 (V+)	87 (H) / 10 (V-) / 7 (V+)
Nano (nf-133-cVHS)	36 (H) / 4 (V-) / 3 (V+)	57 (H) / 7 (V-) / 5 (V+)	75 (H) / 9 (V-) / 6 (V+)	90 (H) / 10 (V-) / 8 (V+)	105 (H) / 12 (V-) / 9 (V+)
Nano (nf-133-cTER)	41 (H) / 5 (V-) / 3 (V+)	65 (H) / 7 (V-) / 6 (V+)	85 (H) / 10 (V-) / 7 (V+)	102 (H) / 12 (V-) / 9 (V+)	119 (H) / 14 (V-) / 10 (V+)
Nano (nf-ACS-cTER)	66 (H) / 8 (V-) / 6 (V+)	104 (H) / 12 (V-) / 9 (V+)	137 (H) / 16 (V-) / 12 (V+)	165 (H) / 19 (V-) / 14 (V+)	192 (H) / 22 (V-) / 16 (V+)
Nano (nf-133-cFUS)	80 (H) / 9 (V-) / 7 (V+)	127 (H) / 15 (V-) / 11 (V+)	167 (H) / 19 (V-) / 14 (V+)	202 (H) / 23 (V-) / 17 (V+)	234 (H) / 27 (V-) / 20 (V+)
Hyper (133-cAL/TiC)*	23 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	36 (H) / 4 (V-) / 3 (V+)	47 (H) / 5 (V-) / 4 (V+)	57 (H) / 6 (V-) / 5 (V+)	66 (H) / 8 (V-) / 6 (V+)
Nano (133-cAL/TiC)*	25 (H) / 3 (V-) / 2 (V+)	40 (H) / 5 (V-) / 3 (V+)	52 (H) / 6 (V-) / 4 (V+)	63 (H) / 7 (V-) / 5 (V+)	73 (H) / 8 (V-) / 6 (V+)

**Ligue Rouge uniquement*

SYSTÈMES DÉFENSIFS										
MODÈLE_	**Dom.**	**Niv.**	**Portée**	**Coût**	**Poids**	**Mun. (Coût)**	**DIS (M. Noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Antichoc *Hammerdale*	-	5	-	5 000	9 kg	-	1(5)	III	Hammerdale	Indépendant
Antichoc *Temper II*	-	8	-	9 000	14 kg	-	-5(1)	III	Hammerdale	Indépendant
Dard d'interception *Darter*	-	-	300m (max)	27 200	89kg	5 (3 000)	-15(-5)	IV	Vortex	Hégémonie
Dispositif d'interdiction *Emerald**	1D6 (H)	-	-	12 000	20kg	-	-10(-5)	III	Astyx	Indépendant

SYSTÈMES DÉFENSIFS DIVERS

ANTICHOC

Certains dommages infligés à un véhicule peuvent secouer le pilote et lui faire perdre connaissance (si vous appliquez le règle Choc page 237 du LDB). C'est pour cette raison qu'on installe souvent un système antichoc dans une armure. Ce dispositif a pour effet d'augmenter de son niveau le seuil d'étourdissement et le seuil d'inconscience du pilote.

DARD D'INTERCEPTION.

De nombreux techniciens tentent d'adapter aux armures de plongée la technologie des dards d'interception supersoniques à hypercavitation qui équipent les modèles d'escorteurs les plus récents. Malheureusement, les résultats sont encore limités car le canon de 25mm qui projette ce dard reste encore trop volumineux. Le dispositif ci-dessous ne peut équiper que des armures à partir de la classification Exo-3 et des navires.

Ce système est spécifiquement conçu pour intercepter les torpilles à supercavitation. Le dard anti-torpille est tiré par un canon supercavitant dirigé par un sonar spécialisé et un ordinateur d'attaque également spécialisé. Le dard effectue un test en utilisant son programme d'attaque (généralement 12) avec une pénalité de -1 par 50 m de portée. L'attaque est instantanée et, si le test d'attaque est réussi, l'engin adverse est intercepté. Il sera rendu inopérant sur un jet de 1-12 sur 1D20 ou explosera sur un résultat de 13-20 sur 1D20.

Le dard subit une pénalité de –2 au tir tous les 1 000m de profondeur.

Le dard n'est pas une arme offensive même s'il vaut mieux éviter de se retrouver sur sa trajectoire. Dans ce cas, les dommages subis sont égaux à 6D10 (H).

Note : le canon est alimenté par une batterie non rechargeable. Il peut tirer 500 projectiles avant qu'il ne soit nécessaire de la changer.

DISPOSITIF D'INTERCEPTION.

Les armures qui ont le temps de réagir à une attaque torpille, ou même à celle de n'importe quel véhicule ou monstre sous-marin, utilisent ce dispositif qui consiste à lancer un engin automatique larguant dans une zone donnée (sphère de 10m de diamètre) des dizaines de micro-mines pour intercepter tout engin ennemi. Le déploiement est rapide. L'engin, qui ressemble à une petite torpille, dès qu'il arrive dans la zone désirée s'ouvre pour propulser ses " bébés " dans toutes les directions.

Les micro-mines font peu de dégâts, mais elles sont suffisantes pour pouvoir endommager des torpilles ou décourager certains prédateurs. La probabilité qu'une torpille soit détruite en traversant le champ de mines est égale à 20 sur 1D20 moins 1 par 1 000 mètres de profondeur opérationnelle de la torpille. Ainsi plus une torpille est prévue pour fonctionner profond, plus elle sera résistante et plus elle pourra franchir la zone sans dommage.

Tant qu'une cible se trouve dans la zone couverte, et qu'elle s'y déplace, elle subit une attaque par tour. Les dégâts dépendent du nombre de mines qui explosent, généralement 1D10 (sur 100 micro-mines). L'attaque est automatique, c'est-à-dire que dès que quelque chose entre dans la zone, on lance 1D10 pour savoir le nombre de mines qui vont l'affecter.

Il est possible de concevoir des systèmes couvrant une zone plus large et infligeant des dommages plus importants.

ÉMETTEURS DE MUR ACOUSTIQUE

Surnommé le **« boomer »**, ce système génère une onde de choc sonore, un véritable mur de bruit, contre lequel vont se percuter les torpilles adverses. Extrêmement efficace, ce système défensif a cependant de nombreux effets secondaires peu appréciables et les capitaines ont toujours intérêt à faire attention où ils l'utilisent. Quand le boomer est utilisé, il libère dans toutes les directions un puissant mur d'énergie acoustique. Ce mur de son a une portée de 200 mètres avec le dispositif des armures mais avec certains modèles installés sur les navires, il peut affecter plusieurs milles nautiques. On effectue un test pour le dispositif de défense. Tout engin téléguidé qui se trouve dans la zone doit effectuer un test d'Intégrité avec une pénalité égale à la marge de réussite du système de défense (-1 par marge de réussite et non par modificateur à la marge de réussite). Si le test échoue, l'engin est détruit.

Dans la zone touchée, la vie sous-marine est gravement perturbée. Toutes les créatures vivantes subissent une attaque de choc et une attaque contre leurs seuils physiques. De plus, elles sont automatiquement désorientées pendant 2D10 tours. Une version plus " directionnelle " de ce système serait à l'étude.

Si une créature sous-marine se trouve dans un rayon de dix fois la zone affectée, le boomer la rendra folle et elle s'attaquera à l'appareil l'ayant utilisé.

LEURRES

Les leurres permettent d'essayer de tromper une torpille autonome grâce à différents appareillages électroniques et mécaniques imitant l'écho passif et actif de la cible. Les leurres indiqués dans le tableau sont utilisables avec des armures mécanisées.

MICRO-MISSILES ANTI-MISSILES

Ce système est l'équivalent aérien du dispositif micro-torpilles anti-torpilles. Il n'est efficace que contre des missiles antichars.

EMETTEURS DE MUR ACOUSTIQUE

MODÈLE_	Dom.	Choc	Portée	Coût	Poids	DIS (M. noir)	NT	Fabricant	Nation
Boomer II	3D10 (H)	+3D10	200m	27 000	240 kg	-15(-5)	IV	Laïcal Ind	Alliance Polaire

LANCE-LEURRE

LANCE LEURRE_	Niv.	Coût	Capacité	Poids	DIS (M. Noir)	NT	Fabricant	Nation
Gardien	-	600	6 leurres	2kg	5(10)	II	Wolf Ind.	Hégémonie

LEURRE

LEURRE_	Niv.	Coût	Capacité	Poids	DIS (M. Noir)	NT	Fabricant	Nation
Astyx	3	900	-	0,5kg	5(10)	II	Astyx	Indépendant
Gardien Necra	4	1 200	-	0,5kg	5(10)	II	Industries de l'Union	Union Médit

MICRO-TORPILLES ANTI-TORPILLES

Ce dispositif, généralement automatisé, tire de toutes petites torpilles pour intercepter des torpilles adverses. Les micro-torpilles sont lancées verrouillées sur leur cible et suivent la procédure d'attaque normale d'une torpille mais elles ne peuvent se mettre en réacquisition. Si elles ratent leur première attaque, elles sont détruites. Le dispositif de lancement est standard mais il existe différents modèles de micro-torpilles. Ce sont les détecteurs de l'armure qui repèrent la torpille adverse mais une fois l'anti-torpille lancée, c'est elle qui se charge de tout.

Au moment de l'interception, on effectue un test avec le niveau de la torpille d'interception. La torpille adverse effectue également un test avec son niveau d'attaque. Si la torpille d'interception obtient une marge de réussite au moins égale à celle de l'autre torpille, elle l'intercepte et la détruit. Si la cible est une torpille équipée d'un moteur MEGA, le test de la torpille d'interception subit une pénalité de –2.

Les micro-torpilles anti-torpilles sont efficaces contre des torpilles de taille 1 à 2 et elles ne peuvent agir que lorsque la torpille adverse est à moins de 1 mille nautique. Elles sont inefficaces contre des torpilles supercavitantes.

A des niveaux technologiques supérieurs, on peut trouver des torpilles d'interception ayant de meilleures performances.

MINI DCA PHALANX À SUPERCAVITATION

Le dispositif Phalanx à supercavitation ne peut équiper que les armures les plus massives (Exo-5 à Exo-oméga) et les navires. Le long canon est monté sur une tourelle et sa seule fonction est d'intercepter un missile ou une torpille adverse en générant un véritable mur de balles. Les résultats sont encore assez limités sous l'eau puisque, même à cinquante mètres, une torpille interceptée peut provoquer de nombreux dégâts si son système de mise à feu n'est pas détruit. Le système étant forcément automatisé, il ne peut être utilisé pour effectuer une attaque délibérée (les dommages sont indiqués au cas où une malheureuse cible se trouverait sur la trajectoire du tir d'interception; bonus au toucher +3). Le dispositif doit être géré par l'ordinateur et doit disposer d'un programme d'attaque spécifique.

MINI DCA PHALANX À SUPERCAVITATION

DISPOSITIF_	Dom.	Portée (eau/surf)	Coût	Poids	Mun. (Coût)*	DIS (M. noir)	NT	Fabricant	Nation
Phalanx	4D10+3 (H) x 2	60 m/140 m	27 000	170 kg	25 (4 000)	-5(1)	III	Phalanx	Culte du Trident

**Le nombre de munitions est le nombre de rafales « d'interception » que l'on peut effectuer avec le modèle présenté.*

MINI DCA ANTI-MISSILES DE SURFACE

DISPOSITIF_	Dom.	Portée	Coût	Poids	Mun. (Coût)*	DIS (M. noir)	NT	Fabricant	Nation
Sky-Marschall	4D10+3(H) x 2	500m	22 000	85 kg	25 (800)	-5(1)	III	Marschall	Ligue Rouge

**Le nombre de munitions est le nombre de rafales « d'interception » que l'on peut effectuer avec le modèle présenté.*

RÉSEAU À PULSION ÉLECTRIQUE

DISPOSITIF_	Niv.	Facteur de pulsion	Coût*	DIS (M. noir)	NT	Fabricant	Nation
RPE II Exo	12	5	Coût de base x coef. de surface	-10(-5)	III	Industries de l'Union	Union Médit
RPE III Navire	12	10	Coût de base x coef. de surface	-10(-5)	III	Industries de l'Union	Union Médit

** le coût de base est égal au (niveau) x (facteur de pulsion) x 100. Le coefficient de surface des armures et des engins terrestres est le même que pour les plaques de blindage.*

Note : *le poids de ce dispositif est égal à (niveau / 2) x (facteur de pulsion) x (coefficient de surface) kg*

LANCEUR MICRO-MISSILES ANTI-MISSILES

DISPOSITIF_	Mun.	Coût	Poids	DIS (M. noir)	NT	Fabricant	Nation
Lanceur MAX	4	12 000	28 kg	-5(-1)	III	MAX Ind.	Ligue Rouge
MICRO-MISSILES ANTI-MISSILES							
Cougar II		900	12 kg	-5(-1)	III	MAX Ind.	Ligue Rouge
Mitra		600	10 kg	-10(-5)	III	Mithral	Indus

LANCEUR MICRO-TORPILLES ANTI-TORPILLES

DISPOSITIF_	Mun.	Coût	Poids	DIS (M. noir)	NT	Fabricant	Nation
Lanceur AT	4	12 000	35 kg	-5(-1)	III	Gladius	Culte du trident

MICRO-TORPILLES ANTI-TORPILLES

DISPOSITIF_	Coût	Niveau	Profondeur max	DIS (M. noir)	NT	Fabricant	Nation
Myouhang	1 800	12	6 000	-15(-5)	III	Myouhang	Indépendant (Piang)
Focale II	1 400	10	2 000	-5(-1)	III	Gladius	Culte du trident
Hexer	3 900	8	8 000	-10—5)	III	Vortex	Hégémonie

Un Phalanx sous-marin peut être utilisé en surface mais ses performances restent assez médiocres. Sa portée est limitée et son programme d'attaque est réduit de moitié. Il existe des modèles montés sur les plus gros navires qui ont une portée supérieure.

De plus, un Phalanx sous-marin perd de son efficacité avec la profondeur. Le test du système subira une pénalité de 1 par 1 000m de profondeur et sa portée est réduite de 2 mètres tous les mille mètres de profondeur. Le niveau du programme est de 12 par défaut. Le coût ne comprend pas le coût du programme (15 600 sols).

MINI DCA ANTI-MISSILES DE SURFACE

Plus efficace en surface et surtout moins encombrant, ce système d'interception de missiles est le plus répandu sur les armures externes les plus massives (Exo-5 à Exo-oméga). La mitrailleuse génère un véritable mur de balles sur lequel peut venir se fracasser un missile.

Ce système ne fonctionne qu'en surface, mais il suit la même règle que le dispositif Phalanx.

RÉSEAU À PULSION ÉLECTRIQUE

Cette protection est un revêtement spécial qui est installé sur la surface externe d'une armure ou d'un navire. Elle permet de réduire l'avantage d'un projectile perforant contre un engin grâce à un champ électrique qui dévie les charges creuses (missiles et mines pénétrants et obus de type HEAT). Contre une attaque de ce type, il faut effectuer un test de fonctionnement avec le niveau du dispositif. Si le test réussit, la valeur de pénétration de l'arme est réduite du facteur de pulsion du réseau à l'échelle V- . En cas d'échec critique, le niveau et le facteur de pulsion du dispositif sont réduits de 1. On peut n'installer le système que sur certaines zones ce qui réduira grandement son coût. Attention, ce dispositif ne marche que contre les missiles pénétrants pas contre les armes naturelles. Contre les armes à énergie, ce dispositif perturbe la cohésion des faisceaux et réduit les dommages de deux fois le facteur de pulsion en pourcentage.

Note : ce dispositif ne fonctionne pas sous l'eau.

LANCEURS TORPILLES/ MISSILES ANTI-VÉHICULES

LANCEUR DE MISSILES

Les lanceurs pour missiles fonctionnent selon le même principe que ceux des torpilles. Ils restent assez discrets sur une armure et peuvent être incorporés à la structure. Mais à partir de la taille 2, pour les armures Alpha à Exo-2, les missiles seront placés dans le dos. En règle générale, les armures n'utilisent que des missiles anti-char et contrairement aux torpilles, il n'y a pas vraiment de limitations, les missiles anti-char ayant une longueur comprise entre 90cm et 1m70 et un poids ne dépassant pas 49kg. Cependant, une armure alpha à Exo-1 se limitera à des lanceurs de taille 4 maximum.

LANCE-MINES ET CHARGES DE PROFONDEUR

Les lanceurs sont en fait des **" racks "** sur lesquels sont alignées les mines ou les charges et que l'on porte dans le dos ou à l'arrière du véhicule.

LANCEUR DE TORPILLES

Les torpilles que peut utiliser un engin dépendent du type de lanceur dont il est équipé. En raison de la taille des torpilles, les armures de combat ont certaines limitations dans ce domaine. Les lanceurs sont plus des rampes de lancement qu'autre chose.

Pour les armures les plus légères, les lanceurs sont installés dans le dos avec un maximum de deux lanceurs, un de chaque côté. Ces lanceurs sont généralement fixés à un pivot sur l'épaule ce qui permet d'orienter le tube de lancement pour des tirs directs par exemple. Notez qu'une torpille entièrement automatisée n'a pas besoin d'être orientée. Elle quitte son emplacement toute seule. Certains lanceurs ont un carénage qui sert plus à protéger l'engin d'un choc qu'autre chose mais aussi à améliorer l'hydrodynamisme de l'armure.

Les armures les plus imposantes peuvent bénéficier de lanceurs plus perfectionnés intégrés à l'armure ou remplaçant un membre et peuvent avoir des chargeurs de torpilles.

Les lanceurs sont classés en taille comme les torpilles. Un lanceur peut accepter une taille de torpille inférieure d'un cran à sa taille (mais pas supérieure) si on l'équipe d'un sabot spécial.

Les lanceurs taille 1 restent assez discrets sur une armure et peuvent être incorporés à la structure. Mais à partir de la taille 2, pour les armures Alpha à Exo-2, les torpilles seront placées dans le dos.

Note : Le poids du dispositif sera à modifier en fonction du tableau technologique indiqué dans les règles optionnelles.

LANCEUR DE TORPILLES	
ARMURE_	**Lanceurs**
Exo alpha-0-2	jusqu'à taille 2
Exo 3 à exo 4	jusqu'à taille 3
Exo 5-6	jusqu'à taille 4
Exo oméga	jusqu'à taille 4 (exceptionnellement des tailles 5)

LANCEUR DE TORPILLES À SUPERCAVITATION

Pour les torpilles à supercavitation simple, qui ne peuvent déclencher elle-même l'effet de supercavitation, il faut un lanceur spécial. Ce lanceur est fermé et permet de propulser la torpille sur un rail electromagnétique.

On prendra les mêmes caractéristiques que les lanceurs normaux mais le coût est multiplié par deux et le poids est doublé pour prendre en compte le supercapaciteur et la source d'énergie, qui sont dans un conteneur compensé attenant.

LANCEUR DE TORPILLES À SUPERCAVITATION	
ARMURE_	**Lanceurs Supercavitation**
Exo 0-1	taille 1
Exo 2 à exo 4	jusqu'à taille 2
Exo 5-6	jusqu'à taille 3
Exo oméga	taille 4 possible

LANCEURS TORPILLES PLASMA ET PULSAR 2

Les « torpilles » à plasma et les « torpilles » pulsars requièrent l'utilisation de lanceurs spéciaux. Puisque les torpilles pulsar n'existent qu'en une seule taille, elles n'utilisent qu'un seul type de lanceur

LANCEUR DE TORPILLES À PLASMA		
TAILLE_	**Poids**	**Coût**
1	20 kg	22 000
2	47 kg	44 000
3	133 kg	90 000
4	400 kg	135 000
5	1 t	240 000
6	2 t	360 000
7	3,5 t	540 000
8	6 t	750 000
9	9,5 t	1 000 000
10	15 t	1 500 000

LANCEUR TORPILLES ANTIMATIÈRES

Les torpilles antimatières généticiennes n'ont généralement pas besoin de lanceur. Elles sont totalement autonomes et se larguent le plus souvent comme un drone.

LANCEURS MISSILES (AC) ET LANCEURS MISSILES MULTI-TUBES OU À BARILLET (ACMT)						
LANCEURS_	**Coût***	**Poids***	**DIS (M. noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Lanceurs Gladius AC Taille 1-2	1 000	5 kg	5 (10)	II	Gladius	Culte du Trident
Lanceurs Gladius AC Taille 3-6	2 000	10 kg	5 (10)	II	Gladius	Culte du Trident
Lanceurs Gladius AC Taille 7-8	3 000	16 kg	5 (10)	II	Gladius	Culte du Trident
Lanceurs Gladius AC Taille 9-10	7 000	23 kg	5 (10)	II	Gladius	Culte du Trident
Lanceurs Gladius ACMT Taille 1-2	1 400 (140)	7 kg(+3)	5 (10)	II	Gladius	Culte du Trident
Lanceurs Gladius ACMT Taille 3-6	2 400 (240)	14 kg(+7)	5 (10)	II	Gladius	Culte du Trident
Lanceurs Gladius ACMT Taille 7-8	3 800 (380)	20 kg(+10)	5 (10)	II	Gladius	Culte du Trident
Lanceurs Gladius ACMT Taille 9-10	6 800 (680)	36 kg(+16)	5 (10)	II	Gladius	Culte du Trident

**** Le coût et poids entre parenthèses indiquent la modification du coût/poids pour un missile en plus.***

LANCEURS POUR MICRO-TORPILLES/MISSILES							
LANCEUR_	**Mun.**	**Coût**	**Poids**	**DIS (M. noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Micro-torpilles	6	2 500	4 kg	5 (10)	III	Micro-systems	Indépendant
Micro-missiles	6	2 500	2 kg	5 (10)	III	Micro-systems	Indépendant

LANCEUR MICRO-TORPILLE À SATURATION											
MODÈLE_	**Taille torpilles**	**For.**	**Ini**	**Mode de tir**	**Poids**	**Coût**	**Mun.**	**DIS (M. noir)**	**NT**	**Fabric.**	**Nation**
Lanceur	micro	10	-3	CC	1,5 kg	1 500	6	5 (10)	III	Micro systems	Indépendant

LANCE-MINES ET CHARGES DE PROFONDEUR						
LANCEUR_	**Coût**	**Poids**	**DIS (M. noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Lance-charges	600/charge	1 kg/charge	5 (10)	II	Deep Core	Hégémonie
Lance-mines	600/mine	1 kg/mine	5 (10)	II	Nemcar	Ligue rouge

LANCEUR DE TORPILLES						
LANCEURS COUGAR ET GLADIUS_	**Coût**	**Poids**	**DIS (M. noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Taille 1	2 000	2 kg	5 (10)	II	Cougar/Gladius	Culte du Trident/Hégémonie
Taille 2	6 000	18 kg	5 (10)	II	Cougar/Gladius	Culte du Trident/Hégémonie
Taille 3	15 000	89 kg	5 (10)	II	Cougar/Gladius	Culte du Trident/Hégémonie
Taille 4	22 500	274 kg	5 (10)	II	Cougar/Gladius	Culte du Trident/Hégémonie
Taille 5	33 750	650 kg	5 (10)	II	Cougar/Gladius	Culte du Trident/Hégémonie
Taille 6	50 625	1,3 t	5 (10)	II	Cougar/Gladius	Culte du Trident/Hégémonie
Taille 7	75 930	2,4 t	5 (10)	II	Cougar/Gladius	Culte du Trident/Hégémonie
Taille 8	94 000	4 t	5 (10)	II	Cougar/Gladius	Culte du Trident/Hégémonie
Taille 9	118 000	6,5 t	5 (10)	II	Cougar/Gladius	Culte du Trident/Hégémonie
Taille 10	148 000	10 t	5 (10)	II	Cougar/Gladius	Culte du Trident/Hégémonie

LANCEURS TORPILLES PLASMA ET PULSAR						
LANCEUR_	**Coût**	**Poids**	**DIS (M. noir)**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**
Lanceur Plasma	variable	variable	-5 (1)	V	PlasmaTech	Hégémonie
Lanceur Pulsar 2	22 000	22 kg	-5 (1)	V	PlasmaTech	Hégémonie

ARMES NUCLÉAIRES, ARMES SATELLITES ET MISSILES_



ARMES NUCLÉAIRES_

Bien que les armes nucléaires soient très rares, les nations du monde sous-marin ne voient aucun inconvénient à les utiliser en surface. On peut équiper n'importe quel missile d'une ogive tactique. Le coût d'une tête nucléaire est exorbitant, mais on peut en trouver au marché noir pour plusieurs centaines de milliers de sols ou utiliser des armes satellites qui en sont équipées.

En termes de jeu, une explosion nucléaire génère plusieurs types d'effets :

1/ Effet de souffle (similaire à celui provoqué par une explosion traditionnelle, mais en bien plus violent). En règle générale, ce n'est pas le souffle d'une explosion qui tue mais les fragments et les éboulements générés par celle-ci. Les dégâts sont infligés aussi bien aux seuils physiques qu'au seuil d'inconscience.

EFFET DE SOUFFLE			
INTENSITÉ DU SOUFFLE_	Dégâts individus	Dégâts structures	Test d'intégrité perte d'intégrité
1	3D10+5(H)	1D10+5 (V-) /1D6+2(V+)	-1/1
3	5D10+1(H)	2D10+3(V-) /1D10+2(V+)	-2/2
5	5D10+5(H)	2D10+5 (V-) / 1D10+3 (V+)	-4/4
10	9D10+1(H)	4D10+3 (V-) /2D10+2 (V+)	-6/6
20	14D10 +2 (H)	7D10+1 (V-) / 3D10+3 (V+)	-9/8
Zone Boule de feu	Mort instantanée	DM (V-) /22D10+5(V+)	-14/10

Si des personnages se trouvent dans un abri qui résiste à l'effet de souffle, ils bénéficient de la protection de l'abri.

Un champ de force réduit de la moitié de son niveau la pénalité au test d'intégrité. Ainsi, avec un champ 6, le jet d'intégrité avec une pression d'intensité 20 est de -6 et pas –9. La perte d'intégrité est aussi réduite de moitié.

2/ Effet radioactif. La réaction nucléaire libère de nombreuses particules radioactives (alpha, bêta, gamma, etc.) On ne prend ici en compte que l'irradiation instantanée due à l'explosion proprement dite.

3/ Effet thermique/brûlures. La boule de feu issue de l'explosion (qui n'est ni plus ni moins que de l'air extrêmement surchauffé) irradie une intense chaleur qui inflige des brûlures plus ou moins importantes selon la distance au point d'impact et enflamme les matériaux, créant des incendies destructeurs.

Note : Les dégâts sont indiqués pour une bombe d'1 kt, mais vous pouvez les appliquer pour des ogives plus grosses ou plus petites car à ce niveau de dommages, c'est la zone d'effet de l'explosion qui va varier.

EFFET RADIOACTIF	
INTENSITÉ_	**Irradiation**
1000 rem	5D10+1
600 rem	4D10-1
400 rem	3D10
200 rem	2D10

DÉGÂTS DES BRÛLURES			
ZONE D'EFFET_	**1/6 du corps***	**1/3 du corps****	**Tout le corps**
1er degré	2D10+1 (H)	3D10+2 (H)	5D10+2 (H)
2e degré	2D10+5 (H)	4D10+2 (H)	9D10+1 (H) /1D6+2 (V-)
3e degré	3D10+3 (H)	5D10+2 (H)	1D10+3 (V-) /1D6+1 (V+)
Boule de feu	6D10+4 (H) /1D6 (V-)	DM (H)/2D10 (V-)/1D10 (V+)	Mort instantanée /6D10+4 (V-) /3D10+2 (V+)

** Un coté du corps*
*** Devant ou derrière du corps*

PROTECTION CONTRE LES RADIATIONS

Si l'on ne se trouve pas en plein air, la dose de radiations reçue peut être atténuée par les obstacles qui se trouvent sur leur chemin.

La table suivante donne pour un certain nombre de matériaux l'épaisseur nécessaire pour diviser par 4 l'irradiation. Chaque incrément de cette épaisseur divise encore par 4 l'irradiation.

PROTECTION CONTRE LES RADIATIONS	
MATÉRIAUX_	**Epaisseur**
Plomb	9 cm
Acier	11 cm
Béton	41 cm
Terre	61 cm
Eau	99 cm
Bois	160 cm

Ainsi contre 32 points d'irradiation, avec 11 cm d'acier, l'irradiation n'est plus que de 8 et avec 22cm, elle n'est plus que de 2.

4/ Effet électromagnétique

De plus, toute arme nucléaire libère une onde électromagnétique. Pour cet effet prenez l'intensité du souffle. L'onde électromagnétique aura un effet IEM affectant toutes les échelles égal à : 1D10 + l'intensité du souffle.

> **Exemple :** une ogive de 0,001kt libère une onde électromagnétique d'intensité 1D10+20 sur 28 m de rayon. Le malus au test de panne sera donc de 1D10+20.

5/ Effet flash

Sur la plus importante zone d'effet de tous les effets combinés (291m de rayon pour une arme de 0,001kt), tout individu étant face à l'explosion doit effectuer un test de Chance. Si ce jet échoue, il perd 1D10 points de Perception pour tout ce qui concerne la vue. En cas d'échec critique, le personnage devient aveugle.

ZONES D'EFFET DES OGIVES_

La puissance d'une telle explosion est exprimée en kilotonnes (kt) ou mégatonnes (Mt) de TNT. Une kilotonne est égale à 1 000 tonnes de TNT. 0,001 kt vaut 1 tonne.

ZONE D'EFFET DES OGIVES		
OGIVE_	**Boule de feu**	**Rayon du cratère**
0,001 kt	3 m	8 m
0,01 kt	7 m	16 m
0,10 kt	18 m	31 m
1 kt	44 m	62 m
10 kt	111 m	124 m
100 kt	279 m	248 m
1 Mt	701 m	494 m
10 Mt	1,8 km	986 m
100 Mt	4,4 km	2 km
1000 Mt	11 km	3,9 km

DISTANCE (SOUFFLE/THERMIQUE/RADIATIONS)													
OGIVE_	**Int 20**	**Int 10**	**Int 5**	**Int 3**	**Int 1**	**3em degré**	**2em degré**	**1er degré**	**1000 rem**	**600 rem**	**400 rem**	**200 rem**	**100 rem**
0,001 kt	28 m	45 m	71 m	100 m	208 m	39 m	55 m	87 m	200 m	220 m	230 m	260 m	290 m
0,01 kt	60 m	97 m	153 m	215 m	448 m	101 m	138 m	210 m	310 m	340 m	360 m	400 m	450 m
0,10 kt	130 m	208 m	330 m	460 m	1 km	261 m	346 m	500 m	490 m	530 m	562 m	626 m	690 m
1 kt	280 m	448 m	711 m	1 km	2 km	670 m	870 m	1 km	754 m	820 m	870 m	969 m	1 km
10 kt	600 m	1 km	1,5km	2,2 km	4,5 km	1,7 km	2,2 km	2,9 km	1,2 km	1.3 km	1.4 km	1.5 km	1.7 km
100 kt	1,3 km	2,1 km	3,3km	4,6 km	9,7 km	4,4 km	5,5 km	6,9 km	1,8 km	2.0 km	2.1 km	2.3 km	2.6 km
1 Mt	2,8 km	4,5 km	7,1 km	10 km	21 km	11 km	14 km	17 km	2,8 km	3.0 km	3.2 km	3.6 km	4.0 km
10 Mt	6,1 km	10 km	15 km	22 km	45 km	29 km	35 km	40 km	4,3 km	4.7 km	5.0 km	5.6 km	6.2 km
100 Mt	13 km	21 km	33 km	46 km	97 km	75 km	87 km	95 km	6,7 km	7.3 km	7.8 km	8.6 km	9.6 km
1000 Mt	28 km	45 km	71 km	100 km	208 km	193 km	219 km	229 km	10 km	11 km	12 km	13 km	15 km

ARMES SATELLITES_

L'Alliance Orbitale maintient un gigantesque réseau de centaines de satellites et de milliers de drones-satellites en orbite très basse (100 à 700km d'altitude), en orbite basse (700 à 1 500 km), en orbite moyenne (10 000km), en orbite haute (40 000 à 1 million de kilomètres d'altitude) et en orbite géostationnaire (36 000km). La plupart des satellites en orbite très basse sont des drones généticiens et azuréens et ce sont eux qui sont le plus souvent utilisés par les explorateurs de la surface.

Les drones-satellites ne peuvent utiliser que des armes nucléaires allant jusqu'à 0,01 kt et des armes à énergie légères. Les armes nucléaires plus grosses, les armes à énergie lourdes et les faisceaux Icar ne peuvent être utilisés que par les plus importants satellites et uniquement sous le contrôle direct de l'Alliance Orbitale.

Les drones-satellites contrôlés par l'Alliance Orbitale sont généralement loués aux grandes puissances menant des opérations en surface. Certains groupes mercenaires peuvent également y avoir accès. Officiellement, seuls le Culte du Trident et les états souverains peuvent demander l'autorisation d'utiliser les drones-satellites. Officieusement, n'importe qui peut se le permettre en ayant les moyens financiers suffisants.

Pour les satellites plus imposants, la décision doit être prise conjointement par l'Alliance Orbitale et la nation demandant son utilisation. C'est extrêmement rare.

Pour bénéficier de l'aide d'un drone-satellite, il faut soit en faire la demande auprès d'une nation qui, si elle accepte, prendra à sa charge les frais d'utilisation, soit se rendre dans un des nombreux bureaux de l'Alliance Orbitale et s'acquitter d'une modique somme en échange d'un service.

Par contre, en théorie, l'utilisation d'une arme nucléaire tactique doit forcément être autorisée par le Culte du Trident et les nations les plus proches de la zone frappée. Les tarifs sont exorbitants, comme l'indique le tableau ci-dessous. Toute utilisation d'un satellite nécessite de disposer d'une borne relais personnelle.

ARMES SATELLITES	
SERVICE_	**Coût**
Arme à énergie	20 000 par tir
Faisceau solaire Icar	NA
Tir nucléaire	500 0000 (0,001kt max)
Tir nucléaire massif	NA
Reconnaissance	9 000 pour 24 heures d'utilisation
Guidage laser	2 000 par guidage
Transmission	6 000 pour 24 heures d'utilisation

Les armes satellites ne sont pas extrêmement précises. Même en cas de tir réussi, il y a une erreur de tir de 2D10 mètres par rapport à la position sélectionnée, moins la Marge de Réussite. En cas d'échec, l'attaque a tout de même lieu mais l'erreur est de 10D10 mètres.

EFFET DES TIRS		
TYPE D'ARME À ÉNERGIE_	**Dégâts potentiels***	**Niveau d'attaque**
Légère	DM(H) /1D10+1(V-)	10
Lourde	3D10+2(V-) /1D10+4(V+)	10
Icar	5D10+4(V-) /2D10+5(V+)	14

** On peut augmenter la zone affectée, mais les dégâts seront réduits. La zone d'effet minimale est de 2m de rayon. Si on la double, les dégâts sont réduits de moitié, si on la triple, ils sont divisés par 4 et si on la quadruple, ils sont divisés par 10.*
*** On ne choisit pas les effets d'un tir Icar. L'engin balaie une zone de 10 m de large sur 100 m de long et inflige des dégâts à tout ce qui s'y trouve.*

1 TIR

Que ce soit pour un tir d'arme à énergie ou un tir nucléaire, l'individu réclamant l'aide du drone-satellite doit désigner sa cible le plus précisément possible. Il utilise son Talent Tactique (Combat terrestre). En cas d'échec, le satellite ne reconnaît pas la cible et ne tire pas. Le personnage devra attendre une minute avant d'effectuer une nouvelle tentative. En cas d'échec critique, le satellite se verrouille sur une autre cible. Une fois qu'il est verrouillé sur une cible, rien ne peut empêcher un satellite de frapper. Il lui faut 1D10 tours pour s'activer.

2 RECONNAISSANCE

Un satellite peut être utilisé pour espionner une zone sélectionnée par l'utilisateur. Selon la réussite du jet Tactique (Combat terrestre) le personnage aura plus ou moins d'informations sur la zone visée.

3 GUIDAGE LASER

Un satellite peut "illuminer" une cible pour qu'un missile soit guidé jusqu'à elle. Le niveau d'attaque du missile est augmenté de 2.

4 TRANSMISSION

On peut utiliser un satellite pour communiquer n'importe où sur la planète. La réussite du test de Tactique (Combat terrestre) détermine la netteté de la transmission (l'intensité des perturbations est réduite d'autant)

5 POSITION DU SATELLITE

Pour pouvoir utiliser un satellite, il faut qu'il soit en bonne position. La table suivante donne le pourcentage de chances qu'un satellite soit présent au moment opportun selon le type de mission. Ce jet ne peut s'effectuer qu'une fois toutes les dix minutes.

POSITION SATELLITE	
MISSION_	**Chances d'être présent**
Tir arme à énergie	1-6 sur 1D10
Tir nucléaire	1-3 sur 1D10
Tir Icar	1-2 sur 1D10
Reconnaissance	1-8 sur 1D10
Transmission	1-9 sur 1D10
Guidage laser	1-7 sur 1D10

6 PIRATAGE

Il est possible, mais extrêmement difficile, de pirater un drone-satellite (et uniquement les drones). Pour cela, un personnage doit être équipé d'une borne relais et d'un ordinateur. Il se connecte à un satellite et tente d'en percer les défenses. Non seulement ces défenses sont redoutables mais en plus le pirate n'aura que quelques minutes pour violer le système et utiliser le satellite avant que celui-ci ne soit plus accessible. De plus, si le personnage obtient un échec critique pendant sa procédure, il doit effectuer un jet de Chance ou être pris pour cible par une arme laser. Quand un personnage décide de pirater un satellite, le temps qui lui est imparti est égal à 10D10 tours.

Les défenses informatiques moyennes des satellites sont les suivantes :

- **Ordinateur Génération :** 5
- **Programme rempart :**12
- **Programme de sécurité** :12
- **Contre-attaque :**12

Une fois les défenses passées, le personnage doit effectuer un test d'Informatique avec une Difficulté dépendant du système qu'il veut pirater. S'il réussit, il peut l'utiliser. Il ne pourra procéder qu'à un seul tir d'arme ou utiliser les transmissions et la reconnaissance pendant 24 heures.

PIRATAGE		
SYSTÈME	**Difficulté**	**Niveau d'attaque**
Tir nucléaire	Surhumain	10
Tir arme à énergie	Presque impossible	10
Reconnaissance	Extrêmement difficile	14
Guidage laser	Difficile	-
Communication	Assez Difficile	-

MISSILES_

MISSILES ANTI-VEHICULES

Les missiles anti-véhicules sont les plus utilisés. La plupart peuvent équiper l'infanterie. Chaque missile a un pouvoir de pénétration dépendant de sa Mark.

MISSILES SOL-AIR

Un missile sol-air utilise son niveau de fonctionnement ou suit une cible désignée par "illumination". Pour illuminer une cible, il faut être équipé d'un illuminateur. Ce dernier peut être installé soit sur le radar du véhicule tirant le missile, soit sur un satellite, soit transporté par un fantassin. Un missile attaquant une cible illuminée attaque toujours avec un bonus dépendant de l'illuminateur. Tous les missiles subissent les pénalités des perturbations électromagnétiques et de tout éventuel blindage électronique protégeant la cible. La vitesse indiquée pour les missiles est purement indicative. Un illuminateur est perturbé par le brouillard, des nuages ou d'autres phénomènes similaires. Ces perturbations peuvent infliger des pénalités au test d'attaque.

MINI-MISSILES

Les mini-missiles sont des modèles spéciaux qui doivent être lancés avec un lanceur spécial.

Les mini-missiles ont une taille comprise entre 30 et 60 centimètres (à 70cm, ils entrent dans la catégorie des missiles de taille 1).

Les missiles à saturation sont un peu plus gros et libèrent dans la zone d'impact plusieurs têtes explosives, ce qui augmente nettement la probabilité de faire mouche. Les missiles à saturation ont un bonus de +4 pour toucher et, en cas d'attaque réussie, doublent le modificateur à la marge de réussite.

COÛT DES MISSILES À GUIDAGE RADAR	
TAILLE_	**Coût**
1	12 000
2	110 000
3	430 000
4	770 000
5	970 000
6	1 500 000
7	2 000 000
8	3 100 000
9	3 900 000
10	4 800 000

MISSILES ANTI-VÉHICULES GÉNÉRIQUES NTII						
MARK_	**Diamètre (m)**	**Longueur(m)**	**Poids (kg)**	**Péne.***	**Coût**	**Dégâts**
1	0,10	0,9	7	15	10 000	1D10+2 (V-) / 1D6 (V+)
2	0,11	1	9	16	20 000	1D10+3 (V-) / 1D6+1 (V+)
3	0,12	1,1	11	17	30 000	1D10+3 (V-) / 1D6+1 (V+)
4	0,13	1,2	14	18	40 000	1D10+4 (V-) / 1D6+1 (V+)
5	0,14	1,3	18	18	50 000	1D10+5 (V-) / 1D6+2 (V+)
6	0,15	1,3	22	19	60 000	1D10+5 (V-) / 1D6+2 (V+)
7	0,16	1,4	27	20	70 000	1D10+5 (V-) / 1D6+2 (V+)
8	0,17	1,5	32	21	80 000	2D10 (V-) / 1D10 (V+)
9	0,18	1,6	38	21	90 000	2D10+1 (V-) / 1D10 (V+)
10	0,19	1,7	45	22	100 000	2D10+1 (V-) / 1D10 (V+)

** Charge creuse : Si l'indice de pénétration du missile est inférieur au blindage de la cible, les dommages du missile sont divisés par 2.*
DIS (M.Noir) : 10(15) pour tous

MISSILES DE SÉRIE ANTI-VÉHICULES						
MODÈLE_	**Type**	**Niveau /bonus**	**Taille**	**Péne.**	**Dommages**	**Portée**
Mohawk	Auto	12	1	15	1D10+3 (V-) / 1D6+1 (V+)	Extrême/10 000m
Nayak	Auto	12	1	15	1D10+2 (V-) / 1D6 (V+)	Extrême/9 000m
Phoenix	Auto	16	3	17	1D10+3 (V-) / 1D6+1 (V+)	Extrême/11 000m
Corac	Filo-guidé	+2	5	18	1D10+5 (V-) / 1D6+2 (V+)	Extrême/3 000m
Aigle II	Auto	14	6	19	1D10+5 (V-) / 1D6+2 (V+)	Extrême/7 000m
Cadar IV	Auto	12	2	16	1D10+3 (V-) / 1D6+1 (V+)	Extrême/12 000m
Flash II	Auto	10	2	16	1D10+3 (V-) / 1D6+1 (V+)	Extrême/7 000m

MISSILES DE SÉRIE ANTI-VÉHICULES						
MODÈLE_	**Coût**	**DIS (M.Noir)**	**Fabricant**	**Nation**	**NT**	**Spécial**
Mohawk	22 000	10(15)	Mohawk	Hégémonie	II	Charge creuse
Nayak	12 000	10(15)	Mohawk	Hégémonie	II	Charge creuse
Phoenix	52 000	10(15)	Laïcal ind.	Alliance Polaire	II	Charge creuse
Corac	54 000	10(15)	Mitsoa	Nouvelle Lémurie	II	Charge creuse
Aigle II	60 000	10(15)	Cadoul	Ligue Rouge	II	Charge creuse
Cadar IV	42 000	10(15)	Hadès	Hégémonie	II	Charge creuse
Flash II	48 000	10(15)	Armtech	Indépendant	II	Charge creuse

MISSILES À GUIDAGE INFRAROUGE							
TAILLE_	**Diamètre**	**Longueur**	**Poids**	**Dégâts**	**Portée**	**Vitesse (mach)**	**Coût**
1	7cm	1m50	11kg	1D10+1 (V-)	5 000 m	2	30 000
2	10cm	1m90	27kg	1D10+3 (V-) / 1D6 (V+)	6 000 m	2,2	120 000
3	13cm	2m40	52kg	1D10+4 (V-) / 1D6+1 (V+)	7 000 m	2,4	360 000
4	15cm	2m90	89kg	1D10+5 (V-) / 1D6+2 (V+)	9 000 m	2,6	600 000
5	18cm	3m30	138kg	1D10+5 (V-) / 1D6+2 (V+)	10 000m	2,8	900 000

MISSILES À GUIDAGE RADAR						
TAILLE_	**Diamètre**	**Longueur**	**Dégâts**	**Poids (portée courte)**	**Poids (portée moyenne)**	**Poids (portée longue)**
1	7cm	1,3m	1D10+1 (V-)	18 kg	25 kg	29 kg
2	15cm	2,6	1D10+5 (V-)/1D6+2 (V+)	94 kg	129 kg	152 kg
3	20cm	3,3	2D10 (V-) / 1D10 (V+)	178 kg	244 kg	288 kg
4	25cm	3,7	2D10+1(V-)/1D10+1(V+)	231 kg	316 kg	373 kg
5	30cm	4,4	2D10+3(V-)/1D10+1(V+)	357 kg	489 kg	577 kg
6	35cm	5,1	2D10+4(V-)/1D10+2(V+)	511 kg	700 kg	827 kg
7	40cm	5,8	2D10+5(V-)/1D10+2(V+)	694 kg	951 kg	1 123 kg
8	50cm	6,7	3D10+1(V-)/1D10+3(V+)	1 023 kg	1 402 kg	1 655 kg
9	55cm	7,4	3D10+2(V-)/1D10+4(V+)	1 278 kg	1 752 kg	2 069 kg
10	60cm	8	3D10+3(V-)/1D10+4(V+)	1 563 kg	2 143 kg	2 531 kg

Portée courte : 15 km à mach 2,4/Portée moyenne : 75km à mach 4,2/Portée longue : 175 km à mach 5,5
DIS (M.Noir) : 10(15) pour tous
Coût : voir table page précédente. Le prix est indiqué pour une portée courte. Pour une portée moyenne, il faut l'augmenter de 40% et pour une portée longue de 60%.

MINI-MISSILE									
MODÈLE-	**Dom.**	**Portée**	**Ini.**	**Mode de tir.**	**Poids**	**Coût**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabric.**	**Nation**
PER 123	5D10(H)	7/20/30/ 50m(100m)	-3	CC	0,75 kg	6 000	5(10)	IV	Mohawk	Hégémonie

MINI-MISSILE SATURATION									
MODÈLE-	**Dom.**	**Portée**	**Ini.**	**Mode de tir.**	**Poids**	**Coût**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabric.**	**Nation**
ESA 128	6D10 (H)	6/30/75 /150m(200m)	-3	CC	1kg	8 000	5(10)	IV	Mohawk	Hégémonie

GUIDE DES TORPILLES_



Dans ce guide sur les torpilles, vous trouverez des clarifications sur les diverses torpilles existantes et toutes les informations dont vous avez besoin pour définir vos torpilles. Il va de soi que ces règles sont optionnelles.

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DES TORPILLES NT II_

Toutes les torpilles sont équipées d'un mécanisme d'autodestruction qui se déclenche automatiquement lorsque la propulsion s'arrête. De plus, pour les torpilles filoguidées ou télécommandées, il est toujours possible d'activer ce mécanisme à n'importe quel moment.

Bien que ce mécanisme soit relativement fiable, il n'est pas rare de trouver sur le fond marin des torpilles qui n'ont pas explosées (surtout sur les sites de grandes batailles navales). La récupération d'une telle torpille est laissée à l'appréciation du MJ.

DOMMAGES DES TORPILLES EXPLOSIVES

Ces torpilles embarquent une charge explosive très puissante optimisée pour provoquer le maximum de dommages lorsqu'elle explose au contact de la coque.

Note : La puissance explosive (PE) est utile pour appliquer la règle du Livre 6, **« Intégrité des navires »**. Elle sert également à savoir si autre chose se trouvant dans le périmètre d'effet de l'explosion pourra être éventuellement affecté.

TORPILLES EXPLOSIVES		
TAILLE_	**Dommages**	**PE**
1	DM (15D10+3/H) / 1D10+3 (V-) / 1D6+1 (V+)	8
2	2D10+3 (V-) / 1D10+2 (V+)	13
3	3D10+3 (V-) / 1D10+4 (V+)	18
4	4D10+3 (V-) / 2D10+2 (V+)	23
5	5D10+3 (V-) / 2D10+4 (V+)	28
6	6D10+3 (V-) / 3D10+2 (V+)	32
7	7D10+3 (V-) / 3D10+4 (V+)	34
8	8D10+3 (V-) / 4D10+2 (V+)	37
9	9D10+3 (V-) / 4D10+4 (V+)	39
10	10D10+3 (V-) / 5D10+2 (V+)	42

DOMMAGES ET PÉNÉTRATION DES TORPILLES PÉNÉTRANTES

Ces torpilles possèdent deux charges. La première est une charge creuse optimisée pour creuser un trou d'un diamètre conséquent dans la coque afin que la seconde charge puisse s'y engouffrer et exploser à l'intérieur de la cible. La seconde charge est spécialement étudiée pour produire une intense chaleur et générer de nombreux fragments afin d'occasionner le maximum de dommage possible à l'intérieur de la cible. Aussi, si la seconde

charge explose à l'extérieur (par exemple parce que la première charge n'aura pas pu pénétrer la coque), elle est nettement moins efficace.

TORPILLES PÉNÉTRANTES			
TAILLE_	Dommages	Pénétration*	PE
1	6D10 (H) / 1D6-1 (V-)	8 (V-)	3
2	7D10 (H) / 1D6 (V-)	12 (V-)	3
3	10D10 (H) / 1D10 (V-)	16 (V-)	5
4	DM(20D10/H) / 2D10 (V-) / 1D10 (V+)	20 (V-)	10
5	3D10 (V-) / 1D10+3 (V+)	22 (V-)	15
6	4D10 (V-) / 2D10 (V+)	26 (V-)	20
7	5D10 (V-) / 2D10+3 (V+)	28 (V-)	25
8	6D10 (V-) / 3D10 (V+)	30 (V-)	30
9	7D10 (V-) / 3D10+3 (V+)	32 (V-)	33
10	8D10 (V-) / 4D10 (V+)	34 (V-)	35

** Si l'indice de pénétration de la torpille est inférieur au blindage de la cible, les dommages de la torpille sont divisés par 2.*

AUGMENTATION DES DOMMAGES ET DE LA PÉNÉTRATION D'UNE TORPILLE

On peut fabriquer des torpilles explosives infligeant plus de dommages. Malheureusement, le surplus d'explosif prend une partie de la place du moteur, par conséquent, la distance que peut parcourir la torpille s'en trouve réduite.

Ainsi, pour les torpilles explosives, si on augmente les dommages de moitié, l'autonomie est réduite de moitié. Si on double les dommages, l'autonomie est divisée par 4.

Note : pour déterminer la puissance explosive de ces torpilles, reportez-vous à la règle « Complément aux règles sur les explosifs » dans le livre 6.

AUGMENTATION DES DOMMAGES		
TAILLE_	Dommages (Autonomie /2)	Dommages (Autonomie /4)
1	2D10+2 (V-) / 1D10+1 (V+)	3D10+1 (V-) / 1D10+3 (V+)
2	3D10+5 (V-) / 1D10+5 (V+)	5D10+1 (V-) / 2D10+3 (V+)
3	5D10+2 (V-) / 2D10+4 (V+)	7D10+1 (V-) / 3D10+3 (V+)
4	6D10+5 (V-) / 3D10+2 (V+)	9D10+1 (V-) / 4D10+3 (V+)
5	8D10+2 (V-) / 4D10+1 (V+)	11D10+1 (V-) / 5D10+3 (V+)
6	9D10+5 (V-) / 4D10+5 (V+)	13D10+1 (V-) / 6D10+3 (V+)
7	11D10+2 (V-) / 5D10+4 (V+)	15D10+1 (V-) / 7D10+3 (V+)
8	12D10+5 (V-) / 6D10+2 (V+)	17D10+1 (V-) / 8D10+3 (V+)
9	14D10+2 (V-) / 7D10+1 (V+)	19D10+1 (V-) / 9D10+3 (V+)
10	15D10+5 (V-) / 7D10+5 (V+)	21D10+1 (V-) / 10D10+3 (V+)

De la même manière, on peut augmenter l'indice de pénétration d'une torpille pénétrante. Si on augmente la pénétration de 20 %, l'autonomie est réduite de moitié. Si on l'augmente de 40 %, l'autonomie est divisée par 4 :

INDICE DE PÉNÉTRATION		
TAILLE_	Pénétration (Autonomie /2)	Pénétration (Autonomie /4)
1	10 (V-)	12 (V-)
2	14 (V-)	16 (V-)
3	20 (V-)	22 (V-)
4	24 (V-)	28 (V-)
5	26 (V-)	30 (V-)
6	32 (V-)	36 (V-)
7	34 (V-)	40 (V-)
8	36 (V-)	42 (V-)
9	38 (V-)	44 (V-)
10	40 (V-)	48 (V-)

ÉVOLUTION DES TORPILLES EN FONCTION DU NIVEAU TECHNOLOGIQUE

DOMMAGES

Au fur et à mesure que le niveau technologique augmente, on est capable de fabriquer des explosifs plus denses et plus performants. Aussi, les dommages des torpilles augmentent avec le niveau technologique.

De plus on peut avoir une charge explosive ayant un niveau technologique différent de celui de la torpille. Ainsi une torpille NT II peut avoir une charge explosive NTIII.

Note : vous pouvez utiliser les bonus tels quels ou avoir recours à la règle de conversion des bonus en dés de dommages (voir la partie consacrée aux règles optionnelles).

PÉNÉTRATION

Au fur et à mesure que le niveau technologique augmente, des matériaux pour charge creuse plus performants apparaissent. Aussi, la pénétration des torpilles augmente avec le niveau technologique.

COÛT ET DISPONIBILITÉ

COÛT ET DISPONIBILITÉ EN FONCTION DES NIVEAUX TECHNOLOGIQUES		
NT_	Coût	DIS (M.noir)
II	normal	Normale
III	+50%	-2
IV	+100%	-3
V	+200%	-6
Azuréen	+300%	-8
Généticien	+400%	-10

AUGMENTATION DES DOMMAGES DES TORPILLES EN FONCTION DU NIVEAU TECHNOLOGIQUE					
TAILLE_	NTIII (V-/V+)	NTIV (V-/V+)	NTV (V-/V+)	NTVI Azuréennes (V-/V+)	NTVI Généticiennes (V-/V+)
1	+1/+0	+2/+1	+3/+1	+4/+2	+5/+2
2	+2/+1	+3/+1	+4/+2	+5/+2	+6/+3
3	+3/+1	+4/+2	+5/+2	+6/+3	+7/+3
4	+4/+2	+5/+2	+6/+3	+7/+3	+8/+4
5	+5/+2	+6/+3	+7/+3	+8/+4	+9/+4
6	+6/+3	+7/+3	+8/+4	+9/+4	+10/+5
7	+7/+3	+8/+4	+9/+4	+10/+5	+11/+5
8	+8/+4	+9/+4	+10/+5	+11/+5	+12/+6
9	+9/+4	+10/+5	+11/+5	+12/+6	+13/+6
10	+10/+5	+11/+5	+12/+6	+13/+6	+14/+7

AUGMENTATION DE LA PÉNÉTRATION DES TORPILLES EN FONCTION DU NIVEAU TECHNOLOGIQUE					
TAILLE_	NT III	NT IV	NT V	NT VI AZURÉENNES	NT VI GÉNÉTICIENNES
1	10(V-)	12(V-)	14(V-)	14(V-)	16(V-)
2	16(V-)	18(V-)	20(V-)	22(V-)	24(V-)
3	20(V-)	24(V-)	28(V-)	30(V-)	32(V-)
4	26(V-)	30(V-)	34(V-)	36(V-)	40(V-)
5	28(V-)	32(V-)	38(V-)	40(V-)	44(V-)
6	34(V-)	38(V-)	44(V-)	48(V-)	52(V-)
7	36(V-)	42(V-)	48(V-)	52(V-)	56(V-)
8	38(V-)	44(V-)	50(V-)	54(V-)	60(V-)
9	42(V-)	48(V-)	54(V-)	58(V-)	64(V-)
10	44(V-)	50(V-)	58(V-)	62(V-)	68(V-)

AUTONOMIE EN MILLES NAUTIQUES DES TORPILLES CONVENTIONNELLES (PORTÉE)						
TAILLE_	NTII	NTIII	NTIV	NTV	NTVI(A)	NTVI(G)
1	2 (Contact)	3 (courte)	4 (courte)	4 (courte)	4 (courte)	5 (courte)
2	4 (courte)	5 (courte)	6 (courte)	7 (Moyenne)	8 (Moyenne)	8 (Moyenne)
3	5 (courte)	7 (Moyenne)	9 (Moyenne)	10 (Moyenne)	10 (Moyenne)	11 (Moyenne)
4	7 (Moyenne)	9 (Moyenne)	11 (Moyenne)	12 (Moyenne)	13 (Longue)	14 (Longue)
5	8 (Moyenne)	11 (Moyenne)	13 (Longue)	14 (Longue)	16 (Longue)	17 (Longue)
6	9 (Moyenne)	13 (Longue)	15 (Longue)	17 (Longue)	18 (Longue)	19 (Longue)
7	11 (Moyenne)	14 (Longue)	17 (Longue)	19 (Longue)	20 (Longue)	22 (Extrême)
8	12 (Moyenne)	16 (Longue)	18 (Longue)	21 (Extrême)	22 (Extrême)	24 (Extrême)
9	13 (Longue)	17 (Longue)	20 (Longue)	23 (Extrême)	25 (Extrême)	26 (Extrême)
10	14 (Longue)	19 (Longue)	22 (Extrême)	25 (Extrême)	27 (Extrême)	29 (Extrême)

VITESSE EN NŒUDS DES TORPILLES CONVENTIONNELLES (VIT/PM)						
TAILLE_	NTII	NTIII	NTIV	NTV	NTVI(A)	NTVI(G)
1	40 noeuds (13/3)	48 noeuds (16/4)	53 noeuds (18/4)	58 noeuds (19/4)	61 noeuds (20/5)	65 noeuds (22/5)
2	48 noeuds (16/4)	57 noeuds (19/4)	63 noeuds (21/5)	69 noeuds (23/5)	73 noeuds (24/5)	77 noeuds (26/6)
3	53 noeuds (18/4)	63 noeuds (21/5)	70 noeuds (23/5)	76 noeuds (25/6)	80 noeuds (27/6)	85 noeuds (28/6)
4	56 noeuds (19/4)	67 noeuds (22/5)	75 noeuds (25/6)	81 noeuds (27/6)	86 noeuds (29/6)	91 noeuds (30/7)
5	60 noeuds (20/5)	71 noeuds (24/5)	79 noeuds (26/6)	86 noeuds (29/6)	91 noeuds (30/7)	96 noeuds (32/7)
6	62 noeuds (21/5)	74 noeuds (25/6)	82 noeuds (27/6)	90 noeuds (30/7)	95 noeuds (32/7)	100 noeuds (33/7)
7	65 noeuds (22/5)	77 noeuds (26/6)	85 noeuds (28/6)	93 noeuds (31/7)	98 noeuds (33/7)	104 noeuds (35/8)
8	67 noeuds (22/5)	80 noeuds (27/6)	88 noeuds (29/6)	96 noeuds (32/7)	102 noeuds (34/7)	108 noeuds (36/8)
9	69 noeuds (23/5)	82 noeuds (27/6)	91 noeuds (30/7)	99 noeuds (33/7)	105 noeuds (35/8)	111 noeuds (37/8)
10	71 noeuds (24/5)	84 noeuds (28/6)	93 noeuds (31/7)	102 noeuds (34/7)	107 noeuds (36/8)	114 noeuds (38/8)

TORPILLES CONVENTIONNELLES

COÛT DE BASE DES TORPILLES DE NIVEAU TECHNOLOGIQUE II				
TAILLE_	Explosives	DIS (M.Noir)	Pén.	DIS (M.Noir)
1	3 000	15(20)	30 000	10(15)
2	5 000	15(20)	40 000	10(15)
3	10 000	10(15)	70 000	5(10)
4	25 000	10(15)	130 000	5(10)
5	50 000	10(15)	250 000	-1(5)
6	70 000	5(10)	350 000	-1(5)
7	100 000	5(10)	400 000	-1(5)
8	250 000	5(10)	1 000 000	-1(5)
9	400 000	-1(5)	1 200 000	-5(1)
10	500 000	-1(5)	1 350 000	-10(-5)

TORPILLES MEGA

Il existe des torpilles plus performantes mais plus chères (elles utilisent un mini système MEGA non rechargeable). Ces torpilles voient leur vitesse augmentée ainsi que leur autonomie. Par contre leur coût est également augmenté.

COÛT DE BASE DES TORPILLES MEGA DE NIVEAU TECHNOLOGIQUE II				
TAILLE_	Explosives	DIS (M.Noir)	Pén.	DIS (M.Noir)
1	4 500	10(15)	45 000	5(10)
2	7 500	10(15)	60 000	5 (10)
3	15 000	5(10)	105 000	-1(5)
4	37 500	5(10)	195 000	-1(5)
5	75 000	5(10)	375 000	-5(1)
6	105 000	-1(5)	525 000	-5(1)
7	150 000	-1(5)	600 000	-5(1)
8	375 000	-1(5)	1 500 000	-5(1)
9	600 000	-5(1)	1 800 000	-10(-5)
10	780 000	-5(1)	2 025 000	-10(-5)

AUTONOMIE EN MILLES NAUTIQUES DES TORPILLES MEGA (PORTÉE)						
TAILLE_	NTII	NTIII	NTIV	NTV	NTVI(A)	NTVI(G)
1	3 (Courte)	4 (Courte)	4 (Courte)	5 (Courte)	5 (Courte)	5 (Courte)
2	5 (Courte)	6 (Courte)	7 (Moyenne)	8 (Moyenne)	9 (Moyenne)	9 (Moyenne)
3	6 (Courte)	8 (Moyenne)	10 (Moyenne)	11 (Moyenne)	12 (Moyenne)	13 (Longue)
4	8 (Moyenne)	10 (Moyenne)	12 (Moyenne)	14 (Longue)	15 (Longue)	16 (Longue)
5	9 (Moyenne)	12 (Moyenne)	14 (Longue)	16 (Longue)	18 (Longue)	19 (Longue)
6	11 (Moyenne)	14 (Longue)	17 (Longue)	19 (Longue)	20 (Longue)	22 (Extrême)
7	12 (Moyenne)	16 (Longue)	19 (Longue)	21 (Extrême)	23 (Extrême)	24 (Extrême)
8	13 (Longue)	18 (Longue)	21 (Extrême)	23 (Extrême)	25 (Extrême)	27 (Extrême)
9	15 (Longue)	20 (Longue)	23 (Extrême)	26 (Extrême)	28 (Extrême)	30 (Extrême)
10	16 (Longue)	21 (Extrême)	25 (Extrême)	28 (Extrême)	30 (Extrême)	32 (Extrême+)

VITESSE EN NŒUDS DES TORPILLES MEGA (VIT/PM)						
TAILLE_	NTII	NTIII	NTIV	NTV	NTVI(A)	NTVI(G)
1	46 nœuds (15/4)	55 nœuds (18/4)	60 nœuds (20/5)	66 nœuds (22/5)	70 nœuds (23/5)	74 nœuds (25/6)
2	54 nœuds (18/4)	65 nœuds (22/5)	71 nœuds (24/5)	78 nœuds (26/6)	82 nœuds (27/6)	87 nœuds (29/6)
3	60 nœuds (20/5)	71 nœuds (24/5)	79 nœuds (26/6)	86 nœuds (29/6)	91 nœuds (30/7)	96 nœuds (32/7)
4	64 nœuds (21/5)	76 nœuds (25/6)	85 nœuds (28/6)	92 nœuds (31/7)	97 nœuds (32/7)	103 nœuds (34/7)
5	68 nœuds (23/5)	81 nœuds (27/6)	89 nœuds (30/7)	97 nœuds (32/7)	103 nœuds (34/7)	109 nœuds (36/8)
6	71 nœuds (24/5)	84 nœuds (28/6)	93 nœuds (31/7)	102 nœuds (34/7)	108 nœuds (36/8)	114 nœuds (38/8)
7	73 nœuds (24/5)	88 nœuds (29/6)	97 nœuds (32/7)	106 nœuds (35/8)	112 nœuds (37/8)	118 nœuds (39/8)
8	76 nœuds (25/6)	90 nœuds (30/7)	100 nœuds (33/7)	109 nœuds (36/8)	115 nœuds (38/8)	122 nœuds (41/9)
9	78 nœuds (26/6)	93 nœuds (31/7)	103 nœuds (34/7)	112 nœuds (37/8)	119 nœuds (40/9)	126 nœuds (42/9)
10	80 nœuds (27/6)	96 nœuds (32/7)	106 nœuds (35/8)	115 nœuds (38/8)	122 nœuds (41/9)	129 nœuds (43/9)

REGLES DIVERSES CONCERNANT LES TORPILLES

AUGMENTER L'AUTONOMIE

On peut programmer les torpilles pour qu'elles se déplacent moins vite ce qui permet d'augmenter leur autonomie :

AUGMENTATION DE L'AUTONOMIE	
VITESSE_	**Portée**
Trois quarts de vitesse	x2
Demi-vitesse	x4
Quart de vitesse	x10

EFFET DE LA PROFONDEUR SUR LES EXPLOSIONS

RÉDUCTION DES DOMMAGES EN FONCTION DE LA PROFONDEUR

Avec la profondeur, à cause de la pression grandissante, une explosion sous-marine est de plus en plus confinée et sa zone d'effet diminue. Pour simuler ce fait, les dégâts finaux de l'arme sont réduits par les pourcentages ci-après.

Cette règle s'applique aux explosions nucléaires ou d'anti-matière et à toutes les torpilles même les torpilles Hadès et les torpilles à plasma. Cependant, les dommages des torpilles pénétrantes ne sont pas affectés par cette règle si leur pénétration est supérieur au blindage de la cible.

De plus, en raison de la réduction de la zone d'effet, des multiples perturbations en profondeur et de l'influence de la pression, une torpille a moins de probabilités d'affecter sa cible, ses chances de toucher sont donc réduites de 1 par 2 000 m de profondeur. Cette règle s'applique à toutes les torpilles même les torpilles Hadès et les torpilles à plasma.

Certains engins explosifs conçus pour fonctionner à des profondeurs abyssales peuvent échapper aux pénalités pour toucher mais les dommages resteront réduits.

% DES DOMMAGES EN FONCTION DE LA PROFONDEUR OPÉRATIONNELLE	
PROFONDEUR_	**% des dommages**
Supérieure ou égale à 1 000m	90%
Supérieure ou égale à 2 000 m	80%
Supérieure ou égale à 3 000m	70%
Supérieure ou égale à 6 000m	60%
Supérieure ou égale à 13 000m	50%

RÉDUCTION DE LA PÉNÉTRATION EN FONCTION DE LA PROFONDEUR OPÉRATIONNELLE

La pression grandissante des profondeurs oblige à construire des torpilles avec des parois de plus en plus épaisses. Par conséquent, le diamètre de la charge creuse diminue et ceci se traduit par une réduction de la pénétration. De plus, plus on s'enfonce dans les flots, et plus l'eau devient dense, ce qui va freiner le jet de métal de la charge creuse et donc encore réduire la pénétration.

Par conséquent, plus une torpille est conçue pour descendre profondément, plus sa valeur de pénétration sera réduite comme cela est indiqué dans le tableau ci-dessous.

RÉDUCTION DE LA PÉNÉTRATION EN FONCTION DE LA PROFONDEUR OPÉRATIONNELLE						
PO\NT	**II**	**III**	**IV**	**V**	**Azur**	**Gene**
1	-2	-1	-1	-1	-1	-1
2	-4	-2	-2	-1	-1	-1
3	-6	-4	-3	-2	-2	-2
4	-8	-5	-4	-3	-2	-2
5	-10	-6	-4	-3	-3	-3
6	-12	-7	-5	-4	-4	-3
7	-14	-8	-6	-5	-4	-3
8	-15	-9	-7	-5	-5	-4
9	-17	-10	-8	-6	-5	-4
10	-19	-11	-9	-7	-6	-5
11	-21	-13	-9	-7	-6	-5
12	-23	-14	-10	-8	-7	-6
13	-24	-15	-11	-9	-7	-6
14	-26	-16	-12	-9	-8	-7
15	-28	-17	-13	-10	-8	-7
16	-30	-18	-13	-10	-9	-8
17	-31	-19	-14	-11	-9	-8
18	-33	-20	-15	-12	-10	-8
19	-35	-21	-16	-12	-10	-9
20	-36	-22	-16	-13	-11	-9

RÉDUCTION DE LA DISTANCE PARCOURUE EN FONCTION DE LA PROFONDEUR OPÉRATIONNELLE						
AUTONOMIE_	**NTII**	**NTIII**	**NTIV**	**NTV**	**NTVI Azuréen**	**NTVI Généticienne**
-5%	à - 1 500 m	à -2 500m	à -3 000m	à –7 000m	à -20 000m	à -10 000m
-10%	à - 2 000m	à -4 000m	à -5 000m	à -13 000m	-	à -20 000m
-25%	à –3 000m	à -8 000m	à -11 000m	à -20 000m	-	-
-50%	à -5 000m	à -16 000m	à -20 000m	-	-	-
-75%	à -7 000m	à -20 000m	-	-	-	-
-90%	à -8 000m	-	-	-	-	-
0	à plus de 8 000m	-	-	-	-	-

RÉDUCTION DE LA DISTANCE PARCOURUE EN FONCTION DE LA PROFONDEUR OPÉRATIONNELLE

Une torpille est conçue pour opérer à une profondeur donnée, sa profondeur opérationnelle. Plus elle peut descendre profond, plus la masse de sa coque augmente et réduit l'espace interne alloué à ses autres composants. En règle générale, on va réduire le potentiel du moteur et, donc, la distance que peut parcourir la torpille.

> **Exemple :** une torpille NT IV conçue pour fonctionner à 20 000m de profondeur pourra se déplacer sur une distance égale à la moitié de celle qui est indiquée sur les tables précédentes.

Ainsi, une torpille NT IV taille 9 (non MEGA) qui a normalement une portée de 20 milles nautiques, n'a plus qu'une portée de 10 milles nautiques lorsqu'elle est conçue pour opérer à 20 km de profondeur.

TORPILLES ÉVOLUANT AU-DESSOUS DE SA PROFONDEUR OPÉRATIONNELLE

Si une torpille évolue ou si elle est tirée à une profondeur supérieure à celle qu'elle peut supporter, elle risque d'imploser. Sa profondeur limite est 1,2 fois sa profondeur opérationnelle et sa profondeur d'écrasement est égale à 1,5 fois la profondeur opérationnelle.

De sa profondeur opérationnelle à sa profondeur limite, toutes les heures mais aussi à chaque fois qu'elle modifie sa profondeur dans cette limite et à chaque fois qu'elle tente une manœuvre brusque, la torpille doit effectuer un test d'intégrité ou perdre 1 point d'intégrité. Le test est modifié par une pénalité cumulative de 1 point par test effectué.

> **Exemple :** une torpille avec une profondeur opérationnelle de 1000m a une profondeur limite de 1 200m et une profondeur d'écrasement de 1 500m. Si elle descend à –1 100m, elle effectue un test d'intégrité. Si elle reste à – 1 100m elle effectuera un nouveau test toutes les heures avec un une pénalité de 1 cumulative . Si elle descend une nouvelle fois à –1 150m elle effectue un nouveau test (avec une pénalité de 1, voire de 2, de 3, etc. si elle le fait au bout de quelques heures). Si elle remonte à –1 100 m, elle effectue un test (au moins à -2) et si elle remonte à sa profondeur opérationnelle, elle effectue un dernier test avec une pénalité d'au moins -3.

De sa profondeur limite à sa profondeur d'écrasement, toutes les 20 minutes mais aussi à chaque fois qu'elle modifie sa profondeur dans cette limite et à chaque fois qu'elle tente une manœuvre brusque, la torpille doit effectuer un test d'intégrité ou perdre 2 points d'intégrité. Le test est modifié par une pénalité cumulative de 1 point par test effectué.

A sa profondeur d'écrasement, une torpille implose automatiquement.

INFORMATIONS TECHNIQUES.

TAILLE ET POIDS DES TORPILLES CONVENTIONNELLES

TAILLE_	Diamètre (mm)	Longueur (m)	Poids(kg)
1	107	0,3	4
2	213	1,2	54
3	320	2,6	266
4	427	4,5	821
5	533	6,9	1 970
6	640	9,8	4 026
7	747	13,2	7 366
8	853	17	12 433
9	960	21,5	19 729
10	1067	26	29 818

TORPILLES À SUPERCAVITATION ET HYPERCAVITATION

Il existe plusieurs types de torpilles utilisant la supercavitation. La première catégorie de torpilles est un modèle simple qui est éjecté à une vitesse minimale de 50 nœuds et qui passe immédiatement en supercavitation dès qu'elle est sortie du tube. Cette torpille ne peut quitter ce mode. Pourquoi 50 nœuds ? Tout simplement parce que c'est la vitesse minimale nécessaire pour que se forme une petite bulle de cavitation à l'avant (avec un nez adéquat) et à l'arrière (de taille juste suffisante pour que les tuyères utilisées pour le passage en supercavitation puissent fonctionner). La seconde catégorie de torpilles, les hypercavitantes, peuvent se déplacer de manière conventionnelle ou en supercavitation. Elles sont donc dotées d'une hélice pompe et d'un moteur-fusée.

Les torpilles hypercavitantes peuvent soit atteindre une vitesse suffisante avec leur hélice pompe afin de passer en supercavitation (torpille à hypercavitation autonome) soit elles s'aident d'un petit champ de force qu'elles utilisent juste le temps de former la bulle et de déclencher le réacteur (torpille à hypercavitation assistée). En vitesse **« normale »,** les torpilles à hypercavitation autonome se déplacent à 50 nœuds (même principe que pour les torpilles à supercavitation simple). Comme les torpilles à hypercavitation assistée disposent d'un champ de force pour générer la bulle de supercavitation, elles n'ont pas besoin de se déplacer à 50 nœuds, ce qui permet d'augmenter grandement leur autonomie en vitesse **« normale »**. Aussi, elles ne se déplacent qu'à la vitesse de 30 nœuds.

Les torpilles à hypercavitation autonome apparaissent à NT III et les torpilles à hypercavitation assistée à NT IV.

VITESSE DES TORPILLES À SUPERCAVITATION ET HYPERCAVITATION

Contrairement aux torpilles conventionnelles où l'on peut faire varier la vitesse, une torpille en supercavitation a sa vitesse imposée par la profondeur à laquelle elle évolue. En effet, la bulle d'air générée autour de la torpille dépend de la vitesse à laquelle elle se déplace. Mais la pression extérieure va avoir tendance à écraser cette bulle. Par conséquent, il faut aller suffisamment vite pour contrer cette pression. Ainsi, une telle torpille à supercavitation ou hypercavitation qui doit évoluer a 400 m de profondeur doit se déplacer au moins à 197 nœuds.

Bien évidemment, il est possible de concevoir des torpilles se déplaçant plus rapidement que la vitesse minimale. Cependant, comme cela à un impact très important sur son autonomie, on évite de le faire.

Le tableau ci-après donne la vitesse, le nombre de points de mouvements de ces torpilles en fonction de leur profondeur opérationnelle, ainsi que leur disponibilité. Il donne aussi l'augmentation de prix (comparé à une torpille traditionnelle) pour une torpille à supercavitation simple.

TORPILLES À SUPERCAVITATION

AUTONOMIE

Une torpille à supercavitation est avant tout déterminée par la profondeur maximale à laquelle elle peut opérer. Une fois la profon-

VITESSE DES TORPILLES À SUPERCAVITATION ET HYPERCAVITATION			
PROFONDEUR OPÉRATIONNELLE_	**Vitesse (VIT/PM)**	**Coût**	**DIS (M. noir)**
100 m	102 nœuds (34/7)	+40%	-1
200 m	141 nœuds (47/10)	+50%	-2
300 m	171 nœuds (57/12)	+60%	-2
400 m	197 nœuds (66/14)	+70%	-3
500 m	219 nœuds (73/15)	+80%	-3
1 000 m	309 nœuds (103/21)	+90%	-4
2 000 m	436 nœuds (145/30)	+100%	-4
3 000 m	533 nœuds (178/36)	+150%	-5
4 000 m	615 nœuds (205/42)	+200%	-5
5 000 m	688 nœuds (229/46)	+250%	-6
6 000 m	753 nœuds (251/51)	+300%	-6
7 000 m	814 nœuds (271/55)	+350%	-7
8 000 m	870 nœuds (290/59)	+400%	-7
9 000 m	923 nœuds (308/62)	+450%	-8
10 000 m	972 nœuds (324/65)	+500%	-8
11 000 m	1 020 nœuds (340/69)	+550%	-9
12 000 m	1 065 nœuds (355/72)	+600%	-9
13 000 m	1 109 nœuds (370/75)	+650%	-10
14 000 m	1 150 nœuds (383/77)	+700%	-11
15 000 m	1 191 nœuds (397/80)	+750%	-12
16 000 m	1 230 nœuds (410/83)	+800%	-13
17 000 m	1 268 nœuds (423/85)	+850%	-14
18 000 m	1 304 nœuds (435/88)	+900%	-15
19 000 m	1 340 nœuds (447/90)	+950%	-16
20 000 m	1 375 nœuds (458/92)	+1 000%	-17

deur connue et la taille de la torpille choisie, on cherchera dans les tableaux ci-dessous l'autonomie de la torpille.

> **Exemple** : on veut concevoir une torpille opérant à 1 000 m de profondeur. Cette torpille doit se déplacer à 309 nœuds. A NTII, seules les torpilles de taille 4 à10 peuvent permettre d'aller à cette profondeur avec une autonomie allant de 1 mille nautique à 5 milles nautiques.

A NT III, le choix est plus important avec des torpilles de taille 1 à 10 pour une autonomie de 0,2 à 20 milles nautiques.

L'autonomie indiquée dans les tableaux est donnée en milles nautiques. Cela correspond également au nombre de points de mouvements que peut effectuer une torpille.

Pour trouver la portée d'une torpille en fonction de son autonomie, utilisez le tableau ci-dessous :

AUTONOMIE DES TORPILLES À SUPERCAVITATION	
AUTONOMIE_	**Portée**
0,1 à 2	Contact
3 à 6	Courte
7 à 12	Moyenne
13 à 20	Longue
21 à 30	Extrême
31+	Extrême +

INFORMATIONS TECHNIQUES

TAILLES ET POIDS DES TORPILLES À SUPERCAVITATION			
TAILLE_	**Diamètres (mm)**	**Longueur (m)**	**Poids (kg)**
1	107	0,4	5
2	213	1,4	75
3	320	3,1	368
4	427	5,3	1 135
5	533	8,2	2 722
6	640	11,6	5 563
7	747	15,6	10 180
8	853	20,2	17 181
9	960	25,3	27 263
10	1067	31	41 205

AUTONOMIE DES TORPILLES À SUPERCAVITATION DE NIVEAU TECHNOLOGIQUE II										
PROFONDEUR_	**Taille 1**	**Taille 2**	**Taille 3**	**Taille 4**	**Taille 5**	**Taille 6**	**Taille 7**	**Taille 8**	**Taille 9**	**Taille 10**
100 m	5	10	16	22	27	33	39	44	50	55
200 m	2	5	8	12	15	18	21	24	27	30
300 m	1	3	5	8	10	12	14	16	19	21
400 m	0,5	2	4	5	7	9	11	12	14	16
500 m	-	-	3	4	6	7	8	10	11	13
1 000 m	-	-	-	1	2	2	3	4	5	5
2 000 m	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1

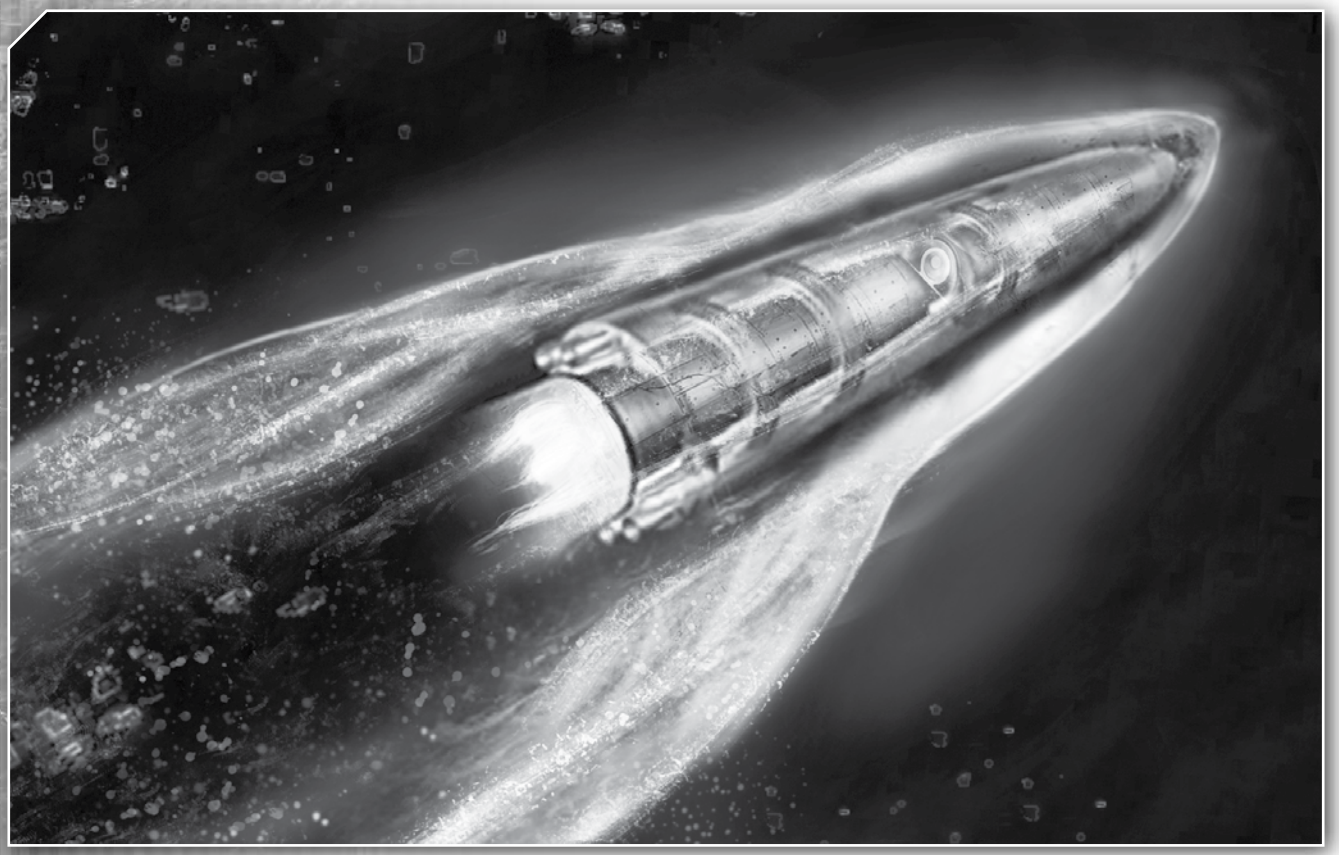
AUTONOMIE DES TORPILLES À SUPERCAVITATION DE NIVEAU TECHNOLOGIQUE III										
PROFONDEUR_	**Taille 1**	**Taille 2**	**Taille 3**	**Taille 4**	**Taille 5**	**Taille 6**	**Taille 7**	**Taille 8**	**Taille 9**	**Taille 10**
100 m	13	26	39	52	66	79	92	105	119	132
200 m	8	17	26	35	43	52	61	70	79	88
300 m	5	11	18	24	30	37	43	49	56	62
400 m	4	8	13	18	23	28	33	38	43	48
500 m	3	7	11	15	19	23	27	31	35	39
1 000 m	0,2	2	5	7	9	11	13	16	18	20
2 000 m	-	-	1	2	3	4	5	7	8	9
3 000 m	-	-	-	-	0,5	1	2	3	4	5
4 000 m	-	-	-	-	-	-	0,2	1	1,5	2
5 000 m	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0,4

AUTONOMIE DES TORPILLES À SUPERCAVITATION DE NIVEAU TECHNOLOGIQUE IV										
PROFONDEUR_	**Taille 1**	**Taille 2**	**Taille 3**	**Taille 4**	**Taille 5**	**Taille 6**	**Taille 7**	**Taille 8**	**Taille 9**	**Taille 10**
100 m	17	36	54	72	90	109	127	145	163	181
200 m	12	25	38	52	65	78	91	104	117	131
300 m	10	20	31	42	53	64	74	85	96	107
400 m	8	17	26	35	44	53	62	71	80	89
500 m	6	13	21	28	36	43	51	58	66	73
1 000 m	2	6	10	14	18	22	27	31	35	39
2 000 m	-	1	4	6	8	10	13	15	17	19
3 000 m	-	-	1	3	4	6	7	9	10	12
4 000 m	-	-	-	1	2	3	4	5	6	8
5 000 m	-	-	-	-	0,1	1	2	3	4	5
6 000 m	-	-	-	-	-	-	0,5	1	2	3
7 000 m	-	-	-	-	-	-	-	-	0,5	1

AUTONOMIE DES TORPILLES À SUPERCAVITATION DE NIVEAU TECHNOLOGIQUE V										
PROFONDEUR_	**Taille 1**	**Taille 2**	**Taille 3**	**Taille 4**	**Taille 5**	**Taille 6**	**Taille 7**	**Taille 8**	**Taille 9**	**Taille 10**
100 m	23	46	70	93	117	141	164	188	211	235
200 m	16	33	50	67	84	101	118	135	152	169
300 m	13	27	41	55	69	83	97	111	125	139
400 m	11	23	35	47	59	72	84	96	108	120
500 m	9	20	31	42	53	64	75	86	97	108
1 000 m	5	12	19	25	32	39	46	53	60	67
2 000 m	1	5	8	12	16	20	23	27	31	35
3 000 m	-	2	4	7	10	12	15	18	20	23
4 000 m	-	-	2	4	6	8	10	12	14	16
5 000 m	-	-	0,5	2	4	5	7	9	11	12
6 000 m	-	-	-	1	2	3	5	6	8	9
7 000 m	-	-	-	-	1	2	3	4	6	7
8 000 m	-	-	-	-	-	1	2	3	4	5
9 000 m	-	-	-	-	-	-	1	2	3	4
10 000 m	-	-	-	-	-	-	-	1	2	2
11 000 m	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
12 000 m	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0,4

AUTONOMIE DES TORPILLES À SUPERCAVITATION DE NIVEAU TECHNOLOGIQUE VI (AZURÉENNE)										
PROFONDEUR_	**Taille 1**	**Taille 2**	**Taille 3**	**Taille 4**	**Taille 5**	**Taille 6**	**Taille 7**	**Taille 8**	**Taille 9**	**Taille 10**
100 m	27	55	82	110	138	166	193	221	249	276
200 m	19	39	59	79	99	119	139	159	180	200
300 m	15	32	48	65	81	98	114	131	147	164
400 m	13	27	42	56	70	85	99	113	128	142
500 m	11	24	37	50	63	76	89	101	114	127
1 000 m	7	16	25	34	44	53	62	71	80	89
2 000 m	2	8	13	18	23	28	34	39	44	49
3 000 m	0,1	4	7	11	15	19	22	26	30	33
4 000 m	-	2	4	7	10	13	16	19	22	25
5 000 m	-	0,1	2	5	7	10	12	14	17	19
6 000 m	-	-	1	3	5	7	9	11	13	15
7 000 m	-	-	-	2	3	5	7	9	10	12
8 000 m	-	-	-	0,5	2	4	5	7	8	10
9 000 m	-	-	-	-	1	2	4	5	7	8
10 000 m	-	-	-	-	-	1	2	4	5	6
11 000 m	-	-	-	-	-	0,3	1,5	3	4	5
12 000 m	-	-	-	-	-	-	1	2	3	4
13 000 m	-	-	-	-	-	-	-	1	2	3
14 000 m	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2
15 000 m	-	-	-	-	-	-	-	-	0,2	1
16 000 m	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0,3

AUTONOMIE DES TORPILLES À SUPERCAVITATION DE NIVEAU TECHNOLOGIQUE VI (GÉNÉTICIENNES)										
PROFONDEUR_	**Taille 1**	**Taille 2**	**Taille 3**	**Taille 4**	**Taille 5**	**Taille 6**	**Taille 7**	**Taille 8**	**Taille 9**	**Taille 10**
100 m	32	65	97	130	162	195	228	260	293	326
200 m	23	46	70	93	117	141	164	188	211	235
300 m	18	38	57	76	96	115	135	154	174	193
400 m	16	32	49	66	83	100	117	134	151	167
500 m	14	29	44	59	74	89	104	119	135	150
1 000 m	9	19	30	41	52	62	73	84	94	105
2 000 m	4	11	19	26	33	40	48	55	62	69
3 000 m	1	7	12	17	22	27	32	37	42	47
4 000 m	-	4	8	12	16	19	23	27	31	35
5 000 m	-	2	5	8	12	15	18	21	25	28
6 000 m	-	0,5	3	6	9	11	14	17	20	22
7 000 m	-	-	2	4	7	9	11	14	16	19
8 000 m	-	-	1	3	5	7	9	11	13	15
9 000 m	-	-	-	1	3	5	7	9	11	13
10 000 m	-	-	-	0,5	2	4	6	7	9	11
11 000 m	-	-	-	-	1	3	4	6	8	9
12 000 m	-	-	-	-	0,3	2	3	5	6	8
13 000 m	-	-	-	-	-	1	2	4	5	6
14 000 m	-	-	-	-	-	-	1	3	4	5
15 000 m	-	-	-	-	-	-	0,5	2	3	4
16 000 m	-	-	-	-	-	-	-	1	2	3
17 000 m	-	-	-	-	-	-	-	0,1	1	2
18 000 m	-	-	-	-	-	-	-	-	0,4	1
19 000 m	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0,7



TORPILLES À HYPERCAVITATION

Compte tenu de la place et du poids pris par le moteur conventionnel (système MEGA et hélice pompe), les torpilles à hypercavitation ne peuvent être que de taille 6 à 10.

AUTONOMIE À VITESSE « STANDARD »

Modèles à hypercavitation autonome (NT III+)

Le coût de ces torpilles est augmenté d'un quart par rapport à leurs équivalentes en supercavitation normale.

Ces torpilles se déplacent à la vitesse de 50 nœuds avec un moteur MEGA sur la distance suivante (en milles nautiques) :

AUTONOMIE À VITESSE « STANDARD» HYPERCAVITATION AUTONOME (NT III +)					
TAILLE_	NTIII	NTIV	NTV	NTVI (Azuréen)	NTVI (Généticien)
6	23	31	40	47	55
7	28	38	49	57	67
8	33	45	57	67	79
9	39	52	66	77	91
10	44	59	76	88	104

L'autonomie est modifiée par la profondeur à l'instar des torpilles conventionnelles.

Modèles à hypercavitation assistée (NT IV+)

Le coût de ces torpilles est augmenté de moitié par rapport à leurs équivalentes en supercavitation normale.

Ces torpilles se déplacent à la vitesse de 30 nœuds avec un moteur MEGA sur la distance suivante (en milles nautiques) :

AUTONOMIE À VITESSE « STANDARD» HYPERCAVITATION ASSISTÉE (NT IV +)				
TAILLE_	NTIV	NTV	NTVI (Azuréen)	NTVI (Généticien)
6	81	104	122	143
7	98	126	147	173
8	115	148	173	204
9	133	172	200	236
10	152	195	228	268

L'autonomie est modifiée par la profondeur à l'instar des torpilles conventionnelles. De plus, le champ de force dont sont équipées ces torpilles prend de la place au détriment du moteur MEGA. Ceci se traduit par une réduction additionnelle de portée selon la table ci-dessous :

RÉDUCTION ADDITIONNELLE DE PORTÉE	
TAILLE_	Réduction
6	-4 milles nautiques par km de profondeur
7 – 8	-3,5 milles nautiques par km de profondeur
9 –10	-3 milles nautiques par km de profondeur

Exemple : pour une torpille taille 9 de niveau technologique VI azuréen conçue pour évoluer à 20 km de profondeur. La distance que la torpille peut parcourir avec sa propulsion conventionnelle (moteur MEGA) est de 200 milles nautiques.

A ce NT et à 20 km de profondeur, l'autonomie d'une torpille conventionnelle est réduite de 5% (donc de 10 milles nautiques). Il reste 190 miles. De plus, dans la table précédente, on en déduit que cette distance est réduite de 60 miles (-3 x 20). Par conséquent, la distance que peut parcourir une telle torpille n'est en fait que de 130 milles nautiques.

AUTONOMIE EN SUPERCAVITATION DES TORPILLES À HYPERCAVITATION NTIII

PROFONDEUR_	Taille 6	7	8	9	10
100 m	45	53	60	68	76
200 m	30	35	40	45	50
300 m	20	24	28	31	35
400 m	16	18	21	24	27
500 m	12	15	17	19	22
1 000 m	5	7	8	9	10
2 000 m	1	2	2	3	4
3 000 m	-	-	-	0,3	1
4 000 m	-	-	-	-	-
5 000 m	-	-	-	-	-

AUTONOMIE EN SUPERCAVITATION DES TORPILLES À HYPERCAVITATION NTIV

PROFONDEUR_	Taille 6	7	8	9	10
100 m	64	75	85	96	107
200 m	46	53	61	69	77
300 m	37	43	50	56	62
400 m	31	36	41	46	52
500 m	25	29	34	38	42
1 000 m	12	15	17	19	22
2 000 m	5	6	7	8	10
3 000 m	2	2	3	4	5
4 000 m	-	0,3	1	2	2
5 000 m	-	-	-	-	0,4

AUTONOMIE EN SUPERCAVITATION DES TORPILLES À HYPERCAVITATION NTV

PROFONDEUR_	Taille 6	7	8	9	10
100 m	83	97	111	125	139
200 m	60	70	80	90	100
300 m	49	57	65	74	82
400 m	42	49	56	64	71
500 m	37	44	50	57	63
1 000 m	22	26	30	34	39
2 000 m	10	13	15	17	19
3 000 m	6	7	9	10	12
4 000 m	3	4	5	7	8
5 000 m	1	2	3	4	5
6 000 m	-	1	1	2	3
7 000 m	-	-	0,2	1	2
8 000 m	-	-	-	-	0,4
9 000 m	-	-	-	-	-
10 000 m	-	-	-	-	-
11 000 m	-	-	-	-	-

AUTONOMIE EN SUPERCAVITATION DES TORPILLES À HYPERCAVITATION NTVI (AZURÉENNES)

PROFONDEUR_	Taille 6	7	8	9	10
100 m	99	115	132	148	165
200 m	71	83	95	107	119
300 m	58	68	78	88	97
400 m	50	59	67	76	84
500 m	45	52	60	68	75
1 000 m	31	36	42	47	52
2 000 m	16	19	22	25	28
3 000 m	10	12	14	16	18
4 000 m	6	8	9	11	13
5 000 m	4	5	7	8	9
6 000 m	2	3	4	6	7
7 000 m	1	2	3	4	5
8 000 m	-	1	2	2	3
9 000 m	-	-	0,5	1	2
10 000 m	-	-	-	0,3	1
11 000 m -	-	-	-	-	0,1

AUTONOMIE EN SUPERCAVITATION DES TORPILLES À HYPERCAVITATION NTVI (GÉNÉTICIENNES)

PROFONDEUR_	Taille 6	7	8	9	10
100 m	116	136	155	175	194
200 m	84	98	112	126	140
300 m	68	80	92	103	115
400 m	59	69	79	89	100
500 m	53	62	71	80	89
1 000 m	36	43	49	55	62
2 000 m	23	27	31	36	40
3 000 m	14	17	20	23	26
4 000 m	10	12	14	17	19
5 000 m	7	9	11	13	14
6 000 m	5	6	8	9	11
7 000 m	3	4	6	7	9
8 000 m	2	3	4	5	7
9 000 m	0,5	2	3	4	5
10 000 m	-	0,5	1	2	3
11 000 m	-	-	0,5	1	2
12 000 m	-	-	-	0,5	1
13 000 m	-	-	-	-	0,4

TAILLES ET POIDS DES TORPILLES À HYPERCAVITATION AUTONOME/ASSISTÉE

TAILLE_	Diamètres (mm)	Longueur (m)	Poids(kg)
6	640	13,4	6 397
7	747	18	11 707
8	853	23,2	19 759
9	960	29,1	31 353
10	1 067	35,7	47 385

TORPILLES DE SERIE

Les caractéristiques (coût, disponibilité, vitesse, dommages, etc.) de ces modèles de torpilles peuvent parfois être différentes de celles indiquées dans les tableaux généraux en raison de certaines particularités qui leur sont propres.

TORPILLES SPECIALES

Note : les torpilles spéciales utilisent le même corps que les torpilles classiques et pèsent le même poids, seulement la charge explosive est remplacée par du plasma, de l'antimatière ou autre.

TORPILLES À PLASMA LOURD

Les torpilles à plasma sont des torpilles qui, quand elles sont tirées, enclenchent un processus produisant une énergie colossale mais qui se dissipe assez rapidement. Le plasma est confiné dans un champ de force qui perd de son efficacité très rapidement. Cela a pour effet de réduire la compression du plasma qui va même commencer à s'en échapper (ce qui explique la lueur que l'on voit autour de ces torpilles).

Pour activer la réaction il faut fournir une grande quantité d'énergie et la charge est forcément amorcée au moment du tir car la torpille ne pourrait fournir une telle puissance

Les torpilles à plasma sont identiques aux autres torpilles normales (aucune n'existe en super ou hypercavitation) mais elles doivent utiliser un lanceur spécial. Elles sont alimentées par un moteur MEGA et elles sont conçues pour avoir une portée uniforme de 30 milles nautiques.

TORPILLES PULSAR

Une torpille pulsar libère une rafale de petites sphères d'énergie qui viennent frapper une zone en espérant toucher un point faible. En cas de réussite normale, le blindage adverse est réduit de moitié. En cas de réussite critique au test, l'arme ignore le blindage adverse.

TORPILLE ANTIMATIÈRE HADÈS

Les torpilles Hadès font parties des armes les plus puissantes qui puissent exister. Non seulement elles infligent des dommages terrifiants mais en plus elles vaporisent purement et simplement ce qu'elles détruisent. Les dommages infligés par ces torpilles ne sont ni guérissables, ni réparables.

Une torpille Hadès est une arme d'une fantastique complexité technologique. Elle est équipée d'un générateur qui produit de l'antimatière confinée dans un champ de force. Une fois la torpille activée, il lui faut 3 minutes pour fabriquer 1 g d'antimatière. La capacité maximale du modèle suivant est de 3 g. C'est un modèle généticien qu'aucune nation actuelle ne peut reproduire. De plus, ces armes sont conçues pour fonctionner à grande profondeur et ne subissent donc pas les pénalités pour toucher des autres torpilles à partir de 3 000m.

Note technique sur la production d'antimatière :

Pour produire 1 g d'antimatière en 3 minutes, il faudrait hypothétiquement un moteur délivrant une puissance de 1 million de MWe (GP-K1), soit environ 10 fois la production d'électricité d'une nation moyenne. Seuls les énormes vaisseaux Hégémoniens comme l'Atlantis ou l'Artemis pourraient disposer de suffisamment de puissance pour ne pas avoir besoin de sources d'énergie généticienne pour y arriver. Avec des générateurs plus petits, le temps de production d'1 g d'antimatière va être beaucoup plus important. Par exemple, avec un GP-H1 (1000 MW), il faut 50 heures, 5 heures avec un GP-I1 et une demi-heure avec un GP-J1.

- **Quantité d'antimatière :** 1 g
- **Temps de fabrication :** 3 minutes
- **Autonomie (Portée) :** 26 (Extrême)

QUANTITÉ D'ANTIMATIÈRE : 1 g	
ZONE D'EFFET_	**Dés de dégâts**
Tertiaire (108 m)	14D10+2 (V-) / 7D10+1 (V+)
Secondaire (56 m)	DM (23D10+4 (V-)) / 11D10+5 (V+)
Primaire (10 m)	DM (39D10+4 (V+))

- **Quantité d'antimatière :** 2 g
- **Temps de fabrication :** 6 minutes
- **Autonomie (Portée):** 19 (Longue)

QUANTITÉ D'ANTIMATIÈRE : 2 g	
ZONE D'EFFET_	**Dés de dégâts**
Tertiaire (136 m)	14D10+2 (V-) / 7D10+1 (V+)
Secondaire (68 m)	DM (23D10+4 (V-)) / 11D10+5 (V+)
Primaire (10 m)	DM (46D10+5 (V+))

- **Quantité d'antimatière :** 3 g
- **Temps de fabrication** : 9 minutes
- **Autonomie (Portée) :** 13 (Longue)

QUANTITÉ D'ANTIMATIÈRE : 3 g	
ZONE D'EFFET_	**Dés de dégâts**
Tertiaire (156 m)	14D10+2 (V-) / 7D10+1 (V+)
Secondaire (78 m)	DM (23D10+4 (V-)) / 11D10+5 (V+)
Primaire (10 m)	DM (51D10+4 (V+))

Doubler la taille de la zone d'effet, divise par deux les dommages.

De plus, la zone d'effet ainsi que les dommages sont à multiplier par le coefficient réducteur donné dans la table du paragraphe «Effet de la profondeur sur les explosions» page 97.Example : à partir de 13 km de profondeur, la zone d'effet et les dommages sont divisés par 2.

AUTRES TORPILLES

TORPILLES/MISSILES HYBRIDES

Ces missiles sont capables d'opérer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Ils sont extrêmement chers et toujours automatiques. Ils sont équipés d'un radar/sonar et d'un propulseur/réacteur. Quand un de ces missiles change d'élément, il se convertit au nouveau milieu en 1 tour. Le missile ne peut atteindre une altitude supérieure à 10 000 mètres et ne peut dépasser une profondeur de - 1 000 m. Tous ces missiles sont beaucoup plus encombrants que des missiles normaux. Un missile hybride de taille 1 nécessite un lanceur pour une torpille de taille 4. L'union Méditerranéenne a mis au point des missiles à supercavitation qui, quand ils s'enfoncent dans l'eau, forment la bulle de supercavitation et foncent sur leur cible.

TORPILLES PHASE

Les torpilles PHASE généticiennes sont certainement les plus énigmatiques qui puissent exister. Grâce au mystérieux propulseur FLUIDE, elles font de véritables **« sauts »** dans l'eau disparaissant tout d'un coup pour réapparaître à côté de leur cible (généralement à l'intérieur de son champ de protection).

TORPILLES D'ABORDAGE

Une petite note sur ce qui est appelé à tort des **« Torpilles »** d'abordage. Ces engins massifs sont en fait des petits véhicules qui ne servent qu'à propulser deux sas et une petite escouade à une profondeur opérationnelle limitée. La torpille d'abordage se fixe alors sur un des sas du navire cible.

Ce qui va se passer ensuite dépend de ce qu'on veut faire du navire cible. L'équipage de la torpille s'attaque généralement au sas adverse. Si celui-ci leur résiste le commando peut le faire sauter ou le découper avec le découpe carlingue de la torpille. Si on veut couler le navire, il suffit de rentrer dans la torpille, de fermer son sas et de se détacher (plus facile à dire qu'à faire puisque les sas sont généralement défendus). Si on veut conserver le navire mais qu'on souhaite retirer la torpille fixée à sa coque, on détache un des deux sas de la torpille.

Bien entendu, le navire qui se retrouve avec ce sas de remplacement aura intérêt à vite aller réparer.

MINI-TORPILLES

Les mini-torpilles sont des modèles spéciaux qui doivent être lancés avec un lanceur spécial.

Les mini-torpilles ont une taille inférieure à 10 centimètres.

Les torpilles à saturation sont un peu plus grosses et libèrent dans la zone d'impact plusieurs têtes explosives, ce qui augmente nettement la probabilité de faire mouche. Les torpilles à saturation ont un bonus de +4 pour toucher et, en cas d'attaque réussie, doublent le modificateur à la marge de réussite.

Les torpilles-bâton ou harpons explosifs peuvent être considérés comme des micro-torpilles. Ce sont de longs engins assez fins (1,20 m de long) dont la tête est une charge explosive et qui sont propulsées par une petite hélice. Leur portée est très réduite et ils ne peuvent être utilisés qu'en tir direct. Le lanceur pour les torpilles-bâton est une simple poignée qui se fixe au harpon.

MINI-TORPILLES À SATURATION		
MODÈLE_	**H**	**V-**
Essaim	1- 5 sur 1D20 (6)	1-3 sur 1D20 (1)

TORPILLES PULSAR							
MODÈLE_	**Type**	**Niv.**	**Vitesse (VIT/PM)**	**Profondeur opérationnelle**	**Taille**	**Dommages**	**Autonomie (Portée)**
Pulsar II	Directe	NA	67 nœuds (22/5)	- 20 000	1	4D10(V-) /2D10(V+)	2(Contact)

TORPILLES PULSAR						
MODÈLE_	**DIS (M.Noir)**	**Coût**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**	**Spécial**
Pulsar II	-15(-10)	750 000	V	Plasma tech	Hégémonie	Pulsar

TORPILLES À PLASMA LOURD							
MODÈLE_	**Type**	**Niv.**	**Vitesse (VIT/PM)**	**Profondeur opérationnelle**	**Taille**	**Dommages**	**Autonomie (Portée)**
Sphère	Directe	NA	85 nœuds (28/6)	-3 000m	4	10D10(V-) /5D10(V+)	30(Extrême)
Lua	Directe	NA	93 nœuds (31/7)	- 3 000m	6	14D10(V-) /7D10(V+)	30(Extrême)
Plasma 16	Directe	NA	67 nœuds (22/5)	- 3 000m	8	18D10(V-) /9D10(V+)	30 (Extrême)

TORPILLES À PLASMA LOURD						
MODÈLE	**DIS (M.Noir)**	**Coût**	**NT**	**Fabricant**	**Nation**	**Spécial**
Sphère	-15(-10)	1 050 000	V	PlasmaTech	Hégémonie	Plasma
Lua	-15(-10)	1 300 000	V	PlasmaTech	Hégémonie	Plasma
Plasma 16	-10(-5)	1 500 000	V	PlasmaTech	Hégémonie	Plasma

DOMMAGES DES TORPILLES À PLASMA À NTV						
TAILLE_	**Contact**	**Portée courte**	**Portée moyenne**	**Portée Longue**	**Portée extrême**	**Spécial**
1	4D10(V) /2D10(V+)	2D10+4(V) /1D10+2(V+)	2D10(V) /1D10(V+)	1D10+2(V-) /1D6(V+)	10D10(H) /1D10(V-)	BE :5
2	6D10(V) /3D10(V+)	4D10+1(V) /2D10+1(V+)	3D10(V-) /1D10+3(V+)	2D10+1(V-) /1D10(V+)	1D10+3(V-) /1D6+1(V+)	BE : 0
3	8D10(V) /4D10(V+)	5D10+3(V-) /2D10+4(V+)	4D10(V-) /2D10(V+)	2D10+4(V-) /1D10+2(V+)	2D10(V-) /1D10(V+)	BE : 0/MEGA
4	10D10(V) /5D10(V+)	7D10(V-) /3D10+3(V+)	5D10(V-) /2D10+3(V+)	3D10+3(V-) /1D10+4(V+)	2D10+3(V-) /1D10+1(V+)	BE : 4/MEGA
5	DM(12D10(V)) /6D10(V+)	8D10+2(V-) /4D10+1(V+)	6D10(V-) /3D10(V+)	4D10+1(V-) /2D10+1(V+)	3D10(V-) /1D10+3(V+)	BE : 4
6	DM(14D10(V)) /7D10(V+)	9D10+4(V-) /4D10+5(V+)	7D10(V-) /3D10+3(V+)	4D10+5(V-) /2D10+3(V+)	3D10+3(V-) /1D10+4(V+)	BE : 2
7	DM(16D10(V-)) /8D10(V+)	DM(11D10+1(V-)) /5D10+3(V+)	8D10(V-) /4D10(V+)	5D10+3(V-) /2D10+4(V+)	4D10(V-) /2D10(V+)	BE :4/MEGA
8	DM(18D10(V-)) /9D10(V+)	DM(12D10+3(V-)) /6D10+2(V+)	9D10(V-) /4D10+3(V+)	6D10+2(V-) /3D10+1(V+)	4D10+3(V-) /2D10+1(V+)	BE : 8
9	DM(20D10(V-)) /10D10(V+)	DM(14D10(V-)) /7D10(V+)	10D10(V-) /5D10(V+)	7D10(V-) /3D10+3(V+)	5D10(V-) /2D10+3(V+)	BE : 8/+2 au test
10	DM(22D10(V-)) /11D10(V+)	DM(15D10+2(V-)) /7D10+4(V+)	DM(11D10(V-)) /5D10+3(V+)	7D10+4(V-) /3D10+5(V+)	5D10+3(V-) /2D10+4(V+)	BE : 10/Nucléaire /MEGA

TORPILLE ANTIMATIÈRE HADÈS						
MODÈLE_	**Type**	**Niv.**	**Vitesse (VIT/PM)**	**Taille**	**Dommages**	**Autonomie (Portée)**
Hadès	Auto	16	129 nœuds (43/9)	10	Voir description	Voir description

TORPILLE ANTIMATIÈRE HADÈS					
MODÈLE_	**DIS (M.Noir)**	**Coût**	**NT**	**Fabricant**	**Spécial**
Hadès	NA	NA	VI(Généticien)	Empire des Généticiens	MEGA/anti-matière/BE : 12

MICRO-TORPILLE HARPON											
MODÈLE_	**Dom.**	**Portée**	**PO**	**Ini.**	**Mode de tir.**	**Poids**	**Coût**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabric.**	**Nation**
Stick	7D10(H)	3/7/15/30(40m)	NA	-	CC	1kg	2 500	5(10)	II	Straight Kill	Indépendant

TORPILLES I.E.M.							
MODÈLE_	**Type**	**Niv.**	**Vitesse (VIT/PM)**	**Taille**	**Coût**	**Dommages**	**Autonomie (Portée)**
Imp E.M.P. II	Auto	8	57 nœuds (19/4)	2	60 000	test de panne : -5(H)/-1(V-)	8 (Moyenne)
Imp E.M.P. IV	Auto	10	67 nœuds (22/5)	4	150 000	test de panne : 3(V-)	14 (Longue)

TORPILLES I.E.M.					
MODÈLE_	**DIS (M.Noir)**	**Coût**	**NT**	**Fabricant**	**Spécial**
Imp E.M.P. II	-5 (1)	III	Imp Ind. (Union)	Union Méditerranéenne	BE : 6
Imp E.M.P. IV	-5 (1)	III	Imp Ind. (Union)	Union Méditerranéenne	BE : 10

TORPILLES/MISSILES HYBRIDES							
MODÈLE_	**Type**	**Niv.**	**Vitesse (VIT/PM)**	**Taille**	**Coût**	**Dommages**	**Autonomie (Portée)**
Colosse	Auto	12	80 nœuds (27/6)	3 (320kg)	480 000	1D10+4 (V-) / 1D6+1 (V+)	16 (Longue) /15km

TORPILLES/MISSILES HYBRIDES					
MODÈLE_	**DIS (M.Noir)**	**Coût**	**NT**	**Fabricant**	**Spécial**
Colosse	-5 (1)	III	Gladius	Culte du trident	Hybride

MINITORPILLES											
MODÈLE_	**Dom.**	**Portée**	**PO**	**Ini.**	**Mode de tir.**	**Poids**	**Coût**	**DIS (M.noir)**	**NT**	**Fabric.**	**Nation**
T34*	5D10 (H)	5/10/20 /40m(80m)	-6 000m	-3	CC	0,5kg	8 000	5 (10)	IV	Gladius	Culte du Trident
T31	4D10 (H)	10/20/45 /90m(120m)	-4 000m	-3	CC	0,5kg	8 000	5 (10)	IV	Gladius	Culte du Trident

**Arme pénétrante : réduit le blindage adverse de 5 points*

MINI-TORPILLES À SATURATION											
MODÈLE_	Dom.	Portée	PO	Ini.	Mode de tir.	Poids	Coût	DIS (M.noir)	NT	Fabric.	Nation
Wasp*	4D10 (H)	5/10/20 /40 m(80 m)	-5 000 m	-3	CC	1kg	16 000	5 (10)	IV	Straight Kill	Indépendant
Essaim**	3D10 (H)	10/20/45 /90 m(120 m)	-3 000 m	-3	CC	1kg	16 000	5 (10)	IV	Straight Kill	Indépendant

**Arme pénétrante : réduit le blindage adverse de 5 points*
***Arme anti-armure : C'est une arme qui détruit le blindage adverse. La probabilité de faire perdre le nombre de points de blindage indiqué entre parenthèses est donné dans la table sur la page précédente (le double pour d'éventuelles protections simples). Au cours du test d'attaque, sur un résultat critique, la cible perd automatiquement deux points de blindage.*

TORPILLES DE SERIE								
MODÈLE_	Type	Niv.	Vitesse (VIT/PM)	Taille	Prof. Op.	Péné.	Dom.	Autonomie (Portée)
A 16 Vengeur	Auto	10	40 nœuds (13/3)	1	-1 000 m	-	Dom.Massifs(H)/1D10 +3(V-)/1D6+1(V+)	2 (Contact)
A 26 Vengeur	Auto	12	53 nœuds (18/4)	3	-3 000 m	-	3D10+3(V-)/1D10+4(V+)	4 (Courte)
A 26 Vengeur II	Directe	NA	84 nœuds (28/6)	6	-8 000 m	-	7D10+3(V-)/3D10+5(V+)	11 (Moyenne)
Archange	Auto	12	64 nœuds (21/5)	4	-5 000 m	-	4D10+3(V-)/2D10+2(V+)	4 (Courte)
Assas Vx	Auto	10	67 nœuds (22/5)	8	-3 000 m	-	8D10+3(V-)/4D10+2(V+)	9 (Moyenne)
Ax Sea Hawk	Auto	12	67 nœuds (22/5)	4	-4 000 m	-	5D10+1(V-)/2D10+4(V+)	8 (Moyenne)
Chronos II	Auto	13	68 nœuds (23/5)	5	-3 000 m	-	5D10+3(V-)/2D10+4(V+)	7 (Moyenne)
Curven II	Auto	12	71 nœuds (24/5)	10	-5 000 m	-	10D10+3(V-)/5D10+2(V+)	7 (Moyenne)
Delta Mk 56	Filo guidée	NA	74 nœuds (25/6)	6	-8 000 m	-	7D10+3(V-)/3D10+5(V+)	10 (Moyenne)
Despair	Auto	13	81 nœuds (27/6)	5	-2 000 m	-	Spécial**	12 (Moyenne)
Excelsior I	Auto	14	60 nœuds (20/5)	5	-1 000 m	-	5D10+3(V-)/2D10+4(V+)	8 (Moyenne)
Excelsior II	Auto	16	74 nœuds (25/6)	6	-2 000 m	-	7D10+3(V-)/3D10+5(V+)	13 (Longue)
Exterminator	Auto	10	71 nœuds (24/5)	10	-1 000 m	-	15D10+5(V-)/7D10+5(V+)	7 (Longue)
Hellion	Auto	12	82 nœuds (27/6)	9	-8 000 m	-	11D10(V)/5D10+2(V+)	13 (Longue)
IEM AZ	Auto	12	62 nœuds (21/5)	6	-5 000 m	-	-5(V-)/-2(V+)	4 (Courte)
Mélous Mk II	Filo guidée	-	74 nœuds (25/6)	6	-8 000 m	-	7D10+3(V-)/3D10+5(V+)	10 (Moyenne)
Phalanx	Auto	14	96 nœuds (32/7)	10	-16 000 m	44	9D10+4(V-)/4D10+5(V+)	11 (Moyenne)
Proxima	Auto	12	62 nœuds (21/5)	6	-3 000 m	-	6D10+3(V-)/3D10+2(V+)	7 (Moyenne)
Sabre AZ 28	Filo-guidée	NA	56 nœuds (19/4)	4	-1 000 m	20	2D10(V-)/1D10(V+)	7 (Moyenne)
Sat VI	Directe	NA	62 nœuds (21/5)	6	-1 000 m	-	6D10+3(V-)/3D10+2(V+)	9 (Moyenne)
Straight Kill	Directe	NA	80 nœuds (27/6)	10	-3 000 m	-	10D10+3(V-)/5D10+2(V+)	12 (Moyenne)
Swift A23	Auto	14	48 nœuds (16/4)	2	-1 000 m	16	7D10(H)/1D6(V-)	4 (Courte)
T 84	Auto	14	46 nœuds (15/4)	1	-8 000 m	-	1D10+3(V-)/1D6+1(V+)	1 (Contact)
Termina	Auto	12	80 nœuds (27/6)	10	-1 000 m	-	10D10+3(V-)/5D10+2(V+)	16 (Longue)
TPM-Mistral	Auto	12	54 nœuds (18/4)	2	-2 000 m	-	2D10+3(V-)/1D10+2(V+)	4 (Courte)
Tri-Sat II	auto	12	76 nœuds (25/6)	4	-16 000 m	26	2D10+4(V-)/1D10+2(V+)	5 (Courte)
Ultima	Auto	10	76 nœuds (25/6)	8	-1 000 m	-	8D10+3(V-)/4D10+2(V+)	13 (Longue)
Ultra	Filo-guidée	NA	67 nœuds (22/5)	8	-3 000 m	-	8D10+3(V-)/4D10+2(V+)	9 (Moyenne)
Vive Mk 2	Filo-guidée	-	71 nœuds (24/5)	10	-2 000 m	-	10D10+3(V-)/5D10+2(V+)	13 (Longue)
Vive Mk I	Directe	14	65 nœuds (22/5)	2	-4 000 m	16	9D10(H)/1D6(V-)+2	5 (Courte)
Warp II**	Auto	12	30 nœuds (10/3)/ 309 nœuds (103/21)	6	-1 000 m	-	7D10+4(V-)/3D10+5(V+)	81 (Extrême) /12(Moyenne)
Warp*	Directe	NA	309 nœuds (103/21)	5	-1 000 m	-	5D10+3(V-)/2D10+4(V+)	2 (Contact)

TORPILLES DE SERIE						
MODÈLE_	Coût	DIS (M.Noir)	Fabricant	Nation	NT	Spécial
A 16 Vengeur	2 100	13(18)	Gladius	Veilleurs	II	BE :5
A 26 Vengeur	7000	13(18)	Gladius	Veilleurs	II	BE : 0
A 26 Vengeur II	105 000	5(10)	Gladius	Veilleurs	III	BE : 0/MEGA
Archange	26 250	13(18)	Vortex	Hégémonie	II	BE : 4/MEGA
Assas Vx	135 000	-10 (-5)	Vassal Ind.	Ligue Rouge	II	BE : 4
Ax Sea Hawk	19 500	-5(1)	Crotale	Hégémonie	III	BE : 2
Chronos II	50 000	-5(1)	Vortex	Hégémonie	II	BE :4/MEGA
Curven II	350 000	-10(-5)	Crotale	Hégémonie	II	BE : 8
Delta Mk 56	78 000	-5(1)	Vortex	Hégémonie	III	BE : 8/+2 au test
Despair*	NA	NA(-15	Cadoul	Ligue Rouge	III	BE : 10/Nucléaire/MEGA
Excelsior I	35 000	13(18)	Excelsior	Union Med.	II	BE :8
Excelsior II	70 000	5(10)	Crotale	Hégémonie	III	BE :6
Exterminator	350 000	2(7)	Gladius	Veilleurs	II	BE :6/Dommages augmentés
Hellion	400 000	-5(1)	Crotale	Hégémonie	III	BE : 6
IEM AZ	43 000	-5(1)	Vortex	Hégémonie	II	BE : 8/Effet IEM
Mélous Mk II	95 000	-5 (-1)	Dossima	Ligue Rouge	III	BE : 0/+2 aux tests
Phalanx	2 000 000	-10(-5)	Phalanx	Indépendant	III	BE :0 /MEGA/Pénétrante
Proxima	49 000	8(13)	Malga	Rép. Corail	II	BE : 4
Sabre AZ 28	98 000	8(13)	Nova	Hégémonie	II	BE :4/+2 au test/Pénétrante
Sat VI	37 000	-10(-5)	Crotale	Hégémonie	II	BE :0/ +6 au test
Straight Kill	525 000	2(8)	Straight Kill	Indépendant	II	BE : 0/MEGA
Swift A23	24 000	-5(1)	Hadès	Hégémonie	II	BE : 10/Pénétrante
T 84	3 200	18(23)	Aton	Rep. Corail	II	BE : 4/MEGA
Termina	525 000	2(8)	Silent	Ligue rouge	II	BE : 8/MEGA
TPM-Mistral	5 250	18(23)	Mistral	Union Med.	II	BE :6 /MEGA
Tri-Sat II	125 000	-10 (-5)	Vassal Ind	Ligue Rouge	III	BE : 4/Pénétrante/MEGA
Ultima	262 500	8(13)	Magia	Ligue Rouge	II	BE :8 /MEGA
Ultra	175 000	8(13)	Polar	Allianec Pol.	II	BE : 0/+4 au test
Vive Mk 2	650 000	-10 (-5)	Silent	Ligue Rouge	II	BE : 0/+4 aux tests
Vive Mk I	75 000	-10 (-5)	Silent	Ligue Rouge	III	BE : 8/Pénétrante/MEGA
Warp II* **	199 500	1(6)	Mistral	Union Med.	IV	BE : 0/Hypercavitante
Warp**	66 500	9(14)	Mistral	Union Med.	II	BE : 0/Supercavitante

BE : Blindage électronique
**Ogive nucléaire de 11kt* : Dommages massifs à toutes les échelles à 10 mètres du point d'impact,

* OGIVE NUCLÉAIRE DE 11KT	
ZONE D'EFFET_	Dés de dégâts
Tertiaire (87 m)	14D10+2 (V-) / 7D10+1 (V+)
Secondaire (43 m)	DM (23D10+4 (V-)) / 11D10+5 (V+)
Primaire (10 m)	DM (33D10+5 (V+))

Dommages massifs (H) / Dommages massifs (15D10+3 (V-)) / 7D10+4 (V+) à la moitié de la zone d'effet,
Dommages massifs (H) / 9D10+2 (V-) / 4D10+4 (V+) à la limite de la zone d'effet
IEM : -2(V+)
** la torpille Warp est une torpille à supercavitation.
***La torpille Warp II est une torpille à hypercavitante assistée. La vitesse est indiquée en propulsion conventionnelle (30 nœuds) et en supercavitation (309 nœuds). La portée est indiquée en propulsion conventionnelle (81/Extrême+) et en supercavitation (12/Moyenne).

<< LIVRE TROIS_

GUIDE DES ARMURES

GUIDE DES ARMURES_



NOUVELLE CLASSIFICATION DES ARMURES_

CLASSIFICATION DES ARMURES				
ARMURE_	Gabarit	Echelle	Réduction aux dom. de base	Poids*
Exo-Alpha	12	H	-1	200
Exo-0	19	H	-5	1 000
Exo-1	22	H	-6	1 800
Exo-2	24	H	-7	2 400
Exo-3	1	V-	+6	3 500
Exo-4	1	V-	+6	5 700
Exo-5	2	V-	+6	9 600
Exo-6	2	V-	+6	14 500
Exo Oméga	3	V-	+4	16 000

** poids en kg (à l'équilibre) des armures sous-marines. Pour les armures terrestres, il faut multiplier par 0,8.*

ÉQUILIBRAGE DES ARMURES

Toutes les armures emportent un mini-ballast pour gérer les variations de poids. Elles peuvent aussi avoir un PIT additionnel (pour celles qui ont une source d'énergie conséquente) pour la gestion de l'équilibre Enfin, pour les armures plus lourdes que leur déplacement, elles embarquent des sortes de conteneurs en mousse syntactique (matériau expansé) qui permettent d'atteindre l'équilibre une fois dans l'eau.

MODIFICATEUR D'INTÉGRITÉ DES ARMURES

Le modificateur aux tests d'intégrité de l'armure est un bonus si la valeur est positive; c'est un malus, si la valeure est négative.

AUTONOMIE DES ARMURES

Il existe deux grandes familles de **« moteurs ».** Celle dont les moteurs fonctionnent presque indéfiniment (RTG, générateur azuréen et généticien, réacteur micro-fusion azuréen et généticien) et celle dont les moteurs ne fonctionnent que durant une certaine période.

Pour les moteurs de la seconde famille, on peut décider de réduire sa vitesse de déplacement ou sa consommation électrique pour économiser de l'énergie et par conséquent augmenter l'autonomie :

Vitesse. C'est le coefficient multiplicateur à appliquer à la vitesse maximale prévue pour le GP. Ainsi, x 0,6 signifie qu'une vitesse de 10 nœuds devient une vitesse de 6 nœuds.

Autonomie. C'est le coefficient multiplicateur à appliquer à l'autonomie de base du GP. Ainsi un multiplicateur de 4 (vitesse divisée par deux) avec 1 heure d'autonomie initiale donne une nouvelle autonomie de 4 heures.

Condition. Plus une armure peut se déplacer rapidement et plus il est possible d'économiser de l'énergie. Ainsi, à partir d'une vitesse maximale de 5,5 nœuds, on peut multiplier par 10 l'autonomie en restant quasiment immobile. En revanche, si la vitesse maximale de l'armure n'est par exemple que de 4 nœuds, alors le gain en autonomie ne peut être supérieur à 6.

AUTONOMIE DES ARMURES		
VITESSE_	Autonomie	Condition
x 0,85	x 1,5	Vitesse maximale ≥ 1 nœud (1,8 km/h)
x 0,75	x 2	Vitesse maximale ≥ 2 nœuds (3,6 km/h)
x 0,60	x 3	Vitesse maximale ≥ 3 nœuds (5,6 km/h)
x 0,50	x 4	Vitesse maximale ≥ 3,5 nœuds (6,5 km/h)
x 0,45	x 5	
x 0,40	x 6	Vitesse maximale ≥ 4 nœuds (7,4 km/h)
x 0,35	x 7	
x 0,30	x 8	Vitesse maximale ≥ 4,5 nœuds (8,3 km/h)
x 0,20	x 9	Vitesse maximale ≥ 5 nœuds (9,3 km/h)
~ Immobile (≤ ½ nœud)	x 10	Vitesse maximale ≥ 5,5 nœuds (10,2 km/h)

CONSOMMATION ÉLECTRIQUE	
CONSOMMATION_	Autonomie
2/3	x 1,5
1/2	x 2
1/3	x 3
1/4	x 4

Lorsqu'on est quasiment immobile, on peut encore augmenter l'autonomie du moteur en réduisant sa consommation électrique (par exemple, en réduisant l'éclairage, le chauffage, …) :

Exemple : Avec une armure ayant une vitesse maximale de 7 nœuds et une autonomie d'un jour, on peut faire fonctionner tout son équipement à 100 % de sa puissance pendant 10 jours si l'on reste quasiment immobile (vitesse de déplacement ≤ ½ nœud). Si de surcroît, on réduit la consommation électrique d'un tiers, alors l'autonomie est encore multipliée par 1,5 i.e. on peut faire fonctionner tout son équipement à 2/3 de sa puissance pendant 15 jours.

ARMURES SOUS-MARINES_

Note sur le coût des armures : le prix indiqué pour les armures ne comprend ni la propulsion, ni le GP, ni l'armement.

FAUST

Echelle : V-
Catégorie : Exo-4
Fabricant : Meklar industrie
Nation : Hégémonie
Coût indicatif : 10 400 000 sols
Disponibilité (marché noir) : -5(1)
NT estimé : IV
Taille : 3m30
Poids : 5 787 kg
Profondeur :
- **Opérationnelle :** -17 500 mètres
- **Limite :** - 21 000 mètres
- **Écrasement :** - 26 250 mètres

Autonomie : RTGc (en années)
Attributs :
- **Exo-Force :** 91
- **Modificateur de dommages :** +40 (H)/+4(V-)
- **Ossature :** ArmaTi
- **Architecture :** normale
- **Intégrité :** +7
- **Résistance aux Dommages :** -1
- **Armure :** nano-composite fc/epoxy de 124 mm d'épaisseur
- **Plaque d'armure supplémentaire :** non
- **Blindage :** 6
- **Visière :** paroi en nano-alon de 24 mm d'épaisseur
- **Volet de sécurité :** 14 mm de Nano-comp. 133-cRHA
- **Blindage visière (avec volet de sécurité) :** 2 (5 ou 6 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- **Catégorie GP :** GP-C1
- **Vitesse/VIT (points de mouv.) :** 4 nœuds/1 (1) (PIT)/ 3km/h/<1(1) (surface)

Malus d'initiative : sous l'eau : -5/ à terre : -10
Systèmes vitaux :
- Ordinateur Hector VI (NTIV Gén. 5)
- Sonscan Actif Dauphin II
- Sonscan Passif Kilian
- Analyseur Mk 18 Sea-Star
- Calculateur Nemrod VI
- Commandes vocales
- Système tactique Mc Clurr
- Comlink
- Communicateur Lénid II
- Système d'analyse tactique Cougar 60
- Pressurisateur
- Régulateur thermique 2
- Contrôle Class A
- Indicateur d'acquisition
- Réserve d'oxygène 24h
- Filtre 96h
- Stabilisateur
- Dispositif diagnostic
- Système de navigation

Armement :
- 2 x lance-torpilles taille 2 (2x2 torpilles)
- Lance-harpons (20 harpons)
- Chalumeau
- Faisceau anti moléculaire léger (munitions illimitées)
- Lance-harpons A.V.(10 projectiles)
- Canon Manta (24 obus)

Note : c'est l'armure standard des troupes d'intervention sous-marine hégémoniennes. Il en existe une identique pour des opérations de surface.

MENTOR

Echelle : H
Catégorie : Exo-2
Fabricant : Meklar industrie
Nation : Hégémonie
Coût indicatif : 5 810 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 5(10)
NT estimé : III
Taille : 2m40
Poids : 2 566 kg
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 12 000 mètres
- **Limite :** - 14 400 mètres
- **Écrasement :** - 18 000 mètres

Autonomie : RTGc en années
Attributs :

- **Exo-Force :** 68
- **Modificateur de dommages :** +29(H)/-1 (V-)
- **Ossature :** Titane structurel
- **Architecture** : normale
- **Intégrité :** +2
- **Résistance aux Dommages :** -9
- **Armure :** plastitane de 85 mm d'épaisseur
- **Plaque d'armure supplémentaire :** non
- **Blindage :** 37
- **Visière :** Alon de 60 mm d'épaisseur
- **Volet de sécurité :** non
- **Blindage visière (avec volet de sécurité) :** 19
- **Catégorie GP :** GP-C2
- **Vitesse/VIT (points de mouv.) :** 6 nœuds/2(1) (PIT) ou 3 nœuds/1(1) (exo-palmes) ou 6km/h/1(1) (marche)

Malus d'Initiative : sous l'eau : -3 ; à terre : -6
Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à commandes vocales (principale)
- Panneau de contrôle manuel (secours, bras)
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 24 heures)
- Régulateur thermique
- Système hygiénique niv. 2
- Système d'alimentation niv. 2
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Système d'assistance et de contrôle
- Système d'assistance et de contrôle (secours)
- Contrôle de pression
- Ordinateur NT III, Gén. IV
- Générateur de lumière Feu follet
- Balise de détresse
- Verrouillage antivol niv. 7 (1 système au choix)

Armement :

- Canon à neutrons fantassin (épaule)
- Dague moléculaire rétractable (poing)
- Générateur défensif électrique
- Lance-harpon lourd, 10 charges (bras)

Note : pour quitter le milieu liquide, l'armure doit éjecter ses ballasts et ses conteneurs pour ne pas être trop lourde.

MOLOCH

Echelle : V-
Catégorie : Exo-4B
Fabricant : Odin industrie
Nation : Indépendante
Coût indicatif : 10 500 000 sols
Disponibilité (marché noir) : -5(1)
NT estimé : III/IV
Taille : 3m30
Poids : 5 419 kg
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 19 000 mètres
- **Limite :** - 22 800 mètres
- **Écrasement :** - 28 500 mètres

Autonomie : RTGc en années
Attributs :

- **Exo-Force :** 91
- **Modificateur de dommages :** +40 (H)/+4 (V-)
- **Ossature** : Fivaltine
- **Architecture** : normale
- **Intégrité :** +5
- **Résistance aux Dommages :** +1
- **Armure :** nano-composite fc/epoxy de 136 mm d'épaisseur
- **Plaque d'armure supplémentaire :** non
- **Blindage :** 6
- **Visière :** Alon de 106 mm d'épaisseur
- **Volet de sécurité :** nano-acier RHA de 10 mm
- **Blindage visière (avec volet de sécurité) :** 3(4)
- **Catégorie GP :** GP-B4
- **Vitesse/VIT (points de mouv.) :** 0,3 nœuds/M(1/2) (marche) ou 3 nœuds/1(1) (PIT) ou 0,5km/h/M(1/2) (Marche)

Malus d'Initiative : sous l'eau : -5 ; à terre : -10
Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à commandes vocales
- Panneau de contrôle manuel de secours (bras)
- Ordinateur NT IV, Gén. III
- Ordinateur NT III, Gén. II (secours)
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscans
- Calculateur de tir
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Détecteur d'acquisition
- Affichage tactique
- Mémoire de cibles Mémo
- Régulateur thermique
- Stabilisateur
- Système d'assistance et de contrôle
- Système d'assistance et de contrôle (secours)
- Contrôle de pression
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 72 heures)
- Dispositif de diagnostic
- Dispositif de réparation : Centrale d'autoréparation niv.12

- Modules annexes pour 10 systèmes
- Dispositif d'assistance médical niv. 5
- Système Dernière chance (Injection de drogues)
- Générateur de lumière Feu follet
- Atténuateur sonore niv. 4
- Lance-leurres, 6 leurres niv. 3
- Brouilleur sonscans actifs et passifs niv. 3
- Centre de commande de drones
- Balise de détresse
- Système hygiénique niv. 1
- Système d'alimentation niv. 2
- Système de navigation niv. 13

Armement :

- Dague moléculaire rétractable (poing)
- Canon à neutrons fantassin (épaule)
- Lance-harpon AV multiple, 3 charges (bras)
- Lance-torpilles Taille 2, 2 torpilles

Note : cette armure est difficilement utilisable hors de l'eau sans source d'énergie supplémentaire.

NOELID

Note : c'est l'armure standard des commandos sous-marins hégémoniens.

Echelle : H
Catégorie : Exo-1
Fabricant : Meklar industrie
Nation : Hégémonie
Coût indicatif : 8 910 000 sols
Disponibilité (marché noir) : -5(1)
NT estimé : IV
Taille : 2m25
Poids : 1 854 kg
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -12 000 mètres
- **Limite :** - 14 400 mètres
- **Écrasement :** - 18 000 mètres

Autonomie : RTGc NTIV (plusieurs années)
Attributs :

- Exo-Force : 62
- Modificateur de dommages : +26 (H)/-2 (V-)
- Ossature : nano-titane structurel
- Architecture : normale
- Intégrité : +8
- Résistance aux Dommages : -14
- Armure : nano-alliage de titane de 22 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 44
- Visière : hyper-alon de 20 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : non
- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 13
- Catégorie GP : GP-C2
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 6 nœuds/2(1) (PIT) ou 4 nœuds/1(1) (Exo-palmes) ou 12km/h/2(1) en surface

Malus d'initiative : sous l'eau : -2 ; à terre : -4
Systèmes vitaux :

- Ordinateur Callios XM NTIV niveau 4
- Sonscan Actif Dauphin II
- Passif Kilian
- Analyseur Mk 12 Sea-Star
- Calculateur Nemrod
- Commandes vocales
- Système tactique Mc Clurr
- Comlink
- Communicateur Lénid II
- Système d'analyse tactique Cougar 60
- Pressurisateur
- Régulateur thermique 2
- Contrôle Class A
- Indicateur d'acquisition
- Réserve d'oxygène 24h
- Filtre 96h
- Stabilisateur
- Dispositif diagnostic
- 2 porte-drones bêta (2 drones de réparation)
- Dernière chance Guillotine/Système de navigation

Armement :

- Lance-torpilles taille 1 (6 torpilles)
- Lance-harpons (10 harpons) x 2
- Dague moléculaire
- Arme à supercavitation
- Cougar 125 intégré

Note : Tous les systèmes ont un blindage I.E.M. 6.

NYMPH 1-A

Echelle : H
Catégorie : Exo-0
Fabricant : Gladius
Nation : Culte du Trident/Veilleurs
Coût indicatif : 652 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 10(15)
NT estimé : III
Taille : 1m85
Poids : 904 kg
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 8 000 mètres
- **Limite :** - 9 600 mètres
- **Écrasement :** - 12 000 mètres

Autonomie : THCc (13 heures)
Attributs :

- Exo-Force : 51
- Modificateur de dommages : +20 (H)/-6 (V-)
- Ossature : TiCal
- Architecture : normale
- Intégrité : +0
- Résistance aux Dommages : -5
- Armure : plastitane de 41 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 22
- Visière* : alon en de 13 mm d'épaisseur (hublots de 5 cm de diamètre)
- Volet de sécurité : non

- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 14
- Catégorie GP : GP-B4
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 4 nœuds/1(1) (PIT) ou 3 nœuds/1(1) (exo-palmes) ou 11km/h/2(1) (marche)

Malus d'initiative : sous l'eau : -2 ; à terre : -4

** le casque est un modèle quasi-intégral. Utilisez les valeurs de la coque si l'adversaire ne vise pas un des deux petits hublots (test à –7).*

Systèmes auxiliaires :

- Panneau de contrôle manuel (avant-bras)
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 24 heures)
- Régulateur thermique
- Système d'assistance et de contrôle (principal)
- Système d'assistance et de contrôle (secours)
- Contrôle de pression
- Ordinateur NT III, Gén. V (principal)
- Ordinateur NT II, Gén. II (secours)
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan niv. 12
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Verrouillage antivol niv. 5 (1 système au choix)
- Générateur de lumière Feu Follet

Armement :

- Dague moléculaire rétractable (poing)
- Générateur défensif électrique
- Lance-harpon lourd, 10 charges (bras)

ODIN

Echelle : V-
Catégorie : Exo-3
Fabricant : Odin industrie
Nation : Indépendant
Coût indicatif : 22 800 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 1(5)
NT estimé : III
Taille : 2m70
Poids : environ 3 500 kg
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 18 000 mètres
- **Limite :** - 21 600 mètres
- **Écrasement :** - 27 000 mètres

Autonomie : en années (RTGc)
Attributs :

- **Exo-Force :** 77
- **Modificateur de dommages :** +33(H)/+1(V-)
- **Ossature :** PlasTirAl
- **Architecture :** Normale
- **Intégrité :** +3
- **Résistance aux Dommages :** +3
- **Armure** : hyper-terranium de 13 mm d'épaisseur
- **Plaque d'armure supplémentaire :** non
- **Blindage :** 4
- **Visière :** hyper-alon de 24 mm
- **Volet de sécurité :** super acier de 6mm d'épaisseur
- **Blindage visière (avec volet de sécurité) :** 2(3)
- **Catégorie GP :** GP-C2
- **Vitesse/VIT (points de mouv.) :** 0,3 nœuds/M(1/2) (Marche) ou 5 nœuds/1(1) (PIT) ou 5km/h 1(1) (marche

Malus d'Initiative : sous l'eau : -4 ; à terre : -8

Note : Cette armure évolue très difficilement hors de l'eau sans ajout d'une source d'énergie supplémentaire et si elle ne largue pas ses gueuzes.

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à commandes optiques (principale)
- Panneau de contrôle manuel (secours, bras)
- Ordinateur NT IV Gén. II
- Ordinateur NT II, Gén. I (secours)
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan
- Calculateur de tir
- Régulateur thermique
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 72 heures)
- Système d'assistance et de contrôle
- Système d'assistance et de contrôle (secours)
- Contrôle de pression
- Balise de détresse
- Détecteur d'acquisition
- Dispositif d'assistance médicale niv. 4
- Générateur de lumière Feu follet
- Affichage tactique
- Champ IEM anti-torpille niv. 3
- Centre de commande de drones

Armement :

- Dague moléculaire rétractable (poing)
- Canon à neutrons fantassin (épaule)
- Générateur défensif à micro-ondes
- Lance-harpon AV multiple, 3 charges (épaule)

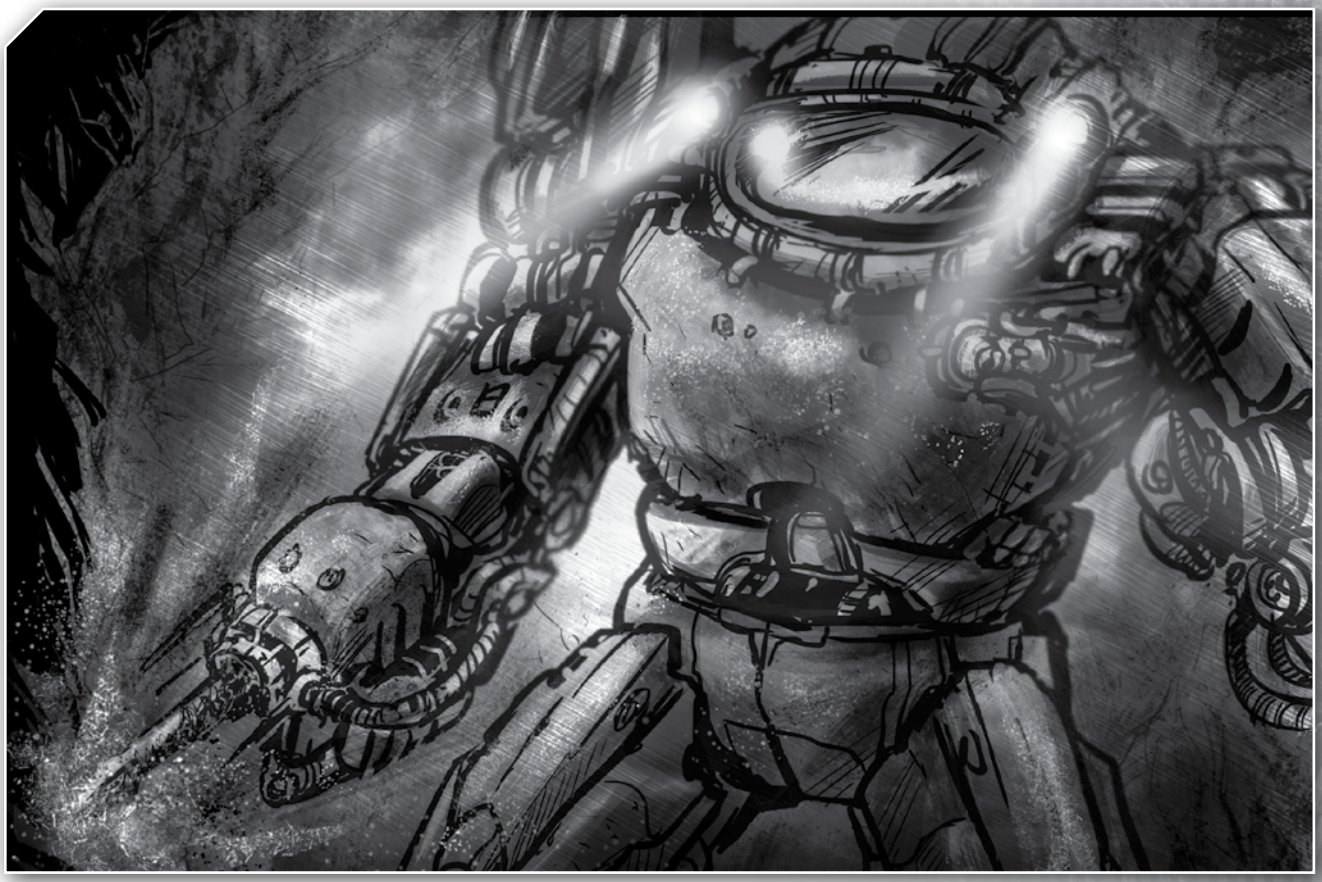
OMEGA

Note : l'armure oméga est un prototype développé par l'Union Méditerranéenne. C'est une énorme armure massive ressemblant vaguement à une sorte de colosse à quatre pattes, deux repliées à l'arrière et deux plus grandes à l'avant.

Echelle : V-
Type : Exo-Oméga
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Millénium
Nation : Union méditerranéenne
Coût indicatif : 6 450 000 sols
Disponibilité (marché noir) : Introuvable
NT estimé : IV
Taille : 4m75
Poids : environ 19 tonnes
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 12 000 mètres
- **Limite :** - 15 600 mètres
- **Écrasement :** - 18 000 mètres

Autonomie : 150 ans (micro-fusion pressurisé azuréen)
Attributs :



- **Gabarit :** 3
- **Exo-Force :** 129
- **Modificateur de dommages :** +59(H)/+11(V-)/+1(V+)
- **Ossature :** Fivaltine
- **Architecture :** Lourde
- **Intégrité :** +8
- **Résistance aux Dommages :** -4
- **Armure :** nano-acier VHS de 28 mm d'épaisseur
- **Plaque d'armure supplémentaire :** non
- **Blindage :** 7
- **Visière** : hyper-alon de 27 mm d'épaisseur
- **Volet de sécurité :** nano-acier RHA de 10 mm d'épaisseur
- **Blindage visière (avec volet de sécurité) :** 2 (3)
- **Catégorie GP :** GP-C3
- **Vitesse/VIT (points de mouv.) :** 4 nœuds/1(1) (PIT) ou 1km/h/M(1/2)(Marche)

Malus d'initiative : sous l'eau : -6 ; à terre : -12

Systèmes auxiliaires :

- Réserve oxygène 48h
- Stabilisateur
- Régulateur thermique
- Sonscan actif omnidirectionnel
- Sonscan passif
- Analyseur
- Calculateur
- Communicateur Lénid
- Communication par câble comlink
- Balise Rescue II
- Système hygiénique Hygéna 1
- Alimentation
- Navigation
- Indicateur d'acquisition
- Système assistance et contrôle classe A
- Contrôle de pression
- 2 x Générateurs de lumière Feu Follet 4
- Tactique visière
- Autopilote Icare niveau 6 (réactif ; retour à la base en cas de perte de conscience du pilote)
- Ordinateur Fiséan Gén. VI NT IV
- Atténuateur sonore 4
- Système de défense Echo+ 4
- Modificateur d'écho 5
- Lance-leurres Gardien
- Leurres Astyx niveau 6 x10
- Mini DCA Phalanx à supercavitation

Armement:

- Lanceur à barillet supercavitation taille 3 (6 Torpilles taille 3)
- Lanceur à barillet taille 4 (6 Torpilles taille 4)
- Canon Manta V(12 obus)
- 2 x Cougar 125 (munitions : 30/30)

ORKA (TENUE GRANDE PROFONDEUR)

Echelle : V-
Catégorie : Exo-4C
Fabricant : Odin industrie
Nation :
Coût indicatif : 30 millions de sols (26 millions sans le RTGc)
Disponibilité (marché noir) : -5(1)
NT estimé : III
Taille : 3m10

Poids : 5 100 kg
Profondeur :
- **Opérationnelle :** - 20 000 mètres
- **Limite :** - 28 000 mètres
- **Écrasement :** - 30 000 mètres

Autonomie : en années (RTGc) ou 13 heures (THCc)
Attributs :
- **Exo-Force :** 91
- **Modificateur de dommages :** +40 (H)/+4 (V-)
- **Ossature :** titane structurel
- **Architecture :** Ultra lourde
- **Intégrité :** +8
- **Résistance aux Dommages :** -2
- **Armure :** hyper-terranium de 17 mm d'épaisseur
- **Plaque d'armure supplémentaire :** super-acier de 5 mm d'épaisseur
- **Blindage :** 7
- **Visière :** hyper-alon de 32 mm d'épaisseur
- **Volet de sécurité :** super acier de 10 mm d'épaisseur
- **Blindage visière (avec volet de sécurité) :** 2(4)
- **Catégorie GP :** GP-C2
- **Vitesse/VIT (points de mouv.) :** 0,3 nœuds/M(1/2) (marche) ou 2km/h/<1(1) (Marche)

Malus d'Initiative : sous l'eau : -5 ; à terre : -10
Systèmes auxiliaires :
- Interface de contrôle à commandes optiques
- Panneau de contrôle manuel de secours (bras)
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscans
- Calculateur de tir
- Ordinateur NT IV, Gén. IV
- Régulateur thermique
- Contrôle de pression
- Système d'assistance et de contrôle
- Système d'assistance et de contrôle (secours)
- Stabilisateur
- Générateur de lumière Feu follet
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 72 heures)
- Dispositif de diagnostic

Dispositif de réparation :
- Centrale d'autoréparation niv. 12
- Modules annexes pour 5 systèmes
- Système hygiénique niv. 1
- Système d'alimentation niv. 2
- Système de navigation niv. 13
- Camera
- Affichage tactique
- Autopilote niv. 12 (réactif, retour à la base en cas de perte de conscience du pilote)

Armement :
- Pistolet lourd sous-marin à dards (main)
- Dague thermique rétractable (poing)
- Générateur défensif à décharges électriques.
- Lance-harpon AV multiple, 5 charges (bras)

Notes : cette armure est difficilement utilisable hors de l'eau sans source d'énergie supplémentaire.

SÉRIE A

Echelle : H
Catégorie : Exo-0
Fabricant : Indus Conglomérat
Nation : Royaume de l'Indus
Coût indicatif : 279 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 10(15)
NT estimé : II
Taille : 1m85
Poids : 1 200 kg
Profondeur :
- **Opérationnelle :** - 2 000 mètres
- **Limite :** - 2 400 mètres
- **Écrasement :** - 3 000 mètres

Autonomie : 12 heures (THCc)
Attributs :
- Exo-Force : 51
- Modificateur de dommages : +20 (H)/-6 (V-)
- Ossature : aluminium structurel
- Architecture : normale
- Intégrité : -2
- Résistance aux Dommages : -3
- Armure : alliage d'aluminium de 27 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 16
- Visière : verre blindé de 49 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : non
- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 7
- Catégorie GP : GP- B2
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 0,5 nœud/<1(1) (Marche) ou 2km/h/1(1) (Marche)

Malus d'initiative : sous l'eau : -2 ; à terre : -4
Systèmes auxiliaires :
- Panneau de contrôle manuel (avant-bras)
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 24 heures)
- Régulateur thermique
- Système hygiénique niv. 2
- Système d'assistance et de contrôle
- Contrôle de pression
- Système de navigation niv. 10
- Ordinateur NT III, Gén. II
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan niv. 12
- ComLink

Armement :
- Dague rétractable (poing)
- Générateur défensif électrique
- Lance-harpon moyen, 10 charges (bras)

SIRYA IV

C'est l'armure légère de plongée la plus répandue en Ligue rouge. Son coût n'est donc qu'indicatif car on peut en trouver pour dix fois moins cher. Elle est caractérisée par sa grosse bonbonne

d'oxygène située dans le dos. L'armure est dotée de très peu d'équipements car elle est prévue pour être facilement modulable en fonction des besoins.

Echelle : H
Catégorie : Exo-0
Fabricant : Varan technologie
Nation : Ligue Rouge
Coût indicatif : 474 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 5 (10)
NT estimé : III
Taille : 1m85
Poids : 1 200kg
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -14 600 mètres
- **Limite :** - 17 520 mètres
- **Écrasement :** - 21 900 mètres

Autonomie : THCc pour 8 heures
Attributs :

- Exo-Force : 51
- Modificateur de dommages : +20 (H)/-6 (V-)
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : normale
- Intégrité : +3
- Résistance aux Dommages : -8
- Armure : hyper acier VHS de 17mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 37
- Visière : alon de 44mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : non
- Blindage visière : 16
- Catégorie GP : GP-B4
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 4 nœuds/1 (1) (PIT) ou 3 nœuds/1(1) (exo-palmes) ou 8km/h/1(1) (marche)

Malus d'initiative : -2
Systèmes auxiliaires:

- Ordinateur Pristar III (NTIII/Gén. 2)
- Sonscan Actif Dauphin II
- Passif Kilian
- Analyseur Mk 12 Sea-Star
- Calculateur Nemrod
- Commandes vocales
- Comlink
- Communicateur Lénid II
- Pressurisateur
- Régulateur thermique 2
- Contrôle Class A
- Réserve d'oxygène 48 h
- Filtre 96 h
- Stabilisateur
- Système de navigation

Note : tous les systèmes ont un blindage I.E.M. 4

SYD

Echelle : H
Catégorie : Exo-2
Fabricant : Varan technologie
Nation : Ligue Rouge
Coût indicatif : 3 470 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 1 (5)
NT estimé : III
Taille : 2m50
Poids : 2 800kg
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -14 000 mètres
- **Limite :** - 16 800 mètres
- **Écrasement :** - 21 000 mètre

Autonomie : RTGc en années
Attributs :

- Exo-Force : 68
- Modificateur de dommages : +29 (H)/-1 (V-)
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : normale
- Intégrité : +3
- Résistance aux Dommages : -10
- Armure : Hyper composite fc/epoxy de 87 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 42
- Visière : Alon de 57 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : non
- Blindage visière : 18
- Catégorie GP : GP-B4
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 3 nœuds/1 (1) (PIT) ou 2km/h/<1(1) (marche)
- Malus d'initiative : -3

Systèmes auxiliaires:

- Ordinateur Pristar III (NTIII/Gén. II)
- Sonscan Actif Dauphin II
- Passif Kilian
- Analyseur Mk 12 Sea-Star
- Calculateur Nemrod
- Commandes optiques
- Tactique visière Comlink
- Communicateur Lénid II
- Pressurisateur
- Régulateur thermique 2
- Contrôle Class A
- Réserve d'oxygène 24 h
- Filtre 96 h
- Stabilisateur
- Système de navigation
- Générateur de lumière
- Commandes manuelles de secours

Armement et système défensif :

- Lance-harpons (10 harpons)
- Faisceau anti moléculaire léger
- Lance-leurres (6 leurres)
- Générateur micro-onde niv. 4

Note : tous les systèmes ont un blindage I.E.M. 4

VULCAIN (ARMURE DE FORAGE GRANDE PROFONDEUR)

Echelle : V-
Catégorie : Exo-3
Fabricant : Odin industrie
Nation : Indépendant
Coût indicatif : 2 880 000 (RTGc) ou 2 620 000 (THc)
Disponibilité (marché noir) : 5(10)
NT estimé : III
Taille : 2m60
Poids : 4 314 kg
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 12 000 mètres
- **Limite :** - 16 800 mètres
- **Écrasement :** - 18 000 mètres

Autonomie : en années (RTGc) ou 24 heures (THCc) ou câble
Attributs :

- Exo-Force : 77
- Modificateur de dommages : +33 (H)/+1 (V-)
- Ossature : Titane structurel
- Architecture : Ultra-lourde
- Intégrité : +8
- Résistance aux Dommages : -2
- Armure : hyper-alliage de titane de 33 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 6
- Visière : hyper-alon de 16 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : non
- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 1
- Catégorie GP : GP-B2
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 1 nœud /M(1)

Propulsion terrestre : impossible avec le moteur indiqué ci-dessus. Certaines peuvent donc être équipées de moteurs plus performants.

Malus d'Initiative : sous l'eau : -5 ; à terre : -10
Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à commandes optiques
- Panneau de contrôle manuel de secours (avant-bras)
- Ordinateur NT III, Gén. III
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan
- Contrôle de pression
- Communicateur Lénid
- Régulateur thermique
- Stabilisateur
- ComLink
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 72 heures)
- Système d'assistance et de contrôle
- Système d'assistance et de contrôle (secours)
- Générateur de lumière Feu follet
- Caméra
- Autopilote niv. 10 (si l'armure est reliée à une balise de communication, on peut lui ordonner de revenir à la base si le pilote est inconscient)
- Dispositif de diagnostic
- Balise de détresse
- Centrale d'autoréparation niv.12
- Modules annexes pour 10 systèmes
- Système d'alerte
- Système hygiénique niv. 1
- Système d'alimentation niv. 1
- Système de navigation niv. 12

Armement : Ces systèmes sont des outils, mais ils peuvent être utilisés comme des armes si l'occasion se présente…

- Excavateur mécanique (main et avant-bras droit)
- Griffe mécanique, Force utile 80 (main et avant-bras gauche)
- Torche de forage plasma Hydra



NOÉLID



FAUST



SÉRIE A



ORKA

ARMURES TERRESTRES_



BULLDOG

Cette étrange armure a été découverte par un groupe d'exploration hégémonien dans les ruines d'une ville fossilisée. Personne ne sait qui l'a construite et comment. Elle est des plus primitives mais elle nécessite cependant une certaine technologie. Massive, elle est assez effrayante à voir, surtout avec ses deux pots d'échappements recourbés à l'arrière et remontant dans le dos jusqu'à hauteur de tête.

Echelle : H

Catégorie : Exo-1

Fabricant : Inconnu

Nation : inconnue

Coût indicatif : -

Disponibilité (marché noir) : Introuvable

NT estimé : II

Taille : 2m15

Poids : environ 3,8 tonnes

Profondeur : NA

Autonomie : Moteur diesel de type inconnu pour 12 heures

Attributs :

- Exo-Force : 80
- Modificateur de dommages : +35 (H)/+2 (V-)
- Ossature : difficile à déterminer
- Architecture : normale
- Intégrité : +0
- Résistance aux Dommages : -6
- Armure : fonte de 39 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 23
- Visière : paroi en Plexiglas de 42 mm d'épaisseur (estimation)
- Volet de sécurité : volet strié en fer forgé de 20 mm d'épaisseur
- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 4 (16)
- Catégorie GP : inconnu (GP-C4 probablement)
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 20km/h/4(1)

Malus d'initiative : -2

Systèmes auxiliaires : inconnus.

Armement : On sait que l'armure était dotée d'une sorte de vieux canon chain gun de 20 mm et de griffes de combat.

COBALT

Note : certains habitants de la surface racontent une étrange histoire concernant la « Légion du Cobalt ». D'après cette légende, il s'agirait de mercenaires liés à l'Enclave de fer et qui ont la particularité d'être insensibles aux radiations. Ils seraient dotés d'armures de haute technologie composées d'un alliage hautement radioactif incorporant du Cobalt 60.

Les membres de la Légion, d'après les descriptions, sont de véritables fous furieux adorant massacrer et piller. Le statut de « chef » dans ce groupe serait lié à la quantité de Cobalt 60 incorporée à l'armure et à sa radioactivité.

Echelle : H

Catégorie : Exo-alpha

Fabricant : Inconnu

Nation : Légion du Cobalt

Coût indicatif : -
Disponibilité (marché noir) : Introuvable
NT estimé : II-III
Taille : 1m80
Poids : 620 kg
Profondeur : non
Autonomie : Batterie THC (12h + Capteurs solaires)
Attributs :

- Exo-Force : 43
- Modificateur de dommages : +16 (H)
- Ossature : titane structurel
- Architecture : lourde
- Intégrité : +5
- Résistance aux Dommages : -6
- Armure : 24mm d'alliage de cobalt/cobalt-60
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 25
- Visière : alon de 24 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : volet strié en super acier de 6mm d'épaisseur
- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 10 (23)
- Catégorie GP : GP-B3
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 14km/h/3(1)

Malus d'initiative : -4

Systèmes auxiliaires : le plus souvent des systèmes de base.

Armement et système défensif : variés. Presque toujours des armes de contact et plus rarement des armes à feu. Le plus souvent ces armures sont équipées de griffes de combat et d'un lance-flammes. Les leaders ont souvent une électro-pince, un gant magma ou un système de ce genre.

Spécial : Irradiation

L'irradiation dégagée par l'armure dépend de la quantité de Cobalt 60 qu'elle renferme. En général, elle sera de 1d6 par tour mais les armures des chefs peuvent atteindre un niveau d'irradiation de 2D6 par tour.

Le rayonnement diminue avec la distance : à 2 m il est divisé par 2 et à 3m par 4. De plus, tous les 5 ans, le rayonnement est divisé par 2.

CONDOR

Echelle : H
Catégorie : Exo-1 Delta
Fabricant : Gladius
Nation : Culte du Trident/Veilleurs
Coût indicatif : 1 300 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 1(5)
NT estimé : III
Taille : 2m10
Poids : 829 kg

- **Profondeur :**
- **Opérationnelle :** - 100 mètres si lestée
- **Limite :** - 120 mètres
- **Écrasement :** - 150 mètres

Autonomie : 100 ans (micromoteur à fusion pressurisé azuréen)
Attributs :

- Exo-Force : 48
- Modificateur de dommages : +19 (H)
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : normale
- Intégrité : +3
- Résistance aux Dommages : -9
- Armure : plastitane de 40 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : 10 mm de composite 133-cVHS
- Blindage : 40 (45 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Visière* : hyper-alon de 36 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : non
- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 40
- Catégorie GP : GP-B3
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 1 nœud/<1(1) (marche) ou 10km/h/2(1) (marche)

Malus d'Initiative : à terre : -2

** le casque est un modèle quasi-intégral. Utilisez les valeurs de la coque si l'adversaire ne vise pas (test à –7).*

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à commande vocale (principale)
- Panneau de contrôle manuel (secours, avant-bras)
- Ordinateur NT IV, Gén. III
- Radar
- Analyseur radar
- Détecteur de mouvements niv. 13
- Dispositif d'isolation amphibie
- Système d'assistance et de contrôle
- Réserve oxygène (24 heures)
- Senseurs auditifs niv. 12 (+2 options au choix)
- Senseurs visuels niv. 15 (+2 options au choix)
- Haut-parleur
- Affichage tactique
- Analyseur environnemental
- Système antivol à reconnaissance neurale
- Dispositif de diagnostic
- Centrale d'autoréparation niv. 12
- Modules annexes pour 10 systèmes
- Dispositif d'assistance médicale niv. 5

Note : tous ces systèmes ont un Blindage IEM de niv. 3.
Armement :

- Dague neurale (poing)
- Dague moléculaire (poing)
- Fusil sonique incapaciteur
- Mitrailleuse lourde, 30 rafales longues (pivot épaule)
- Lance-flammes, 12 tirs (pivot épaule)

COUGAR

Echelle : H
Catégorie : Exo-2
Fabricant : Melian OP
Nation : Ligue rouge
Coût indicatif : 941 000 sols (1 700 000 avec RTG)
Disponibilité (marché noir) : 5(10)
NT estimé : III
Taille : 2m40
Poids : 485 kg (612kg avec RTG)
Profondeur :
Opérationnelle : - 100 mètres si lestée

Limite : - 120 mètres

Écrasement : - 150 mètres

Autonomie : micro-réacteur à fusion azuréen pressurisé (95 ans) ou RTG NT III

Attributs :

- Exo-Force : 43
- Modificateur de dommages : +16 (H)
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : normale
- Intégrité : +3
- Résistance aux Dommages : -10
- Armure : plastitane de 6 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : 2 mm d'hyper-acier RHA
- Blindage : 12
- Visière : Alon de 6 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 2 mm d'hyper-acier RHA
- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 4 (9)
- Catégorie GP : GP-B4
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 0,5 nœud/<1(1) (Marche)/11km/h/2(1) (Marche) ou réacteur dorsal pour sauts d'une centaine de mètres

Malus d'Initiative : 0

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à commande vocale (principale)
- Panneau de contrôle manuel (secours, avant-bras)
- Réserve d'oxygène 24h
- Filtre à air, x4 (48h)
- Dispositif d'isolation amphibie
- Stabilisateurs
- Amortisseurs de sauts
- Régulateur thermique
- Système hygiénique niv. 2
- Système d'alimentation niv. 4
- Système d'assistance et de contrôle
- Ordinateur NT II, Gén. III
- Communicateur externe niv. 5
- ComLink
- Radar
- Analyseur radar
- Calculateur de tir Nemrod
- Indicateur d'acquisition
- Analyseur environnemental
- Revêtement anti-radiation niv. 13

Armement :

- Dague thermique (poing)
- Canon de 20 mm, 10 tirs (épaule)
- Deux tubes lance-missiles taille 2 (1 de chaque côté du dos)
- Mitrailleuse lourde réactive sur pivot, 20 rafales longues/ (épaule)

ÉCLIPSE

Echelle : H

Catégorie : Exo-0

Fabricant : Gladius

Nation : Culte du Trident

Coût indicatif : 2 520 000 sols

Disponibilité (marché noir) : -15(-10)

NT estimé : IV

Taille : 1m80

Poids : 600 kg

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 200 mètres
- **Limite :** - 240 mètres
- **Écrasement :** - 300 mètres

Autonomie : PACAR (32 heures)

Attributs :

- Exo-Force : 40
- Modificateur de dommages : +15 (H)
- Ossature : nano-titane structurel
- Architecture : normale
- Intégrité : +8
- Résistance aux Dommages : -12
- Armure : hyper-terranium de 5 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 21
- Visière : hyper-alon de 12 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : non
- Blindage visière : 10
- Catégorie GP : GP-C1
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 26km/h/5(2) ou réacteur dorsal (Autonomie : 1 heure)

Malus d'initiative : -2

Systèmes auxiliaires :

- Bouclier anti-radiation 10
- Radar Vautour
- Analyseur Mrk XII Air-Strike
- Calculateur Nemrod
- Ordinateur Hector III (NTII/Mrk III)
- Indicateur d'acquisition Pycargue
- Isolation (amphibie)
- Commandes vocales
- Panneau commandes manuelles
- Communicateur Hussard 2 (10km)
- Comlink
- Borne relais personnelle 5
- Dispositif médical embarqué Cortex I
- Système de contrôle Hermès
- Stabilisateurs Haute Vitesse
- Régulateur thermique Polar system 2
- Analyseur environnemental
- Balise de détresse
- Réserve d'oxygène 36 h
- Filtre à air x2 (36h)
- Filtre à gaz (96h)
- Système hygiénique niveau 1
- Système d'alimentation Pieston 2000 niveau 1 (12h)
- Senseurs visuels et auditifs
- Illuminateur

Armement et système défensif :

- Rayon choc RE 254 (non intégré)
- Oméga (non intégré)
- Lance-leurres
- Stockage leurres (6 leurres antimissiles)

ENDOVAL MRK II

Catégorie : H
Catégorie : Exo-0
Fabricant : Varan technologie
Nation : Ligue Rouge
Coût indicatif : 945 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 1(5)
NT estimé : III
Taille : 1m80
Poids : 1 tonne
Profondeur : 100m
Autonomie : THC/9 heures (batterie rechargeable par capteurs solaires)
Attributs :

- Exo-Force : 49
- Modificateur de dommages : +19 (H)
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : normale
- Intégrité : +3
- Résistance aux Dommages : -7

Armure :

- hyper-alliage Al+ (Ligue Rouge) de 4 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : 7mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage : 32 (38 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Visière : Alon de 7mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 7mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 5 (28 ou 34 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Catégorie GP : GP-C2
- Vitesse, VIT (points de mouv.): 27km/h/5(2)

Malus d'initiative : -2
Systèmes auxiliaires :

- Capteurs solaires
- Panneau de contrôle manuel de secours (détachable avant-bras gauche ou droit)
- Commandes vocales
- Réserve d'oxygène de 72 heures
- Filtres à gaz carbonique 96h)
- Isolation Vangarm (Amphibie)
- Stabilisateur Néo-tech piton
- Régulateur thermique Polar system 3
- Système hygiénique niveau 2
- Filtres Hygéna
- Système d'alimentation Pieston 2000 niveau 2
- Système assistance et contrôle
- Système navigation Opti 600V
- Ordinateur Méléar Oxy (NTIII/Gén. III)
- Radar Vautour
- Illuminateur
- Analyseur Mk XII Air-strike
- Calculateur Nemrod
- Borne relais 5
- Communication par câble comlink et par SatAraid niveau 3
- Dispositif de diagnostic
- Analyseur environnemental
- Indicateur d'acquisition
- Auto-pilot 6 (Réactif)
- Filtres à air

Armement et système défensif :

- Lance-leurres antimissiles (6 leurres)



- Bouclier anti-radiation12
- Lance-grappin (30 mètres)
- Faisceau antimoléculaire léger (48 charges)
- Dague rétractable
- Lance-flammes (12 charges)

Note : tous les systèmes ont un blindage I.E.M. 4

ENIGMA

Note : on pense que cette armure, découverte à la surface, appartiendrait à la mystérieuse Enclave de fer.

Echelle : H

Catégorie : Armure simple Oméga semi-mécanisée

Fabricant : Inconnu

Nation : Enclave de fer

Coût indicatif : -

Disponibilité (marché noir) : Introuvable

NT estimé : IV

Taille : ajustée au pilote

Poids : 91kg

Profondeur : NA

Autonomie : PE azuréen/192 heures

Attributs :

- Exo-Force : Force du pilote +18
- Modificateur de dommages : variable
- Ossature : ArmaTi
- Architecture : NA
- Résistance aux Dommages : -4
- Intégrité : NA
- Blindage : 27 (10 contre les chocs)
- Catégorie GP : GP-B4
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : (Athlétisme/COO) +9

Malus d'initiative : -

Systèmes auxiliaires (tous les systèmes de cette armure sont des équivalents aux systèmes indiqués ci-dessous):

- Ordinateur NTIV Gén. IV
- Communicateur Lénid
- Communication par câble comlink
- Commande Vocale Harpie
- Filtres à gaz carbonique Oxydynamic (autonomie : 196h)
- Régulateur thermique Polar 2
- Système hygiénique Hygéna 1
- Filtre Hygéna
- Navigation Opti 600V
- Indicateur d'acquisition Pycargue
- Système assistance et contrôle classe A Hermès
- Stabilisateur Piton
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 98 heures)
- Générateur de lumière Feu Follet 1 (Artitech)
- Tactique Mac Clurr visière
- Analyseur environnemental
- Bouclier anti-radiation 10
- Radar Vautour
- Analyseur Mrk XII Air-Strike
- Illuminateur
- Revêtement anticorrosion 6
- Bottes de saut NTIV
- Champ de force réactif niveau 20

EXO-SOL (COMBINAISON)

Note : cette combinaison révolutionnaire n'est pas véritablement une armure de combat. Pourtant elle inclut de nombreux dispositifs que l'on ne trouve que dans les tenues plus lourdes. La combinaison est faite d'une matière dont la composition est un véritable secret d'état. L'Exo-sol offre une excellente protection malgré sa légèreté. En cas d'attaque, les tissus se contractent à l'endroit de l'impact. Elle est dotée d'un bouclier anti-radiation, d'un système de chauffage grâce à un réseau de fibres spéciales intégrées dans la combinaison. Il est rare que les soldats de la République portent un casque avec cette combinaison. Ils disposeraient d'un autre système leur permettant de rester pendant quelques heures en surface sans effet secondaire. Personne ne sait s'il s'agit d'un champ de protection, d'un médicament ou d'un appareil inconnu jusqu'à présent.

Un appareil très léger se plaçant sur la tête est livré avec l'armure et est relié à des micro-batteries implantées dans la tenue. Cet appareil est un ordinateur régulant la température de la combinaison (régulation thermique +/- 1 ou 2 crans). Il est équipé d'une lunette infrarouge, d'un petit radar, d'un communicateur et d'un correcteur de tir relié à l'arme portée par le fantassin (généralement un Licaï IV ; bonus : +2). Les bottes sont des bottes de saut NTIV.

Un exosquelette extrêmement discret permet d'augmenter sensiblement les performances du fantassin.

Echelle : H

Catégorie : Exo-sol

Fabricant : Solaris (RP)

Nation : République du Corail

Coût indicatif : -

Disponibilité (marché noir) : Introuvable

NT estimé : IV

Taille : ajustée au pilote

Poids : 12kg

Profondeur : NA

Autonomie : PE azuréen (160 heures)

Attributs :

- Exo-Force : Force du personnage +4
- Modificateur de dommages : variable
- Ossature : ArmaTi
- Architecture : NA
- Résistance aux Dommages : -4
- Blinadge : 11 (3 contre les chocs)
- Catégorie GP : GP-A1
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : vitesse personnage
- Malus d'initiative : -
- Bonus spécial : Coordination +2

Systèmes auxiliaires :

- Ordinateur Sector II NT IV Gén. 4
- Communicateur Lénid
- Système assistance et contrôle exo
- Régulateur thermique 2
- Système infrarouge
- Système d'assistance au tir
- Radar Hill (1 km)/Analyseur Montro (1 cible)

JAGUAR

Note : c'est l'armure standard des soldats de surface d'Hégémonie.

Echelle : H

Catégorie : Exo-0

Fabricant : Meklar industrie
Nation : Hégémonie
Coût indicatif : 679 000 sols
Disponibilité (marché noir) : -5(1)
NT estimé : III
Taille : 1m80
Poids : 800kg
Profondeur :

- **Opérationnelle :** 500m mètres
- **Limite :** 600 mètres
- **Écrasement :** 750 mètres

Autonomie : PE Généticien/24 heures (capteurs solaires régénèrent 1minute en 10 minutes)
Attributs :

- Exo-Force : 47
- Modificateur de dommages : +18 (H)
- Ossature : Titane structurel
- Architecture : normale
- Intégrité : +2
- Résistance aux Dommages : -6
- Armure : hyper-alliage de titane de 2 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : 7mm en Hyper composite 133-cRHA
- Blindage : 24 (28 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Visière : hyper-alon de 4 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 7mm en Hyper composite 133-cRHA
- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 5 (22 ou 26 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Catégorie GP : GP-C2
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 1 nœud/M (1/2) marche ou 32km/h/8(2) (surface)

Malus d'initiative : -
Systèmes auxiliaires :

- Capteurs solaires
- Panneau de contrôle manuel de secours (détachable avant-bras gauche ou droit)
- Contrôle optique
- Réserve d'oxygène de 48 heures
- Filtres à gaz carbonique 96 h)
- Isolation Vangarm (Amphibie)
- Stabilisateur Néo-tech piton
- Régulateur thermique Polar system 2
- Système hygiénique niveau 2
- Filtres Hygéna
- Système d'alimentation Pieston 2000 niveau 2
- Système assistance et contrôle
- Système navigation Opti 600V
- Ordinateur Hector III (NTII/Mrk III)
- Radar Vautour
- Illuminateur
- Analyseur Mk XII Air-strike
- Calculateur Nemrod
- Borne relais 5
- Communication par câble comlink et par SatAraid niveau 3
- Dispositif de diagnostic
- Analyseur environnemental
- Indicateur d'acquisition/Bouclier anti-radiation 10
- Lance-leurres anti-missiles (6 leurres)

Armement :

- Mitrailleuse lourde F67 (intégrée au bras droit/munitions 80)
- Lance-missiles anti-véhicules taille 4 (Dos /épaules/4 missiles)
- Pulseur palmaire TMP I (Main Gauche)
- Dague thermique (Main droite)
- Tous les systèmes ont un blindage I.E.M. 6

SOLAR 1

Note : l'armure Solar 1 est utilisée pour de courtes missions en surface. Elle bénéficie d'un équipement moderne mais sa principale fonction est la reconnaissance à faible distance.

Echelle : H
Catégorie : Exo-0
Fabricant : Meklar industrie
Nation : Hégémonie
Coût indicatif : 4 070 000 sols
Disponibilité (marché noir) : -10(1)
NT estimé : III/IV
Taille : 1m80
Poids : 750kg
Profondeur : 100 m si lestée
Autonomie : PE Généticien (9 heures)
Attributs :

- Exo-Force : 46
- Modificateur de dommages : +18 (H)
- Ossature : nano-titane structurel
- Architecture : normale
- Intégrité : +8
- Résistance aux Dommages : -12
- Armure : hyper-terranium de 9 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : nano-acier RHA de 2mm
- Blindage : 36
- Visière : hyper-alon de 8 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : non
- Blindage visière : 7
- Catégorie GP : GP-C3
- Vitesse/VIT (points de mouv.): 50km/h/8(2)

Malus d'initiative : -
Systèmes auxiliaires :

- Bouclier anti-radiation 10
- Commandes vocales
- Projecteur Light
- Borne relais personnelle 5
- Caméra
- Dispositif médical embarqué Cortex I
- Diagnostic Scope system IV
- Balise de détresse
- Centrale de réparation Omni-vat 2
- Modules annexes Uni-vat 2 (10 systèmes)
- Panneau commande manuelle
- Réserve d'oxygène 24 h
- Filtre à air x2 (24h)
- Filtre à gaz (96h)
- Régulateur thermique Polar system 2
- Système hygiénique niveau 1

- Système d'alimentation Pieston 2000 niveau 1 (12h)
- Système de contrôle Hermès
- Ordinateur Hector III (NTII/Gén. III)
- Radar Vautour
- Analyseur Mrk XII Air-Strike
- Calculateur Nemrod
- Antichoc Hammerdale niv 2
- Communicateur Hussard 2 (10km)
- Comlink
- Analyseur environnemental
- Indicateur d'acquisition Pycargue
- Isolation (amphibie)
- Stabilisateurs Haute Vitesse
- Senseurs visuels et auditifs

Armement et système défensif :

- Champ de force 10
- Découpe-roche de poche (non intégré)
- Dague thermique RE 254 (non intégrée)

VARAN

Echelle : H
Catégorie : Exo-alpha
Fabricant : Melian OP
Nation : Ligue rouge
Coût indicatif : 292 000 sols
Disponibilité (marché noir) : -10(5)
NT estimé : III
Taille : 1m78
Poids : 219kg
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 500 mètres
- **Limite :** - 550 mètres
- **Écrasement :** - 750 mètres

Autonomie : PACAR (6h à 41 km/h ou 16 heures à 26 km/h)
Attributs :

- Exo-Force : 34
- Modificateur de dommages : +12 (H)
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : légère
- Intégrité : +0
- Résistance aux Dommages : -1
- Armure : hyper-alliage de titane de 6 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : hyper-acier RHA de 2mm d'épaisseur
- Blindage : 17
- Visière : alon de 12 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : strié en Hyper-acier RHA de 6mm d'épaisseur
- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 7 (17)
- Catégorie GP : GP-B4
- Vitesse, VIT (points de mouv.): 41km/h/7(2)
- Modificateur d'initiative : +1

Systèmes auxiliaires :

- Bouclier anti-radiation 10
- Radar Vautour
- Analyseur Mrk XII Air-Strike
- Calculateur Nemrod
- Ordinateur Méléar Oxy (NTII/Gén. III)
- Indicateur d'acquisition Pycargue
- Isolation (amphibie)
- Commandes vocales
- Panneau commande manuelle
- Communicateur Hussard 2 (10km)
- Comlink
- Borne relais personnelle 5
- Dispositif médical embarqué Cortex I
- Lance-grappin (30 mètres)
- Auto-pilot 6 (réactif)
- Système de contrôle Hermès
- Stabilisateurs Haute Vitesse
- Régulateur thermique Polar system 2
- Antichoc Hammerdale niv 2
- Analyseur environnemental
- Néo-Tech, Piton stab
- Balise de détresse
- Réserve d'oxygène 24 h
- Filtre à air x2 (24h)
- Filtre à gaz (96h)
- Système hygiénique niveau 1
- Système d'alimentation Pieston 2000 niveau 1 (12h)
- Senseurs visuels et auditifs
- Illuminateur

Armement et système défensif :

- Canon sonique, Griffes de combat
- Module Véga (non intégré)
- Générateur électrique Anguille IV

VAUBAN

Echelle : H
Catégorie : Exo-1
Fabricant : Empire des généticiens
Nation : Empire des généticiens
Coût indicatif : 1 080 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 10 (15)
NT estimé : IV
Taille : 2m10
Poids : 530 kg
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 100 mètres si lestée
- **Limite :** - 120 mètres
- **Écrasement :** - 150 mètres

Autonomie : 30 ans (micro-réacteur à fusion pressurisé généticien)
Attributs :

- Exo-Force : 41
- Modificateur de dommages : +15 (H)
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Normale
- Intégrité : +3
- Résistance aux Dommages : -9
- Armure : Nano-acier VHS de 3,8 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 17

- Visière : alon de 24 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : Hyper-acier RHA de 2mm d'épaisseur
- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 10 (16)
- Catégorie GP : GP-D4
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 0,5 nœud/<1(1) (marche) ou 220km/h/36(8) (marche)

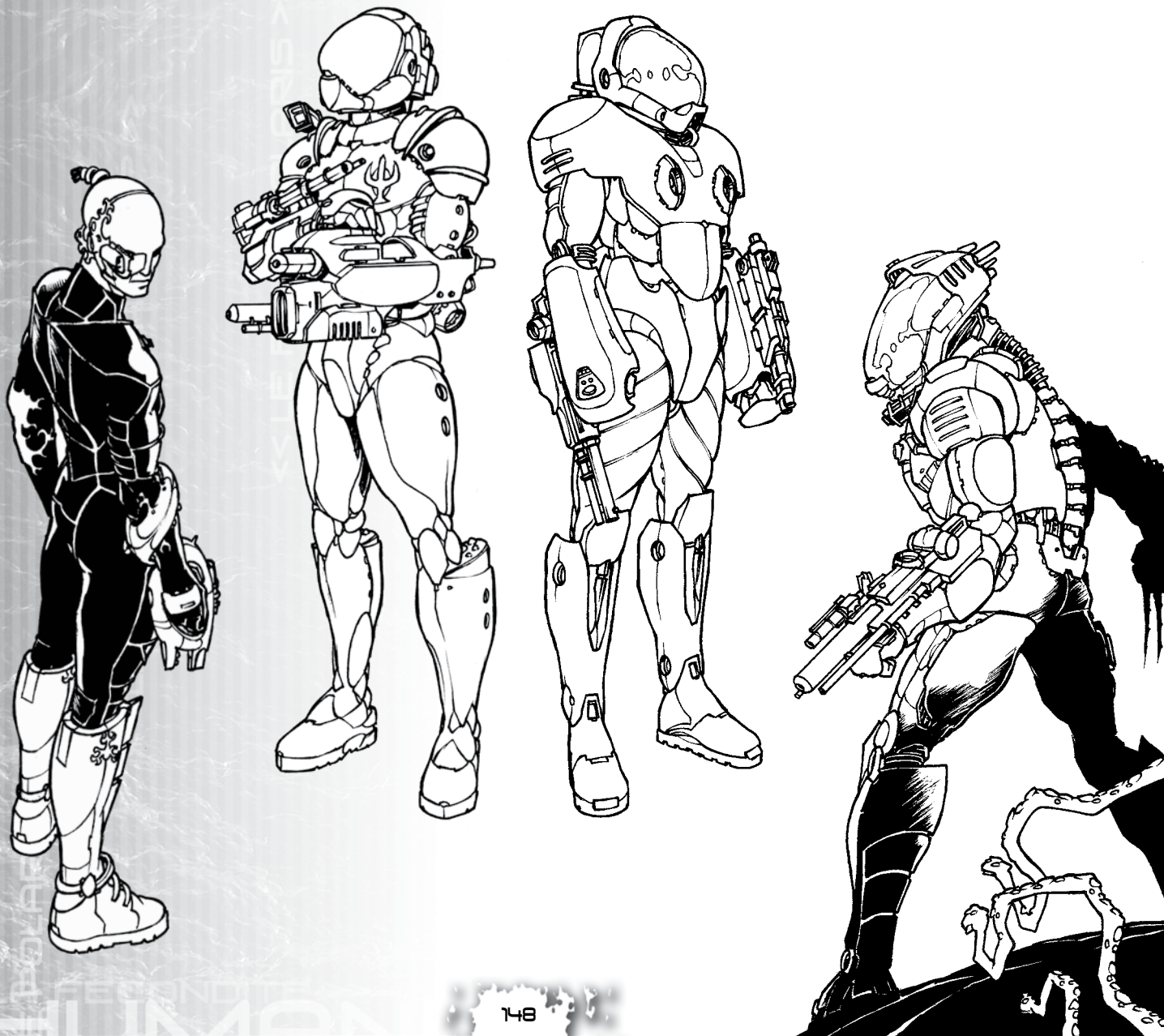
Malus d'initiative : à terre : -2

Systèmes auxiliaires :

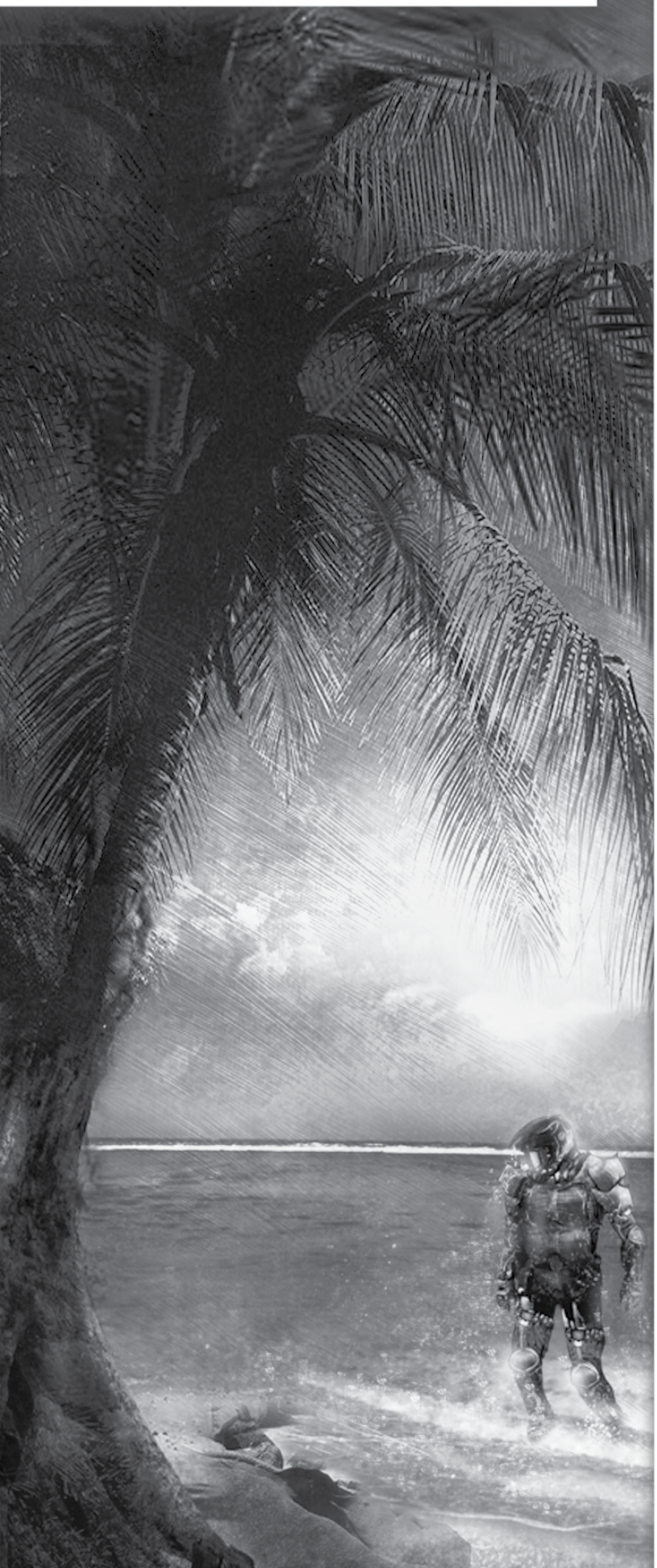
- Interface de contrôle à visière optique (principal)
- Panneau de contrôle manuel (secours, avant-bras)
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 24 heures)
- Régulateur thermique
- Système hygiénique niv. 2
- Système d'assistance et de contrôle
- Contrôle de pression
- Système de navigation niv. 13
- Ordinateur NT IV, Gén. III
- Dispositif d'isolation amphibie
- Radar
- Analyseur radar
- Communicateur externe niv. 3
- ComLink
- Système d'alimentation niv. 2
- Verrouillage antivol niv. 7 (2 systèmes au choix)
- Dispositif de diagnostic
- Analyseur environnemental
- Indicateur d'acquisition
- Revêtement anti-radiation niv.15
- Stabilisateur haute vitesse

Armement :

- Dague rétractable (poing)
- Générateur défensif électrique
- Pistolet lourd (main)
- lance-harpon (bras droit)
- Canon à neutron (épaule gauche)



ARMURES HYBRIDES_



ARMURES HYBRIDES

ASSASSIN

Note : ces armures sont utilisées par les Assassins au service des Patriarches.

Echelle : H

Catégorie : Exo-Alpha

Fabricant : Inconnu

Nation : Hégémonie

Coût indicatif : 3 100 000 sols

Disponibilité (marché noir) : -10(-1)

NT estimé : VI

Taille : ajustée au pilote

Poids : 200kg

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -17 000 mètres
- **Limite :** - 17 000 mètres
- **Écrasement :** - 25 500 mètres

Autonomie : PE Généticien (13,5 heures avec PIT)

Attributs :

- Exo-Force : 30
- Modificateur de dommages : +10 (H)
- Ossature : Fusion B
- Architecture : ultra-légère
- Intégrité : +4
- Résistance aux Dommages : -5
- Armure : ACS de 3 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 17
- Visière : ACS de 3 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : non
- Blindage visière : 6
- Catégorie GP : GP-B3
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 6 nœuds/2 (1) (PIT) ou 6 nœuds/1(1) (Exo-palmes) ou 53km/h/9 (2) (surface)

Malus d'initiative : -

Systèmes auxiliaires :

- Revêtements anéchoïques
- Réseau à pulsion électrique
- Capteur d'énergie ambiante généticien
- Commandes télépathiques
- Membrane respiratoire
- Réserve oxygène de secours
- Filtres Dioxy
- Stabilisateur
- Régulateur thermique
- Contrôles
- Pressurisateur
- Ordinateur (Gen VI NT VI)
- Communicateur (portée 4 000m/5 km)
- Système d'analyse tactique
- Analyseur environnemental
- Indicateur d'acquisition
- Système de navigation

- Sonar Actif Élinie Z (Omni 10NM)
- Passif Sealag (16 NM)
- Analyseur Dv 4 (6 cibles)
- Calculateur Pélia (4 cibles)
- Radar Vautour (5km)
- Diagnostic
- Dispositif médical embarqué Cortex I
- Bouclier de force 10

Armement :

- Lance micro-torpilles (6x micro-torpilles Wasp)
- Dague thermique (main gauche)
- Dague neurale (main droite)
- Gant d'énergie (main droite)
- Canon sonique (Bras droit)

EXPLORA

Echelle : H
Catégorie : Exo-Alpha (exo d'assistance)
Fabricant : Explora industrie
Nation : Tyr
Coût indicatif : 88 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 10(15)
NT estimé : III
Taille : ajusté au pilote
Poids : 103 kg (15kg supporté)
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 4 000 mètres
- **Limite :** - 4 800 mètres
- **Écrasement :** - 6 000 mètres

Autonomie : 10 heures (THCc)
Attributs :

- Exo-Force : Force du pilote +5
- Modificateur de dommages : variable
- Ossature : Fivaltine
- Architecture : NA
- Intégrité : +5
- Résistance aux Dommages : -6
- Armure : plastitane de 20 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 15
- Visière : Alon de 10 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : volet strié en Super-acier de 2 mm d'épaisseur
- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 6 (12)
- Catégorie GP : GP-A4
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : COO/Athlétisme +5 (exo-palmes/marche en surface)

Malus d'Initiative : sous l'eau : +0 ; à terre : +0
Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à commande vocale
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 24 heures)
- Ordinateur NTIII, Gén. III
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan
- Radar
- Analyseur radar
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Régulateur thermique
- Système hygiénique niv. 1
- Système de navigation niv. 10
- Détecteur d'acquisition
- Système d'assistance et de contrôle
- Contrôle de pression
- Générateur de lumière Feu follet
- Afficheur tactique
- Analyseur environnemental
- Revêtement anti-radiation niv. 10

Armement :

- Dague rétractable (poing)
- Générateur défensif électrique
- Lance-harpon moyen, 10 charges (bras)

* elle peut être équippée d'un module spécial placé sur ses épaules qui lui donne l'usage de deux bras mécanisés suppélmentaire.

HEIMDALL-PYRELIA

Echelle : H
Catégorie : Exo-2
Fabricant : Pyrelia industrie
Nation : République du Corail
Coût indicatif : 1 820 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 5(10)
NT estimé : III
Taille : 2m40
Poids : 2 375 kg
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 10 000 mètres
- **Limite :** - 12 000 mètres
- **Écrasement :** - 15 000 mètres

Autonomie : 3 heures (batteries THCc)
Attributs :

- Exo-Force : 68
- Modificateur de dommages : +29 (H)/-1 (V-)
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Normale
- Intégrité : +3
- Résistance aux Dommages : -10
- Armure : plastitane de 70 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 33
- Visière : alon de 40 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : hyper-acier RHA de 6mm d'épaisseur
- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 15 (25)
- Catégorie GP : GP-C4
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 9 nœuds/2(1) (PIT) ou 3 nœuds/1(1) (exo-palmes) ou 26km/h/9(2) (surface)

Malus d'Initiative : sous l'eau : -3 ; à terre : -6
Systèmes auxiliaires :

- Interface neuronale de contrôle à commandes télépathiques (principale)
- Interface de contrôle à commandes vocales (secours)
- Panneau de contrôle manuel (secours, bras)
- Sonscan actif directionnel

- Sonscan passif
- Analyseur sonscan
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 24 heures)
- Régulateur thermique
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Système d'assistance et de contrôle
- Système d'assistance et de contrôle (secours)
- Contrôle de pression
- Ordinateur NT IV, Gén. II
- Ordinateur NT II, Gén. I (secours)
- Générateur de lumière Feu follet
- Balise de détresse
- Verrouillage antivol niv. 7 (1 système au choix)
- Grappin magnétique
- Affichage tactique
- Détecteur d'acquisition
- Dispositif d'assistance médicale niv. 4
- Atténuateur sonore Masqueur Tri-Magma niv. 3

Armement :

- Dague moléculaire rétractable (poing)
- Lance-harpon lourd, 10 charges (bras)
- Lance-filet, 2 tirs

IMPERIALE

Note : il n'existe que 3 armures impériales. La première est la propriété du Haut-Amiral (sa célèbre armure blanche), les deux autres sont jalousement gardées dans les centres de recherche de l'amirauté. Personne ne sait, à l'heure actuelle, reproduire de telles merveilles. Elles ont été produites sous l'Empire Généticien.

Echelle : H
Catégorie : Exo-0
Fabricant : Empire Généticien
Nation : Hégémonie
Coût indicatif : 10 900 000 sols
Disponibilité (marché noir) : introuvable
NT estimé : VI
Taille : 1m85
Poids : 750 kg
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -20 000 mètres
- **Limite :** - 24 000 mètres
- **Écrasement :** - 30 000 mètres

Autonomie : Générateur à fusion pressurisé généticien/250 ans
Attributs :

- Exo-Force : 51
- Modificateur de dommages : +20 (H)/-6 (V-)
- Ossature : Fusion B
- Architecture : normale
- Intégrité : +10
- Résistance aux Dommages : -15
- Armure : Fusion B de 10 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 73
- Visière* : fine fente en ACS de 20 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : non
- Blindage visière : 44
- Catégorie GP : GP-C4
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 10 nœuds/2 (1) (PIT) ou 60km/h/10(3) (surface)/Réacteur dorsal (1 heure d'autonomie)

Malus d'initiative : sous l'eau : -1/ à terre : -2

** Casque quasi-intégral généticien, il faut donc viser pour toucher la visière (test à -7)*

Systèmes auxiliaires :

- Commandes télépathiques
- Membrane respiratoire
- Réserve oxygène de secours
- Filtres Dioxy
- Stabilisateur
- Régulateur thermique 4
- Système Hygéna
- Filtres Hygéna
- Contrôles
- Pressurisateur
- Ordinateur (Gen VI NT VI)
- Communicateur (portée 4 000m/5 km)
- Système d'analyse tactique
- Analyseur environnemental
- Indicateur d'acquisition
- Système de navigation
- Auto-patch
- Sonar Actif Élinie Z (Omni 10NM)
- Passif Sealag (16 NM)
- Analyseur Dv 4 (6 cibles)
- Calculateur Pélia (4 cibles)
- Radar Vautour (5km)
- Diagnostic
- Centrale de réparation Omni-Vat niveau 10
- Annexes Uni-Vat (x10)
- Champ de force 12
- Dispositif médical embarqué Cortex I

Armement :

- Pulseur TMP II (32 charges)
- Lance torpilles taille 1 (4 torpilles)
- Faisceau antimoléculaire léger NT VI
- Pulseur palmaire TMP I (24 charges)
- Dague moléculaire
- Générateur micro-ondes 6

Note : Tous les systèmes ont un blindage I.E.M. 12.

OURAKEN

Echelle : H
Catégorie : Exo-2
Fabricant : Gladius
Nation : Culte du Trident/Veilleurs
Coût indicatif : 13 400 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 1(5)
NT estimé : III/IV
Taille : 2m40
Poids : 2 692 kg
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 12 080 mètres

- **Limite :** - 14 500 mètres
- **Écrasement :** - 18 120 mètres

Autonomie : en années (RTGc NT IV)

Attributs :

- Exo-Force : 71
- Modificateur de dommages : +30(H)/+0(V-)
- Ossature : ArmaTi
- Architecture : normale
- Intégrité : +7
- Résistance aux Dommages : -14
- Armure : plastitane de 86 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 39
- Visière : hyper-alon de 40 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : super-acier de 5 mm d'épaisseur
- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 21 (32)
- Catégorie GP : GP-C3
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 7 nœuds/2(1) (PIT) ou 3 nœuds/1(1) (exo-palmes) ou 14km/h/3(2) (surface)

Malus d'Initiative : sous l'eau : -3 ; à terre : -6

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à filet neuronal (principale)
- Interface de contrôle à commande vocale (secours)
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 72 heures)
- Ordinateur NT III, Gén. IV
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan
- Calculateur de tir
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Régulateur thermique
- Balise de détresse
- Système hygiénique niv. 1
- Système d'alimentation niv. 2
- Système de navigation niv. 13
- Détecteur d'acquisition
- Système d'assistance et de contrôle
- Contrôle de pression
- Générateur de lumière Feu follet
- Affichage tactique
- Champ IEM anti-torpille niv. 3
- Autopilote niveau 12 (réactif, retour à la base en cas de perte de conscience du pilote)
- Antivol à reconnaissance neuronale

Armement :

- Dague thermique rétractable (poing)
- Canon à neutrons fantassin (épaule)
- Lance-harpon lourd, 10 charges (bras)
- Lance-harpon AV multiple, 3 charges (bras)
- 2 lance-torpilles Taille 2, 1 torpille Taille 2 chacun.

Note : tous ces systèmes ont un Blindage IEM 3.

OVERLORD

On sait peu de chose sur cette armure découverte dans un dépôt et conservée jalousement par l'Union Méditerranéenne. Il semblerait qu'elle était utilisée par les soldats de l'Empire au moment de la révolte de l'Alliance Azure.

Echelle : H

Catégorie : Exo-1

Fabricant : Empire des Généticiens

Nation : Empire des Généticiens

Coût indicatif : 7 120 000 sols

Disponibilité (marché noir) : introuvable

NT estimé : V/VI

Taille : 2m25

Poids : 1 640 kg

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 20 000 mètres
- **Limite :** - 24 000 mètres
- **Écrasement :** - 30 000 mètres

Autonomie : 300 ans (micro-moteur à fusion pressurisé généticien)

Attributs :

- Exo-Force : 62
- Modificateur de dommages : +26 (H)/-2 (V-)
- Ossature : fusion B
- Architecture : normale
- Intégrité : +10
- Résistance aux Dommages : -16
- Armure : Fusion B de 5 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 46
- Visière : Casque lisse généticien intégré à l'armure
- Catégorie GP : GP-D3
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 18 nœuds/6(1) (PIT) ou 3 nœuds/1(1)(exo-palmes) ou 110km/h/19(4)(surface)

Malus d'initiative : non

Systèmes auxiliaires: inconnus mais ils comprennent une IA limitée généticienne et un Détecteur sous-marin généticien.

PIRATES

Note : Les pirates préfèrent largement les armures légères et fonctionnelles. Ce sont généralement des armures Alpha mécanisées ou avec un exosquelette d'assistance. La plupart sont constituées de pièces récupérées sur d'autres armures. Les pirates intègrent très peu d'équipements à leurs armures.

ARMURE « LOURDE »

Echelle : H

Catégorie : Exo-Alpha

Fabricant : Pirates

Nation : Pirates

Coût indicatif : 135 000 sols

Disponibilité (marché noir) : -5 (1)

NT estimé : III

Taille : 1m80

Poids : 200 kg

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -10 160 mètres
- **Limite :** - 10 160 mètres
- **Écrasement :** -15 240 mètres

Autonomie : 12 heures (THCc) ou 3 heures avec un PIT

Attributs :

- Exo-Force : 30

- Modificateur de dommages : +10 (H)
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : ultra-légère
- Intégrité : -3
- Résistance aux Dommages : +2
- Armure : Plastitane de 37 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 14
- Visière : alon de 30mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : non
- Blindage visière : 13
- Catégorie GP : GP-B3
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 4 nœuds/1(1) (Exo-palmes ou PIT)/26km/h/ 5(2) (surface)

Malus d'initiative : sous l'eau : 0, à terre : 0

Systèmes auxiliaires :

- Ordinateur Pristar III (NT III/Génération II)
- Sonscan Actif Dauphin II
- Passif Kilian
- Analyseur Mk 12 Sea-Star
- Calculateur Nemrod
- Commandes vocales
- Comlink
- Communicateur Lénid II
- Pressurisateur
- Régulateur thermique
- Contrôle Class A
- Réserve d'oxygène 24h
- Filtre 96h
- Stabilisateur
- Système de navigation

Note : tous les systèmes ont un blindage IEM 4

ARMURE « CLASSIQUE »

Echelle : H

Catégorie : Exo-Alpha (Exo d'assistance)

Fabricant : Pirates

Nation : Pirates

Coût indicatif : 88 000 sols

Disponibilité (marché noir) : -5 (1)

NT estimé : III

Taille : ajustée au pilote

Poids : 150 kg (31 kg supporté)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -6 150 mètres
- **Limite :** -7 380 mètres
- **Écrasement :** -9 225 mètres

Autonomie : 12 heures (THCc)

Attributs :

- Exo-Force : Force du personnage +4
- Modificateur de dommages : selon la force du personnage
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : NA
- Intégrité : +3
- Résistance aux Dommages : -4
- Armure : plastitane de 18 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 13
- Visière : Alon de 6,8 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : non
- Blindage visière : 5
- Catégorie GP : GP-B1
- Vitesse/VIT (points de mouv.): exo-palmes/ vitesse du personnage augmentée (COO/Athl + 4)

Malus d'initiative : sous l'eau : 0 ; à l'air libre : 0

Systèmes vitaux :

- Ordinateur Pristar III (NTIII/génération II)
- Sonscan Actif Dauphin II
- Passif Kilian
- Analyseur Mk 12 Sea-Star
- Calculateur Nemrod
- Commandes vocales
- Comlink
- Communicateur Lénid II
- Pressurisateur
- Régulateur thermique
- Contrôle Class A
- Réserve d'oxygène 24h
- Filtre 96h
- Stabilisateur
- Système de navigation

SYLACO

Note : cette armure expérimentale équipe depuis peu les grands amiraux de la flotte hégémonienne. C'est un prototype extrêmement léger et souple qui peut être porté aussi bien à l'air libre que dans l'eau. L'armure est constituée d'une matière souple recouvrant un exosquelette d'assistance extrêmement léger. Une fois activée, la matière souple polarisable se durcit et les renforts incorporés se mettent en place en un tour. Le casque se constitue à partir de la collerette de l'armure dont la partie arrière recouvre tout l'arrière du crâne jusqu'à son sommet. La visière est constituée de nano-alon dispersable. Les gants se constituent à partir du dispositif sur les poignets de l'armure qui libèrent la matière dispersable. Les exo-palmes peuvent être ou non déployées. Il faut un tour pour activer l'armure et un tour supplémentaire pour qu'elle se pressurise.

Une armure en parfait état n'impose aucun malus à celui qui la porte sauf si le système de contrôle de l'exosquelette est détruit. Dans ce cas, c'est l'équivalent d'une armure exo-Alpha. Une telle armure n'a pas de prix et il n'en existe qu'une dizaine au fond des mers. Elle est basée sur un modèle Généticien.

Echelle : H

Catégorie : Exo-Alpha (exo d'assistance

Fabricant : Inconnu

Nation : Hégémonie

Coût indicatif : 2 290 000 de sols

Disponibilité (marché noir) : introuvable

NT estimé : V-VI

Taille : ajustée au personnage

Poids activé/désactivé (supporté) : 80 kg(0kg)/65kg(8kg)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 8 000 mètres
- **Limite :** - 9 600 mètres
- **Écrasement :** - 12 000 mètres

Autonomie : micro-fusion pressurisé azuréen/50 ans

Attributs :

- Exo-Force : Force du personnage +6

- Modificateur de dommages : selon la force du personnage
- Ossature : ArmaTi
- Architecture : NA
- Intégrité : +7
- Résistance aux Dommages : -8
- Armure : nano-terranium de 2 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 12
- Visière : nano-alon de 2,6 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 2mm de nano-terranium dispersable
- Blindage visière (avec volet de sécurité) :) 4 (12)
- Catégorie GP : GP-B3
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : vitesse du personnage augmentée (COO/Athl + 6)

Malus d'initiative : -

**Tant que l'armure n'est pas activée, la tenue offre une protection de 5 contre les attaques physiques et de 2 pour les attaques contre les seuils d'inconscience.*

Systèmes auxiliaires :

- Ordinateur Ultia VI (NTV/Gén. 3)
- Sonscan Actif Élinie Z
- Passif Sealag
- Analyseur Dv 4
- Calculateur Pélia
- Commandes télépathiques
- Réserve oxygène (12h)
- Filtres à gaz (96h)
- Système d'analyse tactique
- Comlink
- Communicateur comdive 200
- Pressurisateur
- Système de navigation
- Régulateur thermique 2
- Contrôle exo
- Auto-pilot 8 (Réactif)
- Champ de force azuréen 6

Armement :

- Dague moléculaire
- Pulseur palmaire TMP I
- Tous les systèmes ont un blindage I.E.M. 8

SYLPH 56

Echelle : H
Catégorie : Exo-1E
Fabricant : Millénium
Nation : Union Méditerranéenne
Coût indicatif : 3 240 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 1(5)
NT estimé : III
Taille : 2m
Poids : 1 600 kg
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 15 000 mètres
- **Limite :** - 18 000 mètres
- **Écrasement :** - 22 500 mètres

Autonomie : micro-moteur à fusion pressurisé azuréen (100 ans)

Attributs :

- Exo-Force : 62
- Modificateur de dommages : +26(H)/-2 (V-)
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : normale
- Intégrité : +3
- Résistance aux Dommages : -9
- Armure : nano-composite fc/epoxy de 71 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 41
- Visière* : Hyper-Alon de 20 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : non
- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 27
- Catégorie GP : GP-C4
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 10 nœuds/3(1) (PIT) ou 3 nœuds/1(1) (exo-palmes) ou 35km/h/6(2) (surface)

Malus d'Initiative : sous l'eau : -2 ; à terre : -4

** le casque est un modèle quasi-intégral. Utilisez les valeurs de la coque si l'adversaire ne vise pas la fine visière (test à –7).*

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à visière optique (principal)
- Panneau de contrôle manuel (secours, avant-bras)
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 24 heures)
- Régulateur thermique
- Système hygiénique niv. 2
- Système d'assistance et de contrôle
- Contrôle de pression
- Système de navigation niv. 13
- Ordinateur NT IV, Gén. II
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Générateur de lumière Feu follet
- Caméra

Armement :

- Dague moléculaire rétractable (poing)
- Générateur défensif électrique
- Lance-harpon lourd, 10 charges (bras)

TYPHON

Echelle : H
Catégorie : Exo-Alpha
Fabricant : Melian OP
Nation : Ligue rouge
Coût indicatif : 782 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 5(10)
NT estimé : III
Taille : 1m80
Poids : 170kg (ou 210 avec RTG)
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -7 000 mètres
- **Limite :** - 8 400 mètres
- **Écrasement :** - 10 500 mètres

Autonomie : 100 ans (micro-réacteur à fusion pressurisé azu-

réen) ou RTGc

Attributs :

- Exo-Force : 30
- Modificateur de dommages : +10 (H)
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : normale
- Intégrité : +3
- Résistance aux Dommages : -4
- Armure : hyper composite fibre de carbone et epoxy de 18 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 15
- Visière : Alon de 12 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 4 mm d'hyper-acier RHA
- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 7 (15)
- Catégorie GP : GP-B2
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 3 nœuds/1(1) (Exo-palmes) ou 3 nœuds/1(1) (PIT dorsal) ou 16km/h/3(1) (surface)

Malus d'Initiative : sous l'eau : +0 ; à terre : +0

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à visière optique (principal)
- Panneau de contrôle manuel (secours, avant-bras)
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 48 heures)
- Régulateur thermique
- Système hygiénique niv. 2
- Système d'assistance et de contrôle
- Contrôle de pression
- Système navigation niv. 10
- Ordinateur NT III, Gén. III
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan niv. 12
- Radar
- Analyseur radar niv. 12
- ComLink
- Communicateur Comdiv 200
- Communicateur externe niv. 1
- Système d'alimentation niv. 2
- Verrouillage antivol niv. 7 (1 système au choix)
- Dispositif de diagnostic
- Affichage tactique
- Dispositif de réparation
- Centrale d'autoréparation niv 12
- Modules annexes pour 5 systèmes

Armement :

- Dague rétractable (poing)
- Dague thermique (poing)
- Générateur défensif à champ micro-ondes
- Lance-harpon moyen, 10 charges (bras)

VANGUARD

Catégorie : Exo-1

Fabricant : Alliance Azur

Nation : Alliance Azur

Coût indicatif : 12 000 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 10(15)

NT estimé : III-IV

Taille : 2m25

Poids : 1 700 kg

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 4 000 mètres
- **Limite :** - 4 800 mètres
- **Écrasement :** - 6 000 mètres

Autonomie : 150 ans (micro-réacteur à fusion pressurisé azuréen)

Attributs :

- Exo-Force : 62
- Modificateur de dommages : +26 (H)/-2 (V-)
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Normale
- Intégrité : +3
- Résistance aux Dommages : -9
- Armure : plastitane de 24 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 16
- Visière : alon de 24 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : Hyper-acier RHA de 2mm d'épaisseur
- Blindage visière (avec volet de sécurité) : 10 (16)
- Catégorie GP : GP-D4
- Vitesse/VIT (points de mouv.) : 4 Nœuds/1(1)(Exo-palmes) ou 20 Nœuds/7(2) (PIT) ou 150km/h/27(6) (surface)

Malus d'initiative : sous l'eau : -2 ; à terre : -4

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à visière optique (principal)
- Panneau de contrôle manuel (secours, avant-bras)
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 24 heures)
- Régulateur thermique
- Système hygiénique niv. 2
- Système d'assistance et de contrôle
- Contrôle de pression
- Système de navigation niv. 13
- Ordinateur NT IV, Gén. III
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan
- Communicateur Comdiv 200
- ComLink
- Système d'alimentation niv. 2
- Verrouillage antivol niv. 7
- Dispositif de diagnostic

Armement :

- Pistolet lourd sous-marin à dards (main)
- Dague rétractable (poing)
- Générateur défensif électrique
- Lance-harpon lourd, 10 charges (bras)
- Pistolet lourd sous-marin à dards (main)

SYD



NYMPH 1-A





SYRIA 4

OMÉGA



BULLDOG



COBALT



CONDOR



COUGAR



ENIGMA



ENDOVAL MRK II



JAGUAR



VAUBAN





ASSASSIN



EXPLORA



HEIMDALL-PYRELIA



IMPÉRIALE



OVERLOAD



PIRATE



PIRATE



OURAKEN



TYPHON



VANGUARD

<< LIVRE QUATRE_

GUIDE DES VÉHICULES

GUIDE DES VÉHICULES_



Note sur les nouvelles caractéristiques des véhicules : les caractéristiques ont été changées car désormais l'architecture de l'appareil modifie son blindage et sa profondeur limite. Son ossature modifie son blindage et sa Résistance aux dommages. Les vitesses sont calculées avec la nouvelle table des vitesses publiée avec l'écran du jeu et en annexe de ce supplément. Vous noterez que les caractéristiques de nombreux appareils diffèrent des caractéristiques du livre de base et même de l'écran. Vous pouvez totalement ignorer les engins décrits dans les précédentes publications ou estimer qu'il s'agit d'autres modèles.

TECHNOLOGIE_

SOUS-MARINE

FORME GÉNÉRALE DES SOUS-MARINS

Tous les engins sous-marins vont privilégier pour leur structure pressurisée les cylindres et les sphères, les deux formes étant les mieux adaptées pour résister à la pression. C'est une règle presque universelle jusqu'au niveau technologique VII ou la technologie va, dans certains cas, permettre certaines fantaisies. Mais même à ce niveau technologique, le cylindre et la sphère resteront des formes de choix.

Le carénage des véhicules, par contre, peut adopter des formes plus variées tant que la structure interne est cylindrique ou sphérique. Cependant, plus un navire va vouloir être discret et rapide, plus son carénage sera débarrassé de tout élément pouvant compromettre ces deux paramètres. Ainsi un navire conçu pour être extrêmement discret aura souvent une forme optimale sans aucune fioriture sur la coque tandis qu'un gros engin facilement détectable et qui n'a pas besoin d'aller vite pourra bénéficier d'un carénage beaucoup moins hydrodynamique s'il dispose de suffisamment de puissance.

Note sur les châteaux (ou massifs) des navires : dans l'univers de Polaris, très peu de bâtiments sont dotés de massifs puisque leur intérêt est assez limité dans un monde où l'on évite d'aller à la surface. Bien entendu, il existe des exceptions comme les navires conçus pour étudier la surface, bon nombre de navires généticiens ou des bâtiments très particuliers comme l'Argonaute ou le croiseur minotaure Tarsit de Liebur l'Innommable.

COMBUSTIBLES

Poids et prix du combustible à NT III par jour d'autonomie en fonction de la source d'énergie (table page suivante).

Note : à NT II, le prix est doublé, à N IV le prix est divisé par 2, à NT V, il est divisé par 3 et à NT VI, il est divisé par 4.

> **Exemple :** Le transporteur de type LC Mk1 a une autonomie de 3 jours avec son MDCF GP-C4. Une fois le réservoir vide, refaire le plein à NT III coûte 1 500 sols (3 x 500). Le poids du combustible est de 3,6 t.

> **Exemple :** Le transporteur de type LC Mk2 a une autonomie de 2,5 jours avec son MEGAR GP-D1. Une fois le réservoir vide, refaire le plein à NT III coûte 2 500 sols (2,5 x 1000). Le poids du combustible est d'environ 2 t.

Le prix donné ici est pour du carburant garanti 100 % sans impuretés et 100 % non toxique. Il est donc parfaitement possible de trouver du combustible coûtant moins cher que ce prix officiel (à la discrétion du MJ).

Bien évidemment, plus le prix sera faible et plus les risques d'encrassement du moteur augmenteront.

Dans la pratique, en jouant sur la toxicité du combustible, on peut fréquemment en trouver coûtant deux à trois fois moins et ne présentant aucun risque pour le personnel, sauf en cas d'avarie du moteur.

OPTION: SAS

Lorsque l'on fait construire un engin sous-marin, on peut décider de lui adjoindre un sas. Il faut alors décider de sa « taille » car cela conditionne le type d'individus ou d'armures qui pourront y pénétrer.

Bien évidemment, plus celle-ci est importante et plus le sas sera volumineux et lourd et ceci se fera donc au détriment du fret. De plus, il faut s'assurer que les dimensions du sas sont compatibles avec celles du vaisseau auquel il est destiné.

Si l'on décide d'installer un sas une fois le vaisseau construit, son coût sera nettement plus important car cela implique de découper la paroi, d'enlever ou déplacer de l'équipement pour faire de la place au sas, de l'installer puis de ressouder la coque.

Dans ce cas, le prix du sas sera multiplié par un cœfficient compris entre 3 et 5 (selon l'expertise des installateurs, la qualité des outils, etc.)

À titre d'exemple, on donne ci-dessous deux tailles de sas, chaque sas étant de surcroît prévu pour s'intégrer dans les deux types de transporteurs décrits dans ce document.

SAS POUR « DEEPSEA »

SAS POUR EXO ALPHA (2 ÉCOUTILLES) NT IV

- **Coque :** Nano-alliage de titane
- **Ossature :** Nano-titane structurel
- **Architecture :** Normale
- **Diamètre :** 1,25 m
- **Hauteur :** 2,50 m
- **Volume SAS :** 2,8 m3
- **Diamètre interne SAS** : 1,2 m maximum
- **Hauteur interne SAS :** 1,9 m

SAS POUR EXO 0 (2 PORTES DE 2M DE HAUT ET DE 1M DE LARGE) NT IV

- **Coque :** Nano-alliage de titane
- **Ossature :** Nano-titane structurel
- **Architecture :** Normale
- **Diamètre:** 1,50 m
- **Hauteur :**2,92 m
- **Volume SAS :** 4,7 m3

SAS POUR EXO ALPHA (DEEPSEA)			
PO_	**Masse**	**Coût**	**V. interne**
10 km	3,8 tonnes	2 685 800 sols	2,2 m3
11 km	3,8 tonnes	2 857 600 sols	2,2 m3
12 km	3,9 tonnes	3 029 900 sols	2,1 m3
13 km	3,9 tonnes	3 202 600 sols	2,1 m3
14 km	4,0 tonnes	3 375 600 sols	2,1 m3
15 km	4,0 tonnes	3 548 900 sols	2,1 m3
16 km	4,1 tonnes	3 722 400 sols	2,1 m3
17 km	4,2 tonnes	3 896 200 sols	2,1 m3
18 km	4,2 tonnes	4 070 200 sols	2,1 m3
19 km	4,3 tonnes	4 244 300 sols	2,0 m3
20 km	4,3 tonnes	4 418 500 sols	2,0 m3

POIDS ET PRIX DU COMBUSTIBLE À NT III PAR JOUR D'AUTONOMIE EN FONCTION DE LA SOURCE D'ÉNERGIE						
	MDCF		**PACAR**		**MEGAR**	
GROUPE PROPULSEUR_	**Masse**	**Prix**	**Masse**	**Prix**	**Masse**	**Prix**
GP-A1	2 kg	0,8	1,2 kg	1,4	0,8 kg	1
GP-A2	4 kg	1,6	2,4 kg	3	1,6 kg	2
GP-A3	6 kg	2,4	3,6 kg	4	2,4 kg	3
GP-A4	12 kg	5	7,2 kg	9	4,9 kg	6
GP-B1	20 kg	8	12 kg	15	8,2 kg	10
GP-B2	40 kg	15	24 kg	30	16 kg	20
GP-B3	60 kg	25	36 kg	45	24 kg	30
GP-B4	121 kg	50	72 kg	85	49 kg	60
GP-C1	202 kg	80	120 kg	150	82 kg	100
GP-C2	403 kg	160	240 kg	300	163 kg	200
GP-C3	605 kg	240	360 kg	450	245 kg	300
GP-C4	1,2 t	500	720 kg	850	490 kg	600
GP-D1	2 t	800	1,2 t	1 400	816 kg	1 000
GP-D2	-	-	2,4 t	2 900	1,6 t	2 000
GP-D3	-	-	3,6 t	4 300	2,4 t	2 900
GP-D4	-	-	7,2 t	8 600	4,9 t	5 900
GP-E1	-	-	12 t	14 400	8,2 t	9 800
GP-E2	-	-	22 t	25 900	15 t	17 600
GP-E3	-	-	38 t	46 100	26 t	31 300
GP-E4	-	-	67 t	80 600	46 t	54 800
GP-F1	-	-	120 t	144 000	82 t	97 900
GP-F2	-	-	-	-	147 t	176 300
GP-F3	-	-	-	-	261 t	313 300

SAS POUR EXO 0 (DEEPSEA)			
PO_	**Masse**	**Coût**	**V. interne**
10 km	8,7 tonnes	9 834 000 sols	3,6 m³
11 km	8,8 tonnes	10 259 800 sols	3,6 m³
12 km	9,0 tonnes	10 677 100 sols	3,6 m³
13 km	9,1 tonnes	11 087 000 sols	3,5 m³
14 km	9,3 tonnes	11 490 300 sols	3,5 m³
15 km	9,4 tonnes	11 887 700 sols	3,5 m³
16 km	9,6 tonnes	12 279 800 sols	3,5 m³
17 km	9,7 tonnes	12 666 900 sols	3,5 m³
18 km	9,9 tonnes	13 049 600 sols	3,4 m³
19 km	10,0 tonnes	13 428 000 sols	3,4 m³
20 km	10,1 tonnes	13 802 600 sols	3,4 m³

SAS POUR GLOSTAR

SAS EXO ALPHA (2 ÉCOUTILLES) NT III

Coque : Hyper acier [VHS]

- **Ossature :** PlasTirAl®
- **Architecture :** Normale
- **Diamètre:** 1,25 m
- **Hauteur :** 2,50 m
- **Volume SAS :** 2,8 m3
- **Diamètre interne SAS** : 1,2 m maximum
- **Hauteur interne SAS :** 1,9 m

SAS EXO 0 (2 PORTES DE 2 M DE HAUT ET DE 1 M DE LARGE) NT III

- **Coque :** Hyper acier [VHS]
- **Ossature :** PlasTirAl®
- **Architecture :** Normale
- **Diamètre:** 1,50 m
- **Hauteur :** 2,92 m
- **Volume SAS :** 4,7 m3
- **Diamètre interne SAS** : 1,4 m maximum
- **Hauteur interne SAS :** 2,2 m

SAS POUR EXO ALPHA (GLOSTAR)			
PO_	**Masse**	**Coût**	**V. interne**
1 km	3,7 tonnes	226 500 sols	2,3 m³
2 km	3,7 tonnes	236 700 sols	2,3 m³
3 km	3,8 tonnes	251 200 sols	2,3 m³
4 km	3,9 tonnes	265 700 sols	2,3 m³
5 km	4,0 tonnes	280 400 sols	2,3 m³
6 km	4,1 tonnes	295 100 sols	2,2 m³
7 km	4,2 tonnes	310 000 sols	2,2 m³
8 km	4,3 tonnes	324 900 sols	2,2 m³
9 km	4,3 tonnes	339 800 sols	2,2 m³
10 km	4,4 tonnes	354 800 sols	2,2 m³
11 km	4,5 tonnes	369 900 sols	2,2 m³
12 km	4,6 tonnes	385 100 sols	2,2 m³
13 km	4,7 tonnes	400 300 sols	2,2 m³
14 km	4,8 tonnes	415 500 sols	2,2 m³
15 km	4,9 tonnes	430 800 sols	2,2 m³
16 km	5,0 tonnes	446 200 sols	2,1 m³
17 km	5,1 tonnes	461 600 sols	2,1 m³
18 km	5,2 tonnes	477 000 sols	2,1 m³
19 km	5,3 tonnes	492 500 sols	2,1 m³
20 km	5,4 tonnes	508 000 sols	2,1 m³

SAS POUR EXO 0 ALPHA (GLOSTAR)			
PO_	**Masse**	**Coût**	**V. interne**
1 km	8,7 tonnes	753 800 sols	3,8 m³
2 km	9,0 tonnes	804 500 sols	3,8 m³
3 km	9,4 tonnes	866 500 sols	3,8 m³
4 km	9,7 tonnes	921 900 sols	3,8 m³
5 km	10,1 tonnes	973 100 sols	3,8 m³
6 km	10,4 tonnes	1 021 300 sols	3,7 m³
7 km	10,6 tonnes	1 067 300 sols	3,7 m³
8 km	10,9 tonnes	1 111 600 sols	3,7 m³
9 km	11,2 tonnes	1 154 400 sols	3,7 m³
10 km	11,5 tonnes	1 196 100 sols	3,7 m³
11 km	11,7 tonnes	1 236 800 sols	3,7 m³
12 km	12,0 tonnes	1 276 700 sols	3,6 m³
13 km	12,2 tonnes	1 315 800 sols	3,6 m³
14 km	12,4 tonnes	1 354 200 sols	3,6 m³
15 km	12,7 tonnes	1 392 100 sols	3,6 m³
16 km	12,9 tonnes	1 429 400 sols	3,6 m³
17 km	13,1 tonnes	1 466 300 sols	3,6 m³
18 km	13,4 tonnes	1 502 800 sols	3,5 m³
19 km	13,6 tonnes	1 538 900 sols	3,5 m³
20 km	13,8 tonnes	1 574 600 sols	3,5 m³

FONCTIONNEMENT DES CHASSEURS

DESCRIPTION

Extérieurement (et sauf exception particulière, comme le chasseur Trident par exemple), la forme d'un chasseur sous-marin est très similaire à celle d'un sous-marin, avec cependant les différences suivantes :

- Une hélice pompe systématiquement à la place du propulseur à tuyère.
- Un supercapaciteur (SC) pour pouvoir atteindre des vitesses très importantes (mode « boost »).
- Un habitacle pour améliorer la vision.
- Des appendices plus gros et en plus grand nombre (pour la manœuvrabilité et la gestion de l'équilibre à haute vitesse).
- Quatre propulseurs à tuyère horizontaux intégrés dans la structure (pour la manœuvrabilité et la gestion de l'équilibre à faible vitesse). Ils sont alimentés par une petite batterie.

En revanche, intérieurement, c'est très différent. Au lieu d'avoir une coque pressurisée qui englobe tout le volume interne du sous-marin, on a un chasseur bâti autour d'un châssis tubulaire recouvert de plaques de blindage et séparant l'intérieur en trois zones :

- Une zone à l'arrière qui renferme les moteurs : le moteur principal (généralement une batterie), la petite batterie qui alimente les PIT et le supercapaciteur. Les moteurs ainsi que le supercapaciteur sont stockés dans des conteneurs compensés. L'espace entre les conteneurs et le blindage est rempli d'une mousse syntactique (mousse pratiquement incompressible, de faible densité, constituée de microbilles de céramique de différentes tailles allant de quelques dizaines à une centaine de microns et noyées dans une résine époxy) dont le rôle est d'absorber les ondes de chocs.
- Un ovoïde pressurisé (module de survie ou MS) qui renferme le pilote. Il est muni de quatre hublots en Alon (ou en tout autre matériau transparent résistant) pour l'aide à la vision de près. La taille de l'ovoïde est le même pour tous les chasseurs (ce qui simplifie la maintenance et permet la réutilisation).
- Une zone à l'avant qui renferme l'armement. Celui-ci est stocké dans un ou plusieurs conteneurs compensés ou pressurisés. Certaines armes (les torpilles par exemple) ne nécessitent aucun conditionnement particulier. L'espace entre le blindage et les conteneurs est lui aussi rempli de mousse syntactique.

GROUPES PROPULSEURS

Les chasseurs sont des engins sous-marins dont l'espérance de vie n'est généralement pas très grande. Par conséquent, y installer des moteurs coûteux comme des RTG par exemple représenterait un gâchis inacceptable. De plus, pour éviter la détection, il faut éviter tout moteur qui risquerait de générer une signature thermique ou acoustique caractéristique (comme un moteur de type MEGAR par exemple). Aussi on utilise des batteries haute capacité.

Néanmoins, la place dans un chasseur étant limitée, au lieu d'utiliser des batteries de type THC, les chasseurs embarquent des SHC (Super Haute Capacité) qui sont deux fois plus performantes mais malheureusement 5 fois plus chères que les THC. D'autre part, elles sont assez difficiles à produire, aussi, la production est intégralement consommée par les militaires. Les SHC ne sont disponibles qu'à partir de NT III.

La propulsion est assurée par une hélice-pompe ce qui permet non seulement au chasseur d'atteindre des vitesses élevées (en améliorant le coefficient d'hydrodynamisme) mais surtout de le rendre particulièrement silencieux (le sillage du chasseur étant en effet « pacifié », un sonar aura beaucoup plus de mal à le détecter). Comme de surcroît le chasseur n'émet que très peu de bruits caractéristiques, il est extrêmement difficile de détecter ce type d'engin. Ainsi, à moins qu'un chasseur solitaire ne fasse volontairement du bruit, seul un sonar performant sera potentiellement capable de l'identifier au milieu du bruit ambiant.

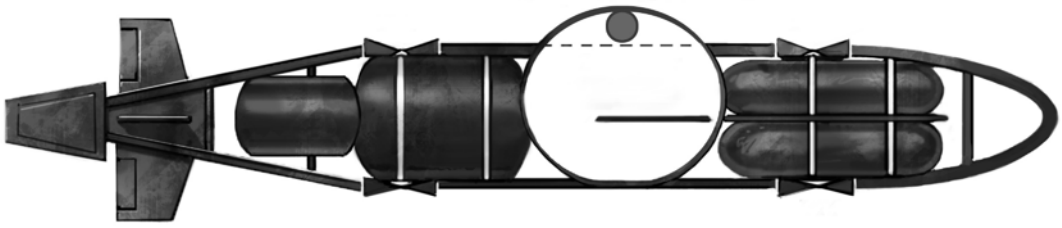
MODULE DE SURVIE (MS)

Le MS est découpé en deux zones séparées par une cloison horizontale (qui sert de plancher pour le pilote). La zone du haut renferme l'équipement et le pilote et la zone du bas fait office de petit ballast entrant pour gérer les variations de poids négatif afin d'éviter que le module ne remonte à la surface. En effet, lorsqu'il se sépare du chasseur, le pilote peut avoir à remplir d'eau le ballast pour atteindre l'équilibre.

Le haut du module de survie dépasse du chasseur et fait office de cockpit. Cet habitacle est muni de quatre hublots pour la vision de près. Le sonar embarqué permet d'obtenir des images 3D de l'environnement extérieur d'une résolution bien supérieure à celle de la vue. À noter que les fixations des hublots sont renforcées et que le blindage peut se rabattre sur les hublots (servant ainsi de volets de sécurité).

Le MS ne dispose que d'une seule écoutille placée au-dessus de l'habitacle et qui donne directement accès à la zone du pilote À noter que l'écoutille ne fait que 50 cm de diamètre (au lieu des 80 cm traditionnel) afin de réduire le poids du MS. Par conséquent, les pilotes de chasseur ont un gabarit limité (taille comprise entre 1,65 et 1,85 m et poids inférieur à 85 kg).

En cas de gros problèmes (par exemple, explosion imminente du moteur ou de l'armement), le module de survie peut être détaché du reste de l'appareil grâce à l'explosion de mini-charges qui coupent littéralement les connections au châssis.



Le module de survie est normalement alimenté par le moteur principal. Néanmoins, si le moteur principal est détruit, le module tire son énergie d'une batterie de secours. Celle-ci est juste suffisante pour faire fonctionner le système de survie ainsi qu'une balise de localisation.

L'autonomie du module de survie, en nourriture, en eau et en oxygène, est normalement de 100 heures (4 jours et 4 heures). C'est largement suffisant pour récupérer un pilote en perdition. De toute façon, l'expérience a prouvé que les probabilités de survie du pilote décroissaient très rapidement s'il n'était pas retrouvé dans les premières 36 heures. En plus de l'équipement de survie, le MS contient tous les appareils électroniques de détection, de suivi de cibles, de contrôle de l'armement, etc.

Si le MS est toujours arrimé au chasseur et que le moteur principal ne fonctionne plus, le pilote peut utiliser l'énergie de la batterie des PIT pour propulser le chasseur. Néanmoins, celle-ci ayant une capacité beaucoup plus faible, le pilote ne peut espérer se déplacer à vitesse maximale que pendant environ 6 minutes (et dix fois plus longtemps à 45 % de sa vitesse).

Si le MS devait s'alourdir, il s'enfoncerait inexorablement vers le fond marin. En règle général, ce n'est pas très grave car un module est typiquement conçu pour résister à la pression extérieure jusqu'à au moins une profondeur de -15 000 mètres. De plus comme l'architecture des chasseurs est généralement de type ultra-lourde, cela signifie que même si ce module devait s'aventurer au-dessous de sa profondeur opérationnelle, les risques qu'il subisse une décompression catastrophique demeurent assez faibles.

À partir de NT IV, des matériaux plus performants rendent le MS tellement léger qu'il devient impossible de l'équilibrer. Aussi, une partie du moteur principal est logée dans le ballast. Ceci a pour conséquence indirecte d'augmenter la survie du chasseur puisque la perte de la batterie dans le corps du chasseur ne le prive plus complètement de propulsion.

GESTION DE L'ÉQUILIBRAGE

Lorsqu'un chasseur tire une torpille, il se retrouve allégé et il n'est plus à l'équilibre. Tant que le chasseur est en mouvement, il peut arriver à maintenir l'équilibre en jouant sur l'inclinaison des ailerons, ce qui génère une force de sustentation d'autant plus forte que la vitesse est grande.

Malheureusement, dès que le chasseur ralentit, cette force n'est plus suffisante pour maintenir l'équilibre et il va alors lentement remonter à la surface, ce qui bien sûr n'est pas souhaitable. Il faut donc trouver un autre moyen.

Dans un sous-marin traditionnel, on utiliserait un ballast dédié que l'on remplirait au fur et à mesure que l'armement serait consommé. Dans un chasseur, on ne peut utiliser intégralement cette technique car le ballast prendrait alors trop de place. Néanmoins, lorsque par exemple une torpille est tirée, la place laissée par celle-ci peut être remplie d'eau, ce qui permet de compenser une partie du poids de la torpille.

Malheureusement toute la masse ne peut être compensée. Aussi, le reste de l'équilibrage – à l'arrêt ou à vitesse réduite – se fait par l'intermédiaire des quatre propulseurs individuels à tuyère qui ont le gros avantage de prendre beaucoup moins de place dans le chasseur.

Pour éviter que les pilotes ne passent leur temps à gérer l'équilibrage de leur véhicule, tous les chasseurs sont équipés d'un petit boîtier électronique qui gère cela automatiquement. À noter que, sans ce boîtier, le chasseur est pratiquement impilotable. Aussi, dans la pratique, tout chasseur embarquera au minimum deux de ces boîtiers.

Comme le chasseur ne se retrouve que très peu de temps à l'arrêt ou à vitesse réduite, la batterie qui alimente les PIT n'a pas besoin de posséder une grande autonomie. Néanmoins, pour permettre au pilote d'évoluer en toute quiétude, celle-ci est d'une heure. De plus, comme la puissance de cette batterie est faible, on peut toujours utiliser, en cas de besoin, une partie de l'énergie du moteur principal pour la recharger. Ainsi, chaque minute dépensée du moteur principal permet de recharger 10 minutes de la batterie des PIT.

On peut aussi décider d'embarquer un surcroît de masse, typiquement en départ de mission, que l'on compense avec les PIT. Ainsi, au fur et à mesure que l'on perd de l'armement, le chasseur retrouve progressivement son équilibre et les PIT ne sont plus nécessaires. Ce surcroît de masse peut être de l'armement bien sûr (par exemple des torpilles supplémentaires que l'on arrime à des points d'accrochage sous les ailes), mais aussi des conteneurs compensés contenant une batterie SHC pour augmenter l'autonomie du chasseur.

COMPENSATION

Comme cela a été dit précédemment, le moteur ainsi que l'armement sont compensés.

La compensation consiste à installer l'objet à compenser dans un conteneur et à le remplir d'un liquide incompressible (généralement de l'huile de moteur). Ce conteneur est connecté à un autre conteneur (le compensateur) ouvert sur l'océan et complètement rempli d'huile. Lorsque la pression des profondeurs comprime des éléments compressibles (par exemple des bulles gazeuses), l'huile prend immédiatement la place disponible et de l'eau remplace l'huile dans le compensateur. Par conséquent, la pression reste la même de chaque côté des parois des conteneurs et il n'est donc pas nécessaire de les pressuriser. On a donc un système qui est indépendant de la profondeur, donc de poids constant.

Malheureusement, il existe une limite au-delà de laquelle la compensation n'est plus possible. Ceci est dû au fait qu'un matériau n'étant jamais complètement incompressible, il arrive un moment où les « vides » ne sont plus parfaitement comblés ce qui génère des pressions différentes sur les parois et donc un risque de destruction des conteneurs.

Cette profondeur limite dépend du niveau technologique : elle est de10 km à NT II, de 15 km à NT III et de 20 km à NT IV et supérieurs. Par conséquent, même si le MS peut descendre plus profondément que cette limite, un chasseur NT II perdra son moteur (et éventuellement son armement) à 10 km de profondeur, et un chasseur NT III à 15 km de profondeur.

FONCTIONNEMENT DU MODE « BOOST »

Si l'on devait installer dans un chasseur un moteur pour qu'il puisse atteindre des vitesses supérieures à 30 nœuds, il serait tellement gros que dans le meilleur des cas, il ne resterait plus assez de place pour l'armement et dans le pire des cas, le chasseur pèserait plus que son déplacement. Or dans la pratique, un pilote n'a besoin de faire des « pointes de vitesse » que dans certaines situations telles que porter secours à son coéquipier ou bien essayer de décrocher une torpille.

Aussi, pour gérer ces passages en **« super-vitesse »**, on utilise un supercapaciteur. C'est un composant électronique qui permet d'accumuler de l'énergie et de la restituer, mais avec une puissance bien supérieure à celle que peut délivrer le moteur principal. Comme la vitesse du chasseur dépend de la puissance du moteur, on voit bien tout l'intérêt du supercapaciteur.

Le supercapaciteur utilisé dans les chasseurs permet d'aller au maximum jusqu'à 4 fois sa vitesse. Ainsi, si le moteur d'un chasseur est conçu pour le faire avancer à une vitesse de 20 nœuds, passer par le supercapaciteur permet d'atteindre des pointes maximales de 80 nœuds !

Bien évidemment, plus la super-vitesse est importante et plus la puissance demandée est importante et moins l'autonomie du supercapaciteur est grande. Le pilote doit donc choisir entre des pointes très rapides mais brèves ou bien des pointes moins rapides mais plus longues.

La taille du supercapaciteur détermine de combien d'unités de **« boost »** (UB) dispose le pilote. Chaque UB permet au chasseur de se déplacer à la vitesse spécifiée ci-après et pendant la durée correspondante :

FONCTIONNEMENT DU MODE « BOOST »
DURÉE D'UNE UB EN FONCTION DE LA VITESSE

VITESSE_	Durée
× 1,5	2 minutes et 30 secondes
× 2	1 minute
× 2,5	30 secondes
× 3	20 secondes
× 3,5	15 secondes
× 4	10 secondes

Ainsi, si un chasseur dispose d'un supercapaciteur contenant 6 UB, il pourra, par exemple, se déplacer à 4 fois sa vitesse pendant 1 minute (6 × 10 secondes) ou à 3 fois sa vitesse pendant 2 minutes (6 × 20 secondes) ou encore à 2 fois sa vitesse pendant 6 minutes.

Une fois qu'une UB a été consommée, elle ne peut plus servir tant qu'elle n'a pas été recharchée. C'est par l'intermédiaire du moteur principal qui l'on recharge les UB.

Le temps de recharge dépend de la vitesse à laquelle se déplace le chasseur, selon la table ci-dessous :

FONCTIONNEMENT DU MODE « BOOST » RECHARGEMENT	
VITESSE MAX_	**Temps de rechargement**
90%	5 minutes
80%	3 minutes
60%	2 minutes
10% et moins	1,5 minute

Exemple : pour recharger 6 UB, il faudra dépenser 36mn d'autonomie du moteur principal en se déplaçant à la vitesse maximale du chasseur. En se déplaçant à 60% de sa vitesse, on mettra 12 minutes pour recharger intégralement le supercapaciteur.

TYPES DE CHASSEURS

Les chasseurs sont regroupés en trois catégories :

- **Type I :** chasseur léger (de 20 à 30 tonnes). Afin de pouvoir tenir dans les portes-engins légers, la longueur de ces chasseurs est limitée à 12 m (20 t) et 14 m (30 t).
- **Type II :** chasseur moyen (de 40 à 60 tonnes). Afin de pouvoir tenir dans les portes-engins moyens, la longueur de ces chasseurs est limitée à 15 m (40 t), 17 m (50 t) et 19 m (60 t).
- **Type III :** chasseur lourd (de 70 à 80 tonnes). Afin de pouvoir tenir dans les portes engins lourds, la longueur de ces chasseurs est limitée à 20 m (70 t) et 21 m (80 tonnes).

Au sein de chaque catégorie, on distingue deux sous-catégories :

- Les chasseurs d'attaque (sous-type A)
- Les chasseurs d'escorte (sous-type E).

Les chasseurs d'attaque sont rapides et très bien armés. En revanche, ils sont faiblement blindés et peu résistants aux explosions.

Les chasseurs d'escorte servent à la protection des vaisseaux. Ils sont moins rapides et embarquent moins d'armements que les chasseurs d'attaque (mais ils peuvent très rapidement se ravitailler auprès des engins qu'ils escortent). En revanche, ils sont mieux blindés et très résistants aux explosions.

Parfois, la distinction n'est pas aussi tranchée et certains types de chasseurs seront un mélange des deux (type hybride). L'exemple typique est le chasseur d'attaque et d'appui au sol qui troque une partie de sa vitesse pour une meilleure protection.

CHASSEUR À SUPERCAVITATION (NT IV+)

Lorsque l'on est en supercavitation, une bulle d'air entoure le chasseur. Par conséquent, il n'est plus possible d'utiliser un propulseur traditionnel comme une hélice puisque celui-ci n'est plus en contact avec l'eau. Aussi, pour propulser un tel engin, on utilise un moteur-fusée.

Bien évidemment, le moteur-fusée ainsi que le carburant et le comburant nécessaire à son fonctionnement prennent de la place et du poids au détriment de l'armement et du blindage. Par conséquent, à masse égale, un chasseur à supercavitation est bien moins armé et bien moins protégé qu'un chasseur à propulsion conventionnelle.

La forme d'un tel chasseur est assez similaire à celle d'un chasseur traditionnel mis à part son nez légèrement plus allongé et qui contient une tuyère à supercavitation rétractable. C'est par cette tuyère qu'est éjectée une partie des gaz du moteur-fusée afin de renforcer la bulle de supercavitation. Lorsque la bulle de supercavitation est formée, les ailes du chasseur sont repliées le long de la paroi afin de réduire sa traînée. Les gouvernes arrière, quant à elles sortent de la bulle de cavitation ce qui permet l'orientation du chasseur en jouant sur leur inclinaison.

Le moteur-fusée est une sorte de réacteur spécialement adapté pour un fonctionnement sous-marin (il ne fonctionne en fait que sous l'eau). Le carburant est de la poudre d'aluminium et l'oxydant (le comburant) de l'eau de mer. Lorsque les deux composants sont mis en contact dans la chambre de combustion, un dégagement violent d'hydrogène se produit. Celui-ci est alors enflammé ce qui produit un jet de gaz à haute température et à haute pression, assurant ainsi la propulsion de l'engin. L'admission de l'eau de mer se fait par l'intermédiaire de la tuyère avant et la sortie des gaz à l'arrière se fait via une turbine située à l'intérieur de l'hélice-pompe.

Afin d'augmenter la température du gaz en sortie de la chambre de combustion (et donc d'augmenter la poussée), on le fait passer à travers des résistances électriques que l'on alimente avec le courant produit par la batterie du chasseur.

Comparé à un moteur-fusée utilisant des ergols liquides (qui sont toxiques, inflammables, et souvent explosifs), ce type de moteur est relativement sûr. Même s'il est un petit peu moins efficace, il offre un bon compromis entre sécurité des personnels et performance. De plus, il est à débit variable et peut être arrêté et redémarré sans aucun problème.

Les performances d'un chasseur supercavitant sont fortement affectées par la profondeur à laquelle il évolue. En effet, plus on descend et plus la pression des eaux va avoir tendance à écraser la bulle de supercavitation. Pour contrer cette pression, il faut augmenter la vitesse du chasseur ce qui augmente considérablement la puissance nécessaire du moteur-fusée et par conséquent réduit terriblement l'autonomie. Aussi, dans la pratique, les chasseurs supercavitants évoluent rarement au-dessous de 400 m de profondeur.

L'intérêt principal d'un engin supercavitant est de pouvoir se porter très rapidement sur le lieu des combats, même si son porte-engins se trouve encore assez loin du théâtre des opérations. En revanche, combattre en supercavitation présente peu d'intérêt car les appareils de détections sont complètement perturbés par la bulle gazeuse, rendant le pilotage extrêmement hasardeux.

À noter qu'au fur et à mesure que le carburant (poudre d'aluminium) est consommé, le chasseur s'allège et il a donc tendance à remonter. Aussi pour éviter ce désagrément, le réservoir de carburant est rempli d'eau au fur et à mesure que l'aluminium est brûlé (bien évidemment, une paroi coulissante sépare l'eau de l'aluminium). Mais simplement remplir ce réservoir ne suffit pas, il faut donc en plus embarquer un ballast pour compenser le reste du carburant, ce qui alourdit encore un peu le chasseur, d'autant plus que le ballast doit être capable de supporter la pression à laquelle le chasseur peut potentiellement descendre.

Pour pouvoir passer en supercavitation, le chasseur doit pouvoir atteindre une vitesse de 97 nœuds (compte tenu de la forme de la coque, c'est en effet à cette vitesse que la couche limite est suffisamment éloignée de la coque pour permettre au moteur-fusée de fonctionner correctement) et la maintenir pendant au moins 3 secondes (temps d'activation du moteur-fusée). Compte tenu du temps nécessaire pour atteindre cette vitesse, un tel chasseur doit posséder un supercapaciteur contenant au minimum 2 unités de boost.

Comme un chasseur ne peut se déplacer qu'à quatre fois sa vitesse, cela signifie que celle-ci doit être au minimum de 24,25 nœuds. Par conséquent, seuls les chasseurs pouvant atteindre cette vitesse peuvent devenir des chasseurs à supercavitation (donc raisonnablement à partir de 60 tonnes). Dans la pratique, compte tenu de la place prise par le moteur-fusée et son carburant, seuls les chasseurs de 80 tonnes sont utilisés.

TECHNOLOGIES TERRESTRES

MATÉRIAUX À LA SURFACE

Compte tenu des conditions à la Surface (corrosion, UV, instabilité moléculaire, etc.), certains matériaux sont plus ou moins recommandés (du moins s'ils sont en contact direct avec l'atmosphère) pour la construction de véhicules ou d'installations :

Matériaux peu recommandés : ce sont les matériaux qui présentent un danger lorsqu'ils sont exposés aux conditions de la surface soit parce qu'ils sont directement affectés soit parce que leur tenue est sujette à caution. Par exemple, une paroi en verre blindé pourra parfaitement fonctionner, et puis un jour, les films plastiques entre les parois de verre se désagrégeront et, au mieux, la protection diminuera, au pire, les parois se sépareront et on n'aura plus de vitre du tout. Pour des fibres composites, la résine qui tient les fibres entre elles peut commencer à se désagréger, etc.

- **NT II :** Composite fc, composite fv, les plastiques en général
- **NT III :** Hyper fc, hyper fv, plastitane, les hyper plastiques en général.
- **NT IV :** Nano fc, Nano fv, les nano plastiques en général

Matériaux recommandés : cela veut dire que le comportement du matériau est relativement sûr et que l'on peut prédire avec une bonne précision comment il va vieillir à la surface. Typiquement, l'aluminium et ses dérivés, le titane et ses dérivés, le composite Al-TiC, le tri-terranium et ses dérivés sont des matériaux qui résistent bien mieux aux agressions que de l'acier qu'il faut en permanence recouvrir de peinture adéquate.

C'est pourquoi, si les engins sous-marins «standards» sont en hyper-acier, à la surface, ils seront prioritairement en hyper-titane (et hyper-aluminium).

Quant aux bâtiments, ils sont principalement conçus en titane, en Aluminium ou en béton [UHPC] qui est le béton le plus homogène et qui donc présente le moins de risques d'être désagrégé. Mais, on aura tendance à le recouvrir de fines plaques en aluminium ou en titane (ou de revêtements spéciaux style peinture plomb/titane/atome de carbone) pour éviter que sa surface ne soit attaquée par les éléments. En effet, pour la même protection, cela coûte beaucoup moins cher de faire une paroi de 1 mètre d'épaisseur en béton UHPC recouverte d'1 cm d'aluminium que de faire une paroi en aluminium de 86 cm d'épaisseur. Bien évidemment, l'ACS et le Fusion B sont très résistants aux agressions de la surface.

Quant aux matériaux transparents, seuls le verre, le verre trempé et l'ALON (et ses dérivés) sont recommandables.

En résumé, à la surface, les engins sont de préférence construits dans les matériaux suivants (évidemment, comme ils sont beaucoup plus chers, on continue à utiliser les « autres » (tel l'acier [VHS]) que l'on recouvre de matériaux protecteurs) :

Terrestres :

- **NT III :** hyper-titane (coque) + titane structurel (ossature) + Alon (matériau transparent)
- **NT IV :** Nano-titane (coque) + titane structurel (ossature) + hyper-Alon (matériau transparent)

Aériens :

- **NT III :** Hyper aluminium (coque) + aluminium structurel (ossature) + Alon (matériau transparent)
- **NT IV :** Nano-aluminium (coque) + aluminium structurel (ossature) + hyper-Alon (matériau transparent)

MODES DE PROPULSIONS À LA SURFACE

La plupart des véhicules se déplaçant en surface utilisent des chenilles ou des pattes mécaniques. Quand ils sont dotés de roues, on évite les pneus pour des raisons évidentes et on leur préfère des roues dont l'enveloppe externe est composée d'un treillis de fibres en titane ou d'aluminium (ou hyper- ou nano selon le niveau technologique) et l'intérieur par des ressorts en acier ou en titane.

SYSTÈMES GÉNÉRIQUES

Tous les véhicules ont les systèmes suivants. On n'indiquera donc que les systèmes particuliers dans la description des engins.

VÉHICULES SOUS-MARINS

- Ordinateur de bord
- Sonscan actif
- Sonscan passif
- Analyseur
- Dispositif de diagnostic
- Contrôle de pression
- Système d'assistance et de contrôle
- Stabilisateur
- Générateur de lumière
- Balise de détresse

- Régulateur thermique
- Communicateur
- Générateur à oxygène (électrolyseur) ou Réserve d'oxygène couvrant la durée du trajet + une réserve (1/10 ème du trajet avec électrolyseur, ¼ sinon)
- Réserve de nourriture et d'eau pour la durée du trajet maximal
- Système hygiénique,
- Système de navigation.

VÉHICULES TERRESTRES

- Radar
- Analyseur
- Acquisition
- Ordinateur
- Commande manuelle
- Stabilisateur
- Indicateur d'acquisition
- Système assistance et contrôle
- Régulateur thermique
- Filtre à gaz carbonique
- Projecteur
- Communicateur
- Réserve d'oxygène pour 1 jour
- Système de navigation/Balise
- Analyseur environnemental.

VÉHICULES MULTI-MILIEUX

- Ordinateur
- Radar/Sonar Actif
- Sonar Passif
- Analyseur
- Calculateur
- Poste de pilotage
- Dispositif de diagnostic
- Annexe diagnostic
- Filtre à gaz carbonique
- Contrôle de pression
- Système assistance et contrôle
- Stabilisateur
- Générateur de lumière
- Régulateur thermique
- Communicateur
- Réserve d'oxygène pour 4 jours
- Système hygiénique avec filtres
- Système de navigation
- Indicateur d'acquisition
- Balise
- Tactique

CHASSEURS

- Ordinateur de bord
- Sonscan actif
- Sonscan passif
- Analyseur
- Calculateur



- Dispositif de diagnostic
- Contrôle de pression
- Système d'assistance et de contrôle
- Stabilisateur
- Générateur de lumière
- Balise de détresse
- Régulateur thermique
- Communicateur
- Réserve d'oxygène pour 4 jours et 4 heures (100 heures)
- Système hygiénique
- Système de navigation
- Détecteur d'acquisition
- Affichage tactique
- Indicateur d'acquisition

CARACTÉRISTIQUES DES ENTRÉES

Fabricant : l'entreprise ayant la première fabriquée ce type d'appareil.

Nation : la nation où est basée cette entreprise.

Coût indicatif : le coût qu'aurait normalement cet appareil dans des conditions normales. Comme dans Polaris la situation est loin d'être normale, c'est donc un coût indicatif que vous êtes libre d'adapter. Il sert surtout à avoir un ordre de grandeur du coût du matériel.

Disponibilité (marché noir) : on peut trouver à peu près n'importe quel type d'appareil au marché noir et au marché public. C'est, bien entendu, au MJ d'ajuster cette disponibilité en fonction des besoins de sa campagne.

NT estimé : le niveau approximatif auquel cet engin est produit ainsi que le niveau technologique moyen des appareils qu'il emporte.

Équipage : l'équipage standard d'un navire. Un bâtiment peut être opéré avec moins de personnes à bord.

Source d'énergie : la source d'énergie qui alimente l'appareil.

Dispositif de secours : certains navires disposent d'un dispositif de secours en cas de panne du système primaire.

Autonomie : l'autonomie exprimée aussi bien en temps qu'en milles nautiques.

Catégorie GP : même si la notion de GP (Groupe Propulseur) ne sera détaillée que dans un guide de construction, nous l'abordons ici pour classifier les types de sources d'énergie en fonction des navires, pour déterminer la règle sur les combustibles et, dans certains cas, pour l'équilibrage des engins.

Ossature : la structure interne d'un appareil qui définit une partie de sa caractéristique Résistance aux Dommages.

Architecture : le renfort ou l'allégement de la structure interne d'un appareil. L'architecture a un effet sur la caractéristique de Réduction des dommages et sur la profondeur limite que peut atteindre un engin.

Résistance aux Dommages : La valeur invariable que l'on retranche ou que l'on ajoute aux dommages. Une valeur positive est une pénalité, une valeur négative un bonus.

Modificateur d'intégrité : Le modificateur aux tests d'intégrité du navire. Une valeur positive est un bonus, une valeur négative, un malus.

Vitesse, VIT (points de mouv.) : la caractéristique vitesse et les points de mouvements d'un navire tels qu'ils sont définis dans l'écran Polaris.

Tranches : le nombre de compartiments isolés les uns des autres. Quand un bâtiment a plusieurs ponts, le nombre de tranches est indiqué « par pont », le plancher séparant le niveau inférieur du niveau supérieur.

Pont : le nombre de ponts (de niveaux) du navire. Un pont est donc à la fois un plancher et un plafond. Cas particulier : lorsqu'un vaisseau ne dispose que d'un seul pont, celui-ci n'est en fait qu'un plancher (il y a néanmoins des appareils entre la coque et le pont, mais le déplacement se fera dans le meilleur des cas, à quatre pattes, voire il sera impossible).

Cloisons étanches : indique le nombre de cloisons qui sont installées dans le navire. Même s'il n'y a pas vraiment de limite au nombre de cloisons que l'on peut installer dans un navire, dans la pratique, on essaie de le réduire au maximum, une cloison étanche pesant très lourd. Aussi, le nombre de cloisons qui est indiqué représente, la plupart du temps, la valeur minimale. Cela définit généralement le nombre de tranches d'un navire.

Ecoutilles internes : le nombre d'écoutilles internes n'est pas indiqué mais il est facile à déterminer. Il y a une écoutille par cloison étanche et par pont (pour passer d'une tranche à l'autre au niveau de chaque pont) plus une écoutille par tranche entre chaque pont. Sous le pont 1, il y a une zone à laquelle on peut accéder par une série d'écoutilles qui sert à l'équipement. Cette zone n'a généralement pas d'arrivée d'air, ni d'absorbeur de CO2, et si on s'y réfugie, l'espérance de vie est limitée. Cependant, techniquement, ces zones constituent des tranches supplémentaires (égale au nombre de parois étanches +1)

Ecoutilles externes/portes : les écoutilles et portes menant hors du navire.

Les écoutilles sont des ouvertures circulaires de 80 cm de diamètre. C'est le type d'ouverture qui résiste le mieux aux chocs et aux déformations. Il est impossible de sortir d'un sous-marin par une écoutille si la pression extérieure est supérieure à la pression intérieure de plus de quelques atmosphères.

Les portes sont des ouvertures rectangulaires aux coins arrondis de 2 m de haut et de 1 m de large. Elles fonctionnent selon le même principe que les portes des avions. Comparées aux écoutilles, les portes résistent moins bien aux chocs et aux déformations. Il est impossible de sortir d'un sous-marin par une porte si la pression extérieure est supérieure à la pression intérieure de plus de quelques atmosphères.

Sas : même si par défaut de nombreux navires n'ont pas de sas, on peut presque toujours en installer un. Les sas ne sont pas des ouvertures en tant que telles, mais des mécanismes qui permettent aux écoutilles ou aux portes d'être ouvertes quelques soit la pression extérieure. Concrètement, un sas pour humain est une zone cylindrique de 1,25 m de diamètre et de 2,5 m de haut, terminée par deux demi-ovoïdes écrasés et qui est conçue pour résister à la pression des profondeurs. Un sas est le seul moyen pour un plongeur de quitter son véhicule en pleine mer. Bien évidemment, il existe aussi des sas plus gros pour permettre aux armures de plongée de rentrer et sortir d'un véhicule.

Fret/Volume : la capacité de fret que le transporteur peut embarquer est indiquée. Cette valeur est donnée sous la forme d'une plage (min - max). La première valeur prend en compte le poids des gueuses (5 % du poids de l'engin) et la seconde ne la prend pas en compte. Ces gueuses, collées sous la paroi du vaisseau, servent à la stabilisation du vaisseau et peuvent être éjectées en cas de besoin (inondation du vaisseau par exemple).Dans la pratique, la masse de fret embarquée sera une valeur comprise entre le min et le max, car aucun capitaine ne partira sans gueuse, mais aucun capitaine n'embarquera la quantité recommandée de 5 % du poids de l'engin.

Le volume est une indication pour du fret « standard » (conteneur par exemple) ou manifestement léger (huile par exemple) et pour lequel on ne disposerait pas d'indication de poids. Pour du fret plus lourd, comme du minerai par exemple, le poids (et non le volume) doit être le facteur limitant.

Sonar/Equipement : la qualité du dispositif sonar embarqué par l'engin qui dépend des tuiles dont il est recouvert et de l'électronique embarqué.

Armement/complément : le poids de l'armement et le complément de matériel que peut embarquer un engin.

Equilibrage : le dispositif pour gérer l'équilibrage d'un navire afin qu'il ne soit ni trop lourd ni trop léger.

Lorsque rien n'est indiqué, l'équilibrage se fait par l'intermédiaire de ballast (à faible vitesse) ou en jouant sur l'inclinaison des ailerons.

Hublot/paroi vitrée : indique le dispositif permettant de voir sous l'eau. Sauf cas particulier, il se présente toujours sous forme de hublot conique de 20 cm de diamètre intérieur et d'épaisseur dépendant de la profondeur et du matériau utilisé. Un hublot en effet est bien plus résistant à la pression qu'une paroi vitrée (tout comme une écoutille est bien plus résistante à la pression qu'une porte).

ENGINS SOUS-MARINS_

CIVILS

MODÈLES GÉNÉRIQUES

Il existe deux grandes familles de transporteurs génériques : une coûteuse, optimisée pour les grandes profondeurs (« DeepSea ») et une autre, moins coûteuse, pour des profondeurs plus raisonnables (« Glostar »). Chacune de ces familles est de plus subdivisée en plusieurs catégories de poids (de Type II à Type IV pour les « DeepSea » et de Type I à Type V pour les « Glostar »).

En plus de ces deux grandes familles, il existe d'autres modèles qui ont été développés au cours du temps pour répondre à des besoins spécifiques. Parmi ceux-ci, on trouve l'Avatar Mk 10-S (un concurrent du Glostar, transportant plus de fret mais plus lent et un peu plus cher) et surtout les transporteurs LC (Low Cost). Ces petits navires font partie des plus abordables du marché. Ils sont dotés de 2 écoutilles d'accès et n'ont qu'une seule tranche.

NAVIRE DE TRANSPORT DE TYPE AVATAR

AVATAR MK II-10S

Type : Avatar Mk II-10S
Catégorie : V-

Fabricant : Avatar industrie
Nation : Indépendant
Coût indicatif : 10 975 100 sols
Disponibilité (marché noir) : 10(15)
NT estimé : IV
Longueur : 19m80
Diamètre : 2m70
Poids : 80 tonnes
Équipage : 4
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -10 000 mètres
- **Limite :** -12 000 mètres
- **Écrasement :** -15 000 mètres

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)
Autonomie : 5 jour(s) [1 380 milles nautiques]
Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT IV (PACAR)
Autonomie : 1,2 jours à 3,5 nœuds [105 milles nautiques]
Catégorie GP (secours) : GP-D1 (GP-C2)
Attributs :

- Gabarit : 5
- Ossature : Fivaltine
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : -3
- Modificateur d'intégrité : +5
- Coque : 29 mm en Hyper acier [VHS]
- Plaque d'armure supplémentaire :
- Blindage : 6
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :10 hublots coniques en Hyper ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 37 mm d'épaisseur.
- Volet de sécurité : parfois
- Blindage Hublot/paroi vitrée (avec volet de sécurité) : 4
- Manœuvrabilité : 15
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 4(1) (Propulseur à tuyère pour 11,5 nœuds)
- Accélération : de 0 à 11,5 nœuds en 59 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) : 4
Cloison(s) étanche(s) : 3
Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3 à l'avant/4 au milieu/3 à l'arrière
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/2
Sas : 1 [pour armure Exo Alpha (ouvertures : 2 écoutilles)]
Fret/Volume : 11 - 15 tonnes (13 - 18 m3)
Sonar/Equipement : Inférieur / Normal

PETIT TRANSPORTEUR TYPE LC (LOW COST)

LC MK 1

Type : LC Mk 1
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Lenyr
Nation : Etats du Rift
Coût indicatif : 1 745 200 sols
Disponibilité (marché noir) : 15(20)
NT estimé : III
Longueur : 12m80
Diamètre : 2m70
Poids : 40 tonnes
Équipage : 5
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 4 000 mètres
- **Limite :** -4 000 mètres
- **Écrasement :** - 6 000 mètres

Source d'énergie : Moteur Diesel fonctionnant en Circuit Fermé NT III (MDCF)
Autonomie : 3 jours [648 milles nautiques]
Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)
Autonomie : 18 heures à 3 nœuds [54 milles nautiques]
Catégorie GP (secours) : GP-C4 (GP-C2)
Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : TiCal
- Architecture : ultra-légère
- Résistance aux Dommages : +10
- Modificateur d'intégrité : -6
- Coque : 79 mm en Hyper béton armé [VHSC]
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 3
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3 hublots coniques en Plexiglas de 20 cm de diamètre intérieur et de 101 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : non
- Blindage Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 1
- Manœuvrabilité : 15
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 3(1) (Propulseur à tuyère pour 9 nœuds)
- Accélération : de 0 à 9 nœuds en 52 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) : une seule qui comprend le poste de pilotage, les soutes et la salle des machines
Cloison(s) étanche(s) : aucune
Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3 à l'avant
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/0
Fret/Volume : 4 - 6 tonnes/5-8m³
Sonar/Equipement : Inférieur/Inférieur

LC MK2

Type : LC Mk 2
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Lenyr
Nation : Etats du Rift
Coût indicatif : 2 237 600 sols
Disponibilité (marché noir) : 15(20)
NT estimé : III
Longueur : 12m80
Diamètre : 2m70
Poids : 40 tonnes
Équipage : 5
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 4 500 mètres
- **Limite :** -4 500 mètres
- **Écrasement :** - 6 800 mètres

- **Source d'énergie :** Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)
- **Autonomie :** 2 jours et 12 heures [720 milles nautiques]
- **Dispositif de secours :** Batterie de secours NT III non rechargeable Mk1

Autonomie : 15 heures à 3,5 nœuds [53 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-D1 (GP-C2)

Attributs :

- Gabarit :4
- Ossature : TiCAl®
- Architecture : Ultra-légère
- Résistance aux Dommages : +10
- Modificateur d'intégrité : -6
- Coque : 89 mm en Hyper béton armé [VHSC]
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 3
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :3 hublots coniques en Plexiglas de 20 cm de diamètre intérieur et de 115 mm d'épaisseur.
- Volet de sécurité : non
- Blindage Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 1
- Manœuvrabilité : 15
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 4(1) (Propulseur à tuyère pour 12 nœuds)
- Accélération : de 0 à 12 nœuds en 26 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) : une seule qui comprend le poste de pilotage, les soutes et la salle des machines

Cloison(s) étanche(s) : aucune

Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3 à l'avant

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/0

Fret/Volume : 4 - 6 tonnes/5-8m³

Sonar/Equipement : Inférieur/Inférieur

NAVIRES DE TRANSPORT DE TYPE « DEEPSEA »

C'est un transporteur civil destiné à ravitailler les stations sous-marines et les installations diverses se trouvant au-dessous de 10 000 m de profondeur.

NAVIRES DEEP STAR

Type : Deep star (II-10)

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Deep sea

Nation : indépendant

Coût indicatif : voir tables

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : IV

Longueur : 19,80 m

Diamètre : 2m70

Poids : 80 tonnes

Équipage : 7

Profondeur :

- **Opérationnelle :** voir ci-dessous
- **Limite :** x1,2
- **Écrasement :** x1,5

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)

Autonomie : 10 jours [2 760 milles nautiques]

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT IV (PACAR).

Autonomie : 2 jours et 12 heures à 3,5 nœuds [210 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-D1 (GP-C2)

Attributs :

- Gabarit : 5
- Ossature : Nano-titane structurel
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : -6
- Modificateur d'intégrité : +8
- Coque : Nano-alliage de titane d'épaisseur variable (voir ci-dessous)
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : variable
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :10 hublots coniques en Hyper ALON™ de 20 cm de diamètre intérieur
- Volet de sécurité : fréquent
- Blindage Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : variable
- Manœuvrabilité : 17
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 4(1) (Propulseur à tuyère pour 11,5 nœuds)
- Accélération : de 0 à 11,5 nœuds en 59 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) :. 4

Cloison(s) étanche(s) : 3

Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3 à l'avant/4 au milieu/3 à l'arrière

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/2

Fret/Volume : voir ci-dessous

Sonar/Equipement : inférieur/inférieur

NAVIRES DEEP SUN

Type : Deep Sun (III-10)

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Deep sea

Nation : indépendant

Coût indicatif : voir tables

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : IV

Longueur : 26m80

Diamètre : 2m70

Poids : 120 tonnes

Équipage : 8

Profondeur :

- **Opérationnelle :** voir ci-dessous
- **Limite :** x1,2
- **Écrasement :** x1,5

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)

Autonomie : 10 jours [3 360 milles nautiques]

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT IV (PACAR)

Autonomie : 2 jours et 12 heures à 3,5 nœuds [210 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-D2 (GP-C2)

Attributs :

- Gabarit : 5
- Ossature : Nano-titane structurel
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : -6
- Modificateur d'intégrité : +8
- Coque : Nano-alliage de titane d'épaisseur variable (voir ci-dessous)
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : variable
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :10 hublots coniques en Hyper ALON™ de 20 cm de diamètre intérieur
- Volet de sécurité : fréquent
- Blindage Hublot/paroi vitrée (avec volet de sécurité) : variable
- • Manœuvrabilité : 17
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 5(2) (Propulseur à tuyère pour 14 nœuds)
- Accélération : de 0 à 14 nœuds en 59 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) :. 5

Cloison(s) étanche(s) : 4

Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3 à l'avant/4 au milieu/3 à l'arrière

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/2

Fret/Volume : voir ci-dessous

Sonar/Equipement : inférieur/inférieur

NAVIRES DEEP MOON

Type : Deep Moon (IV-10)

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Deep sea

Nation : indépendant

Coût indicatif : voir tables

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : IV

Longueur : 35m20

Diamètre : 3m30

Poids : 240 tonnes

Équipage : 12

Profondeur :

- **Opérationnelle :** voir ci-dessous
- **Limite :** x1,2
- **Écrasement :** x1,5

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)

Autonomie : 10 jours [3 600 milles nautiques]

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT IV (PACAR)

Autonomie : 2 jours et 12 heures à 4 nœuds [240 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-D3 (GP-C3)

Attributs :

- Gabarit : 7
- Ossature : Nano-titane structurel
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : -6
- Modificateur d'intégrité : +8
- Coque : Nano-alliage de titane d'épaisseur variable (voir ci-dessous)
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : variable
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :10 hublots coniques (3+4+3) en Hyper ALON™ de 20 cm de diamètre intérieur
- Volet de sécurité : fréquent
- Blindage Hublot/paroi vitrée (avec volet de sécurité) : variable
- Manœuvrabilité : 17
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 5(2) (Propulseur à tuyère pour 15 nœuds)
- Accélération : de 0 à 15 nœuds en 70 secondes
- Pont(s): 2

Tranche(s) :. 5 par pont

Cloison(s) étanche(s) : 4

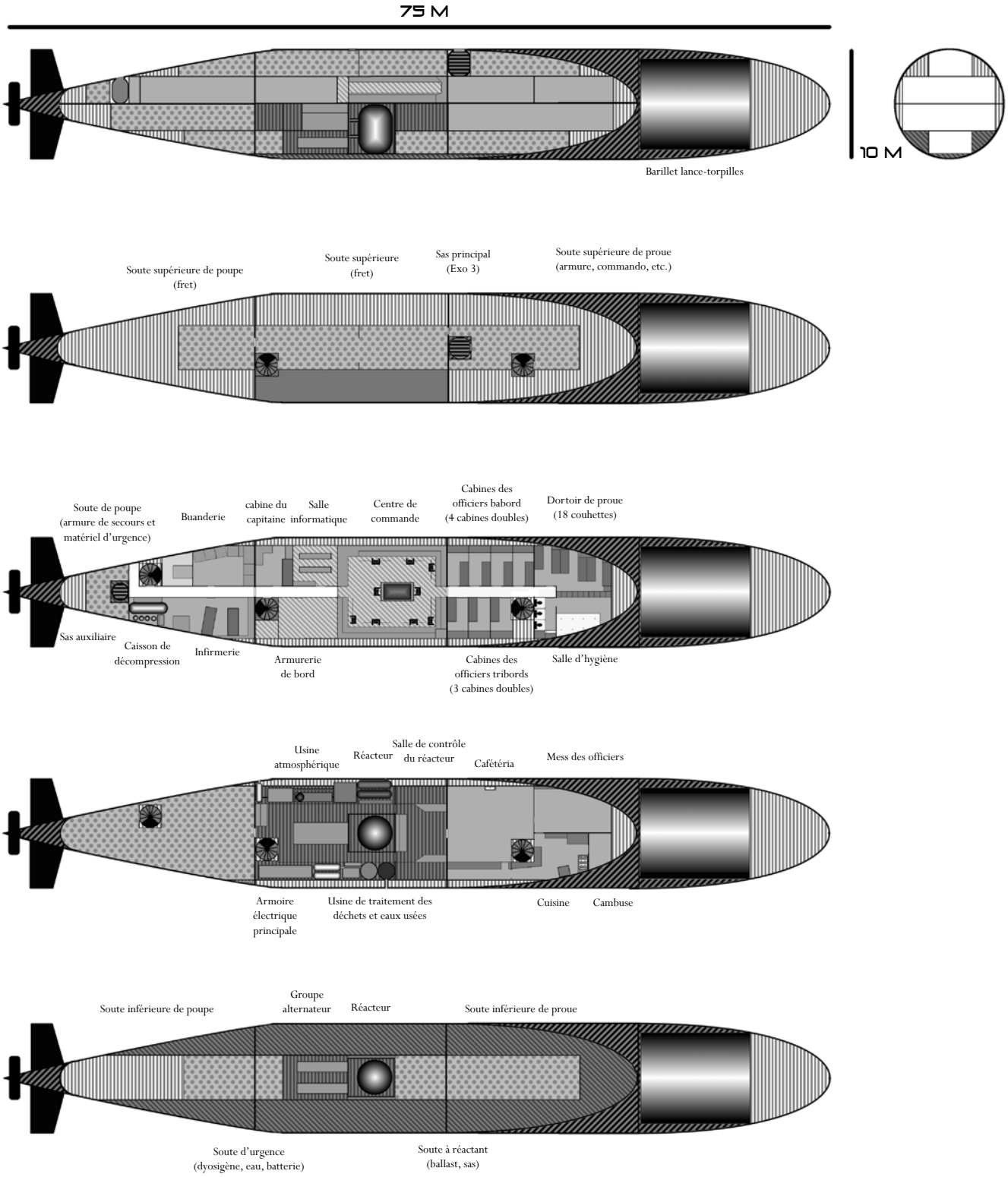
Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3 à l'avant/4 au milieu/3 à l'arrière

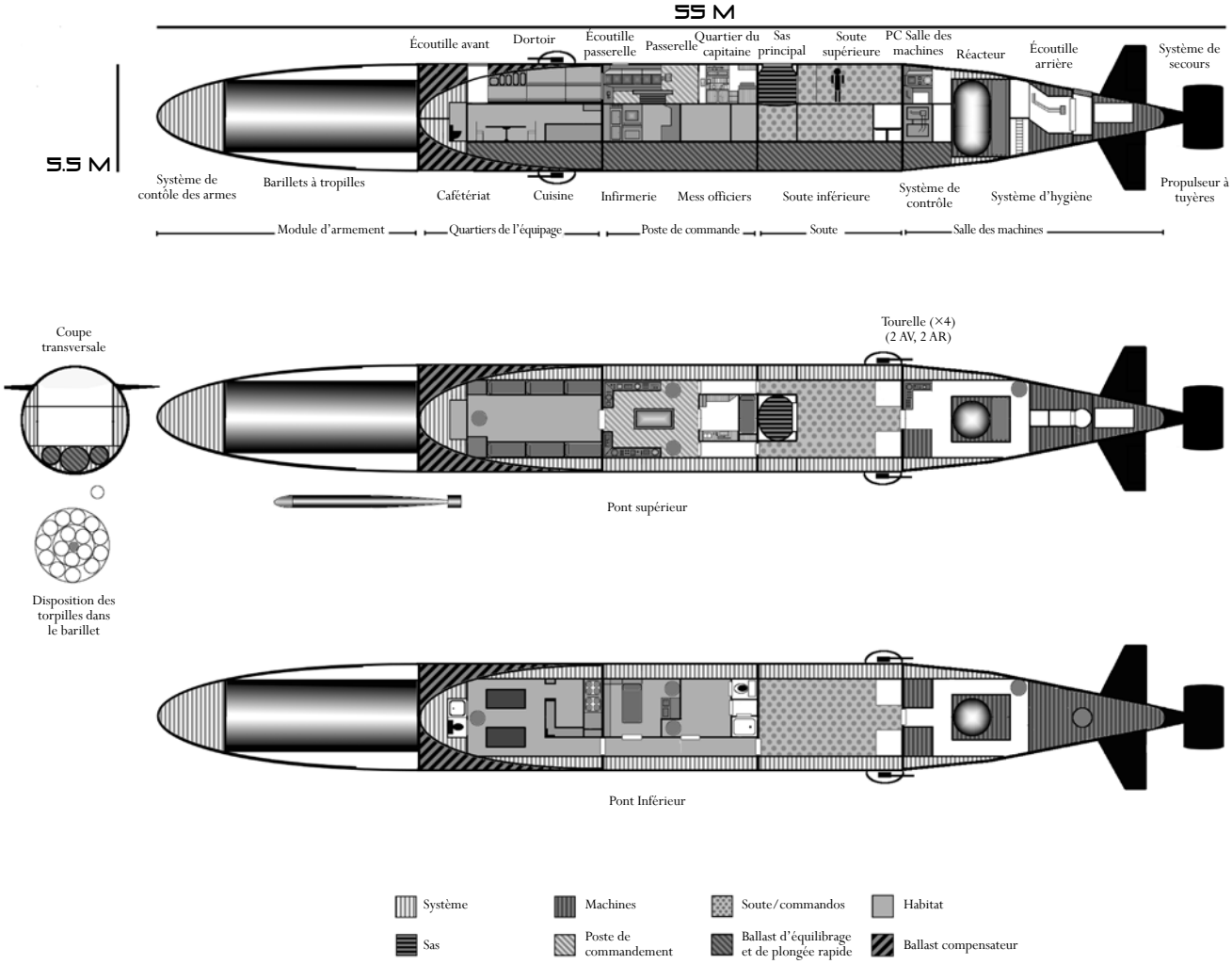
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/2

Fret/Volume : voir ci-dessous

Sonar/Equipement : inférieur/inférieur

NAVIRES DEEP STAR						
PO_	**Ep. Coque**	**Blindage**	**Ep. Hublots**	**Blindage hublot/paroi vitrée**	**Coût (sols)**	**Fret**
10000	40 mm	7	37 mm	4	62 743 000	25 - 29 t (31 - 36 m3)
11000	44 mm	7	41 mm	4	67 010 200	23 - 27 t(29 - 34 m3)
12000	49 mm	8	45 mm	5	71 232 900	21 - 25 t(27 - 32 m3)
13000	53 mm	8	49 mm	5	75 415 200	19 - 23 t(24 - 29 m3)
14000	57 mm	8	53 mm	5	79 560 500	18 - 22 t (22 - 27 m3)
15000	61 mm	9	57 mm	5	83 671 400	16 - 20 t (20 - 25 m3)
16000	65 mm	9	61 mm	6	87 750 300	14 - 18 t (17 - 22 m3)
17000	69 mm	10	65 mm	6	91 799 200	12 - 16 t (15 - 20 m3)
18000	73 mm	10	68 mm	6	95 819 600	10 - 14 t(13 - 18 m3)
19000	78 mm	10	72 mm	6	99 813 000	9 - 13 t(11 - 16 m3)
20000	82 mm	11	76 mm	7	103 780 600	7 - 11 t(9 - 14 m3)


75 M
10 M
Barillet lance-torpilles
Soute supérieure de poupe (fret)
Soute supérieure (fret)
Sas principal (Exo 3)
Soute supérieure de proue (armure, commando, etc.)
Soute de poupe (armure de secours et matériel d'urgence)
Buanderie
cabine du capitaine
Salle informatique
Centre de commande
Cabines des officiers babord (4 cabines doubles)
Dortoir de proue (18 couhettes)
Sas auxiliaire
Caisson de décompression
Infirmerie
Armurerie de bord
Cabines des officiers tribords (3 cabines doubles)
Salle d'hygiène
Usine atmosphérique
Réacteur
Salle de contrôle du réacteur
Cafétéria
Mess des officiers
Armoire électrique principale
Usine de traitement des déchets et eaux usées
Cuisine
Cambuse
Soute inférieure de poupe
Groupe alternateur
Réacteur
Soute inférieure de proue
Soute d'urgence (dyosigène, eau, batterie)
Soute à réactant (ballast, sas)
Système
Machines
Soute/commandos
Habitat
Sas
Poste de commandement
Ballast d'équilibrage et de plongée rapide
Ballast compensateur


55 M
5.5 M
Écoutille avant
Dortoir
Écoutille passerelle
Passerelle
Quartier du capitaine
Sas principal
Soute supérieure
PC Salle des machines
Réacteur
Écoutille arrière
Système de secours
Système de contôle des armes
Barillets à tropilles
Cafétériat
Cuisine
Infirmerie
Mess officiers
Soute inférieure
Système de contrôle
Système d'hygiène
Propulseur à tuyères
Module d'armement
Quartiers de l'équipage
Poste de commande
Soute
Salle des machines
Coupe transversale
Tourelle (×4)
(2 AV, 2 AR)
Pont supérieur
Disposition des torpilles dans le barillet
Pont Inférieur
Système
Machines
Soute/commandos
Habitat
Sas
Poste de commandement
Ballast d'équilibrage et de plongée rapide
Ballast compensateur

TRANSPORTEURS

40T (13M)
80T (20M)
120T (27M)
240T(35M)
480T(32M)

NÉOLITHE (45M)

DAUPHIN (48M)

KOREM (71M)

ARCHANGE (125M)

TRANSPORT DE TROUPES VANGUARD (122M)

NAVIRE PÉNITENCIER CERBÈRE (210M)

NAVIRE MONASTÈRE (304M)

BÉHÉMOTH (119M)

PATROUILLEUR ANTEV (61M)

CORVETTE ORCA (55M)

ESCORTEUR CONGRE (75M)

ESCORTEUR LIGHTNING (81M)

ESCORTEUR HYPÉRION (81M)

ESCORTEUR PETROV (101M)

ESCORTEUR GALEO (115M)

FRÉGATE ORPHÉE (104M)

FRÉGATE PLUTON (106M)

FRÉGATE MÉDUSE (116M)

FRÉGATE JANUS (119M)

FRÉGATE PYTHON (123M)

FRÉGATE SATURNE (125M)

FRÉGATE JASON (125M)
FRÉGATE SIRÈNE (125M)

PORTE -CHASSEURS NUÉE (127M)

CUIRASSÉ ACHILLE (135M)

PORTE-AVIONS SOUS-MARIN HYBRIDE (145M)

CUIRASSÉE PROMÉTHÉE (152M)

ATLANTIS, ARTÉMIS

LE VAILLANT

CUIRASSÉS PROMÉTHÉE & VULCAIN

CUIRASSÉ «ALASTA»

CUIRASSÉ GOLIATH

LE VIGILANT

RAVITAILEUR MULE
CUIRASSÉ ACHILLE

CUIRASSÉ ÆGIS & KRAKEN

CROISEUR BOMBARDIER CYCLOPE

BOMBARDIER JUGGERNAUTE

BOMBARDIER LÉVIATHAN

PORTE-AVION SOUS-MARN HYBRIDE

NAVIRE KOREM

CUIRASSÉ TITAN

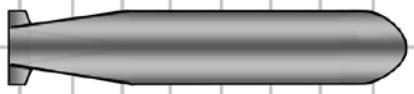
CROISEUR NÉMÉSIS & OCÉANUS

CROISEUR NEPTUNE

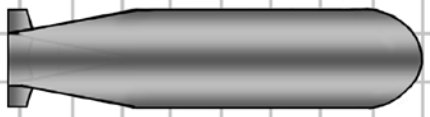
TRANSPORT DE TROUPES VANGUARD

MÉDUSE, ORPHÉE

CUIRASSÉ VULCAIN, PORTE-CHASSEUR FRELON (160 M)



NAVIRE DE RAVITAILLEMENT MULE (165 M)



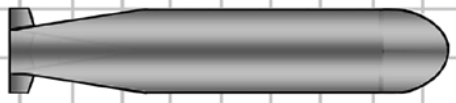
CUIRASSÉ GLIATH (166 M)



NAIRE USINE RUCHE (168 M)



CROISEUR AÉGIS (175 M)



BOMBARDIER LÉVIATHAN (179 M)



CROISEUR-BOMBARDIER CYCLOPE (188 M)



CUIRASSÉ TITAN (190 M)



CROISEUR KRAKEN (201 M)

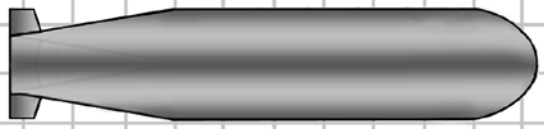


BOMBARDIER JUGGERNAUTE (208 M)

20 M



LA VAILLANT (210 M)



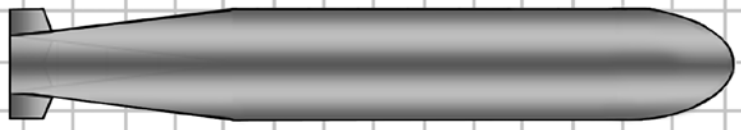
CROISEUR NEPTUNE (230 M)



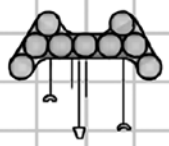
CROISEUR NÉMÉSIS (220 M), CROISEUR OCÉANUS (240 M)



LE VIGILANT (290 M)

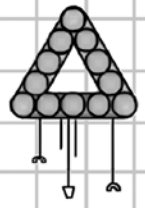


NAVIRE USINE RUCHE

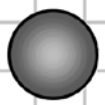


20 M





NAVIRE DE TRANSPORT D'ÉPAVE «BÉHÉMOTH»



NAVIRE MONASTÈRE



NAVIRE HOPITAL «ARCHANGE»



NAVIRE PÉNITENTIER CERBÈRE



FRÉGATES JANON & JANUS, PLUTON & SIRÈNE, ESCORTEUR HYPÉRION



FRÉGATES PYTHON & SATURNE, ESCORTEUR CONGRE & GALÉO, NAVIRE SAUVETAGE «DAUPHIN»



ESCORTEUR PÉTROV



ESCORTEUR LGHTNING



CORVETTE ORCA, TRANS. 480 T



NÉOLITH

PATROUILLEUR ANTEV, VESTAL, TRANS. 240 T

TRANS. 40 T, 80 T ET 120 T

ATLANTIS (3000 M)



CROISEUR OCÉANUS (245 M)

250 M

NAVIRES DE TRANSPORT DE TYPE GLOSTAR

Sont présentés ci-dessous quelques modèles de transporteurs de type Glostar.

NAVIRES DE TYPE I

TYPE : I-1 À I-10

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : divers
Coût indicatif : variable
Disponibilité (marché noir) : 20(20)
NT estimé : III
Longueur : 12m80
Diamètre : 2m70
Poids : 40 tonnes
Équipage : 5
Profondeur :

- **Opérationnelle :** variable
- **Limite :** x1,2
- **Écrasement :** x1,5

Source d'énergie : variable
Autonomie : variable
Dispositif de secours : variable
Autonomie : variable
Catégorie GP (secours) : GP-D1 (GP-C2)
Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : +1
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : Hyper acier [VHS] d'épaisseur variable
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : variable
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :10 hublots coniques en Verre blindé de 20 cm de diamètre intérieur
- Volet de sécurité : souvent
- Blindage Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :variable
- Manœuvrabilité : 17
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 4(1) (Propulseur à tuyère pour12 nœuds)
- Accélération : de 0 à 12 nœuds en 27 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) : 2
Cloison(s) étanche(s) : 1
Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3 à l'avant/4 au milieu/3 à l'arrière
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/1
Fret/Volume : voir ci-dessous
Sonar/Equipement : inférieur/inférieur

TYPE I-1

Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 1 jour [288 milles nautiques]

Dispositif de secours : Batterie de secours NT III non rechargeable Mk1

Autonomie : 6 heures à 3,5 nœuds [21 milles nautiques]

TYPE I-2

Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 2 jours [576 milles nautiques]

Dispositif de secours : Batterie de secours NT III non rechargeable Mk1

Autonomie : 12 heures à 3,5 nœuds [42 milles nautiques]

TYPE I-7

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 7 jours [2016 milles nautiques]

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 2 jours à 3,5 nœuds [147 milles nautiques]

TYPE I-10

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 14 jours [4032 milles nautiques]

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 3 jours et 12 heures à 3,5 nœuds [294 milles nautiques]

NAVIRES DE TYPE II

TYPE : II-1 À II-10

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : divers
Coût indicatif : variable
Disponibilité (marché noir) : 15(20)
NT estimé : III
Longueur : 19m80
Diamètre : 2m70
Poids : 80 tonnes
Équipage : 7
Profondeur :

- **Opérationnelle** : variable
- **Limite :** x1,2
- **Écrasement :** x1,5

Source d'énergie : variable
Autonomie : variable
Dispositif de secours : variable
Autonomie : variable
Catégorie GP (secours) : GP-D2 (GP-C2)
Attributs :

- Gabarit : 5
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : -1
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : Hyper acier VHS d'épaisseur variable
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : variable
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :10 hublots coniques en Verre blindé de 20 cm de diamètre intérieur

NAVIRES DEEP SUN						
PO_	Ep. Coque	Blindage	Ep. Hublots	Blindage hublot/paroi vitrée	Coût (sols)	Fret
10000	40 mm	7	37 mm	4	88 550 800	39 - 45 t (49 - 57 m3)
11000	44 mm	7	41 mm	4	94 770 300	37 - 43 t (46 - 53 m3)
12000	49 mm	8	45 mm	5	100 931 200	34 - 40 t (42 - 50 m3)
13000	53 mm	8	49 mm	5	107 038 600	31 - 37 t (39 - 47 m3)
14000	57 mm	8	53 mm	5	113 096 500	29 - 35 t (36 - 43 m3)
15000	61 mm	9	57 mm	5	119 108 300	26 - 32 t (32 - 40 m3)
16000	65 mm	9	61 mm	6	125 077 000	23 - 29 t (29 - 37 m3)
17000	69 mm	10	65 mm	6	131 004 800	21 - 27 t (26 - 33 m3)
18000	73 mm	10	68 mm	6	136 893 700	18 - 24 t (23 - 30 m3)
19000	78 mm	10	72 mm	6	142 745 700	15 - 21 t (19 - 27 m3)
20000	82 mm	11	76 mm	7	148 562 100	13 - 19 t (16 - 24 m3)

NAVIRES DEEP MOON						
PO_	Ep. Coque	Blindage	Ep. Hublots	Blindage hublot/paroi vitrée	Coût (sols)	Fret
10000	49 mm	8	37 mm	4	164 554 500	91 - 103 t (113 - 128 m3)
11000	54 mm	8	41 mm	4	176 535 100	85 - 97 t (107 - 122 m3)
12000	59 mm	9	45 mm	5	188 412 600	80 - 92 t (100 - 115 m3)
13000	64 mm	9	49 mm	5	200 195 300	75 - 87 t (93 - 108 m3)
14000	69 mm	10	53 mm	5	211 889 800	70 - 82 t (87 - 102 m3)
15000	74 mm	10	57 mm	5	223 501 700	64 - 76 t (80 - 95 m3)
16000	80 mm	10	61 mm	6	235 035 700	59 - 71 t (74 - 89 m3)
17000	85 mm	11	65 mm	6	246 495 500	54 - 66 t (68 - 83 m3)
18000	90 mm	11	68 mm	6	257 884 600	49 - 61 t (61 - 76 m3)
19000	95 mm	12	72 mm	6	269 205 600	44 - 56 t (55 - 70 m3)
20000	100 mm	12	76 mm	7	280 461 200	39 - 51 t (49 - 64 m3)

- Volet de sécurité : souvent
- Blindage Hublot/paroi vitré (avec volet de sécurité) : variable
- Manœuvrabilité : 16
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 5(2) (Propulseur à tuyère pour 16 nœuds)
- Accélération : de 0 à 16 nœuds en 48 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) : 4

Cloison(s) étanche(s) : 3

Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3 à l'avant/4 au milieu/3 à l'arrière

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/2

Fret/Volume : voir ci-dessous

Sonar/Equipement : inférieur/inférieur

Coque et paroi vitrée : voir navire de Type I

TYPE II-1

Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 1 jour [384 milles nautiques]

Dispositif de secours : Batterie de secours NT III non rechargeable Mk1

Autonomie : 6 heures à 4 nœuds [24 milles nautiques]

TYPE II-2

Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 2 jours [768 milles nautiques]

Dispositif de secours : Batterie de secours NT III non rechargeable Mk1

Autonomie : . 12 heures à 4 nœuds [48 milles nautiques]

TYPE II-7

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 7 jours [2688 milles nautiques]

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 2 jours à 4 nœuds [168 milles nautiques]

TYPE II-10

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 14 jours [5376 milles nautiques]

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 3 jours et 12 heures à 4 nœuds [336 milles nautiques]

NAVIRES DE TYPE III

TYPE : III 1 À III 10

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : divers
Coût indicatif : variable
Disponibilité (marché noir) : 10(15)
NT estimé : III
Longueur : 26m80
Diamètre : 2m70
Poids : 120 tonnes
Équipage : 8
Profondeur :

- **Opérationnelle :** variable
- **Limite :** x1,2
- **Écrasement :** x1,5

Source d'énergie : variable
Autonomie : variable
Dispositif de secours : variable
Autonomie : variable
Catégorie GP (secours) : GP-D3 (GP-C3)
Attributs :

- Gabarit : 5
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : -1
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : Hyper acier VHS d'épaisseur variable
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : variable
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :10 hublots coniques en Verre blindé de 20 cm de diamètre intérieur.
- Volet de sécurité : souvent
- Blindage Hublot/paroi vitré (avec volet de sécurité) : variable
- Manœuvrabilité : 15
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 6(2) (propulseur à tuyère pour 18,5 nœuds)
- Accélération : de 0 à 18,5 nœuds en 49 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) : 5
Cloison(s) étanche(s) : 4
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/2
Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3 à l'avant/4 au milieu/3 à l'arrière
Fret/Volume : voir ci-dessous
Sonar/Equipement : inférieur/inférieur
Fret : variable
Coque et paroi vitrée : voir navire de Type I

TYPE III-1

Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)
Autonomie : 1 jour [444 milles nautiques]
Dispositif de secours : Batterie de secours NT III non rechargeable Mk1
Autonomie : 6 heures à 4,5 nœuds [27 milles nautiques]

TYPE III-2

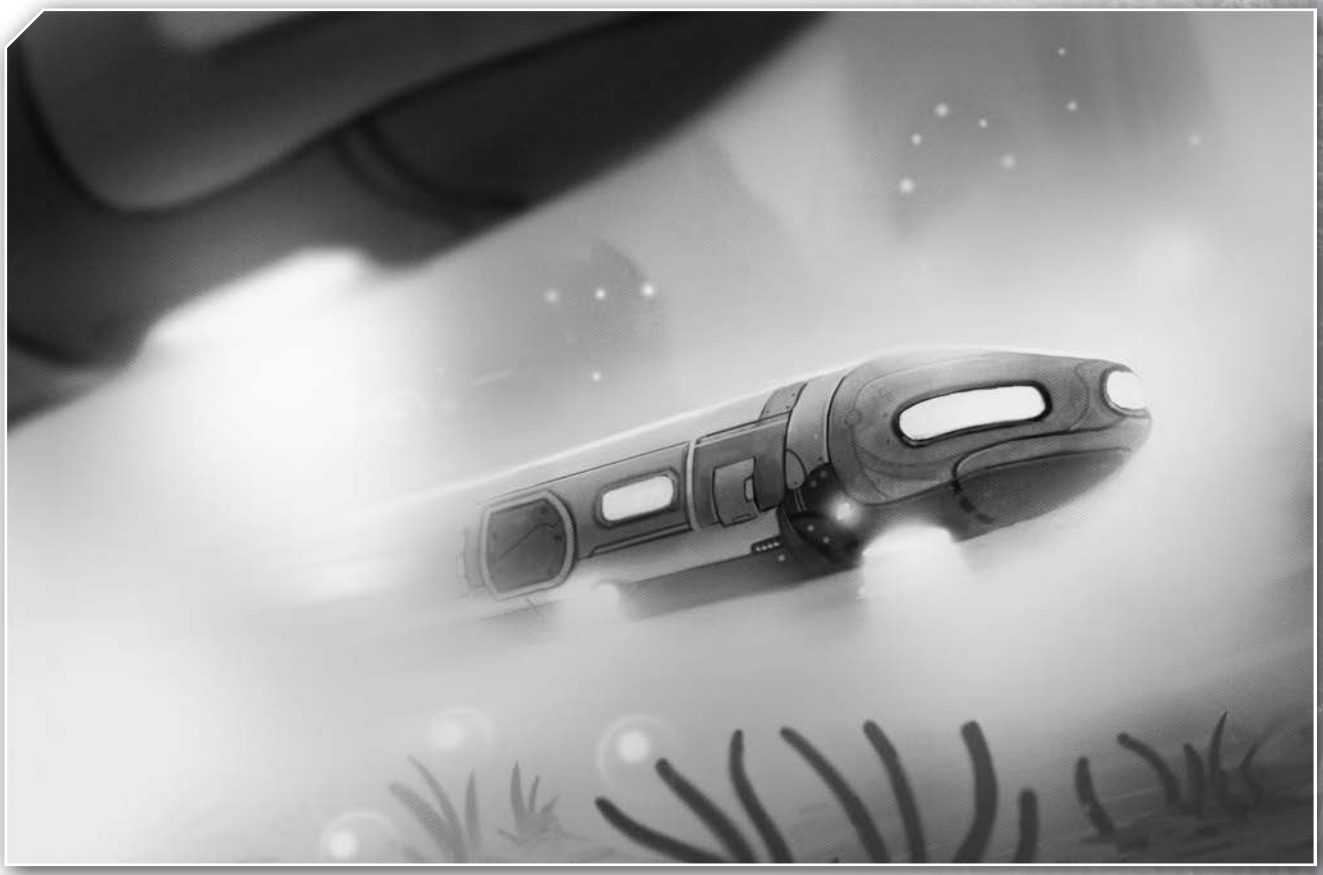
Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)
Autonomie : 2 jours [888 milles nautiques]
Dispositif de secours : Batterie de secours NT III non rechargeable Mk1
Autonomie : 12 heures à 4,5 nœuds [54 milles nautiques]

TYPE III-5

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)
Autonomie : 7 jours [3108 milles nautiques]
Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)
Autonomie : 2 jours à 4,5 nœuds [189 milles nautiques]

NAVIRES DE TYPE I, DE TYPE II ET DE TYPE III

PO_	Ep. Coque	Blindage	Ep. Hublots	Blindage hublot/paroi vitré
1000	4 mm	1	32	1
2000	6 mm	2	45	1
3000	9 mm	2	54	2
4000	12 mm	3	64	2
5000	15 mm	4	82	2
6000	18 mm	4	101	2
7000	21 mm	4	119	3
8000	24 mm	5	137	3
9000	27 mm	5	155	3
10000	29 mm	6	173	3
11000	32 mm	6	192	4
12000	35 mm	6	210	4
13000	38 mm	7	228	4



TYPE III-10

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 14 jours [6216 milles nautiques]

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 3 jours et 12 heures à 4,5 nœuds [378 milles nautiques]]

NAVIRES DE TYPE IV

NAVIRES DE TRANSPORT DE TYPE IV 1 À IV 10

Ces navires ont deux écoutilles ainsi que deux portes et, très souvent, un sas.

Type : IV-1 à IV-10

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : divers

Coût indicatif : variable

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : III

Longueur : 35m20

Diamètre : 3m30

Poids : 240 tonnes

Équipage : 12

Profondeur :

- **Opérationnelle :** variable
- **Limite :** x1,2
- **Écrasement :** x1,5

Source d'énergie : variable

Autonomie : variable

Dispositif de secours : variable

Autonomie : variable

Catégorie GP (secours) : GP-D4 (GP-C3)

Attributs :

- Gabarit : 7
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : -1
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : Hyper acier VHS d'épaisseur variable
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : variable
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :10 hublots coniques en Verre blindé de 20 cm de diamètre intérieur
- Volet de sécurité : souvent
- Blindage Hublot/paroi vitré (avec volet de sécurité) : variable
- Manœuvrabilité : 14
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (Propulseur à tuyère pour 19,5 nœuds)
- Accélération : de 0 à 19 nœuds en 59 secondes
- Pont(s): 2

Tranche(s) : 5 par pont

Cloison(s) étanche(s) : 4

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/4

Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3 à l'avant/4 au milieu/3 à l'arrière

Fret/Volume : voir ci-dessous

Sonar/Equipement : inférieur/inférieur

Fret : variable

TYPE IV-1

Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 1 jour [468 milles nautiques]

Dispositif de secours : Batterie de secours NT III non rechargeable Mk1

Autonomie : 6 heures à 4,5 nœuds [27 milles nautiques]

TYPE IV-2

Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 2 jours [936 milles nautiques]

Dispositif de secours : Batterie de secours NT III non rechargeable Mk1

Autonomie : 12 heures à 4,5 nœuds [54 milles nautiques]

TYPE IV-7

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 7 jours [3276 milles nautiques]

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 2 jours à 4,5 nœuds [189 milles nautiques]

TYPE IV-10

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 14 jours [6552 milles nautiques]

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 3 jours et 12 heures à 4,5 nœuds [378 milles nautiques]

NAVIRES DE TYPE V

TYPE : V-1 À V-10

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : divers

Coût indicatif : variable

Disponibilité (marché noir) : 0(5)

NT estimé : III

Longueur : 32m

Diamètre : 5m50

Poids : 480 tonnes

Équipage : 16

Profondeur :

- **Opérationnelle :** variable
- **Limite :** x1,2
- **Écrasement :** x1,5

Source d'énergie : variable

Autonomie : variable

TYPE	TYPE I-1		TYPE I-2		TYPE I-7		TYPE I-10	
PO_	Coût	Fret	Coût	Fret	Coût	Fret	Coût	Fret
1000	2 617 700	18 - 20 t (23 - 25 m3)	2 645 900	17 - 19 t (21 - 24 m3)	2 877 800	14 - 16 t (17 - 20 m3)	2 939 200	9 - 12 t (12 - 14 m3)
2000	2 783 600	17 - 19 t (22 - 24 m3)	2 811 900	16 - 18 t (20 - 22 m3)	3 043 700	13 - 15 t (16 - 19 m3)	3 105 100	8 - 10 t (10 - 13 m3)
3000	3 004 200	16 - 18 t (20 - 22 m3)	3 032 400	14 - 16 t (18 - 20 m3)	3 264 300	12 - 14 t (14 - 17 m3)	3 325 700	7 - 9 tonnes (9 - 11 m3)
4000	3 215 000	14 - 16 t (18 - 20 m3)	3 243 300	13 - 15 t (16 - 19 m3)	3 475 200	10 - 12 t (13 - 15 m3)	3 536 500	5 - 7 t (7 - 9 m3)
5000	3 420 500	13 - 15 t (16 - 19 m3)	3 448 700	12 - 14 t (14 - 17 m3)	3 680 600	9 - 11 t (11 - 13 m3)	3 742 000	4 - 6 t (5 - 8 m3)
6000	3 621 600	12 - 14t (15 - 17m3)	3 649 900	10 - 12 t (13 - 15 m3)	3 881 800 sols	7 - 9 t (9 - 12 m3)	3 943 200	3 - 5 t (3 - 6 m3)
7000	3 819 600	10 - 12 t (13 - 15 m3)	3 847 900	9 - 11 t (11 - 14 m3)	4 079 800	6 - 8 t (7 - 10 m3)	-	-
8000	4 015 100	9 - 11 t (11 - 14 m3)	4 043 400	7 - 9 t (9,4 - 12 m3)	4 275 300	5 - 7 t (6 - 8 m3)	-	-
9000	4 208 700	8 - 10 t (9 - 12 m3)	4 237 000	6 - 8 t (8 - 10 m3)	4 468 900	3 - 5 t (4 - 7 m3)	-	-
10000	4 400 800	6 - 8 t (8 - 10 m3)	4 429 000	5 - 7 t (6 - 9 m3)	-	-	-	-
11000	4 591 600	5 - 7 t (6 - 9 m3)	4 619 800	3 - 5 t (4 - 7 m3)	-	-	-	-
12000	4 781 300	4 - 6 t (4 - 7 m3)	-	-	-	-	-	-
13000	4 970 400	2 - 4 t (3 - 5 m3)	-	-	-	-	-	-

Dispositif de secours : variable

Autonomie : variable

Catégorie GP (secours) : GP-E1 (GP-C4)

Attributs :

- Gabarit : 8
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : -2
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : Hyper acier VHS d'épaisseur variable
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : variable
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :10 hublots coniques en Verre blindé de 20 cm de diamètre intérieur
- Volet de sécurité : souvent
- Blindage Hublot/paroi vitré (avec volet de sécurité) : variable
- Manœuvrabilité : 15
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (Propulseur à tuyère pour 20,5 nœuds)
- Accélération : de 0 à 20,5 nœuds en 70 secondes
- Pont(s): 2

Tranche(s) : 3 par pont

Cloison(s) étanche(s) : 2

Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3 à l'avant/4 au milieu/3 à l'arrière

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 3/4

Fret/Volume : voir ci-dessous

TYPE V-1

Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 1 jour [492 milles nautiques]

Dispositif de secours : Batterie de secours NT III non rechargeable Mk1

Autonomie : 6 heures à 4,5 nœuds [27 milles nautiques]

TYPE V-2

Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 2 jours [984 milles nautiques]

Dispositif de secours : Batterie de secours NT III non rechargeable Mk1

Autonomie : 12 heures à 4,5 nœuds [54 milles nautiques]

TYPE V-5

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 7 jours [3444 milles nautiques]

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 2 jours à 4,5 nœuds [189 milles nautiques]

TYPE V-10

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

TYPE	TYPE II-1		TYPE II-2		TYPE II-7		TYPE II-10	
PO_	Coût	Fret	Coût	Fret	Coût	Fret	Coût	Fret
1000	5 236 800	38 - 42 t (48 - 53 m3)	5 277 500	36 - 40 t (44 - 49 m3)	5 703 000	31 - 35 t (38 - 44 m3)	5 807 800	23 - 27 t (28 - 33 m3)
2000	5 605 700	36 - 40 t (45 - 50 m3)	5 646 300	33 - 37 t (41 - 46 m3)	6 071 900	28 - 32 t (35 - 40 m3)	6 176 700	20 - 24 t (25 - 30 m3)
3000	6 090 700	32 - 36 t (40 - 45 m3)	6 131 400	30 - 34 t (37 - 42 m3)	6 557 000	25 - 29 t (31 - 36 m3)	6 661 700	17 - 21 t (21 - 26 m3)
4000	6 550 000	29 - 33 t (37 - 42 m3)	6 590 600	27 - 31 t (33 - 38 m3)	7 016 200	22 - 26 t (28 - 33 m3)	7 121 000	14 - 18 t (17 - 22 m3)
5000	6 993 300	26 - 30 t (33 - 38 m3)	7 034 000	24 - 28 t (30 - 35 m3)	7 459 600	19 - 23 t (24 - 29 m3)	7 564 300	11 - 15 t (14 - 19 m3)
6000	7 424 900	23 - 27 t (29 - 34 m3)	7 465 600	21 - 25 t (26 - 31 m3)	7 891 100	16 - 20 t (20 - 25 m3)	7 995 900	8 - 12 t (10 - 15 m3)
7000	7 847 400	21 - 25 t (26 - 31 m3)	7 888 100	18 - 22 t (23 - 28 m3)	8 313 600	13 - 17 t (17 - 22 m3)	8 418 400	5 - 9 t (6 - 12 m3)
8000	8 262 700	18 - 22 t (22 - 27 m3)	8 303 400	15 - 19 t (19 - 24 m3)	8 729 000	10 - 14 t (13 - 18 m3)	-	-
9000	8 672 200	15 - 19 t (19 - 24 m3)	8 712 900	12 - 16 t (16 - 21 m3)	9 138 500	8 - 12 t (10 - 15 m3)	-	-
10000	9 076 800	12 - 16 t (15 - 20 m3)	9 117 500	10 - 14 t (12 - 17 m3)	9 543 000	5 - 9 t (6 - 11 m3)	-	-
11000	9 477 200	9 - 14 t (12 - 17 m3)	9 517 800	7 - 11 t (9 - 14 m3)	-	-	-	-
12000	9 873 900	7 - 11 t (8 - 13 m3)	9 914 600	4 - 8 t (5 - 10 m3)	-	-	-	-
13000	4 970 400	2 - 4 t (3 - 5 m3)	-	-	-	-	-	-

Autonomie : 14 jours [6 888 milles nautiques]

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 3 jours et 12 heures à 4,5 nœuds [378 milles nautiques]

VÉHICULES DE SÉRIE

AGOS

Type : Agos

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Poséidon

Nation : Culte du Trident

Coût indicatif : 20 439 200 sols

Disponibilité (marché noir) : 1(5)

NT estimé : III

Longueur : 12m80

Diamètre : 2m70

Poids : 40 tonnes

Équipage : 3

Passagers : 2

Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 2 jours [432 milles nautiques]

Dispositif de secours : Batterie de secours NT III non rechargeable Mk1

Autonomie : 12 heures à 3 nœuds [36 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-C4 (GP-C2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -18 000 mètres
- **Limite :** - 21 600 mètres
- **Écrasement :** - 27 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : +1
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : plastitane de 254 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 8
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : hublots coniques en Hyper verre trempé de 20 cm de diamètre intérieur et de 279 mm d'épaisseur

TYPE	TYPE III-1		TYPE III-2		TYPE III-7		TYPE III-10	
PO_	Coût	Fret	Coût	Fret	Coût	Fret	Coût	Fret
1000	7 656 700	59-65 t (74-82m3)	7 727 400	55-61 t (69-76m3)	8 479 200	47-53 t (58-66m3)	8 657 300	33 - 39 t (41 - 48 m3)
2000	8 175 100	56-62 t (70-77m3)	8 245 800 sols	51-57 t (64-72m3)	8 997 600	43-49 t (54-61m3)	9 175 700	29 - 35 t (36 - 44 m3)
3000	8 862 900	51-57 t (64-72m3)	8 933 600	47-53 t (58-66m3)	9 685 400	39-45 t (48-56m3)	9 863 500	25 - 31 t (31 - 38 m3)
4000	9 518 400	47-53 t (59-66m3)	9 589 100	42-48 t (53-61m3)	10 340 900	34-40 t (43-50m3)	10 519 000	20 - 26 t (25 - 33 m3)
5000	10 153 700	43-49 t (53-61m3)	10 224 400	38-44 t (48-55m3)	10 976 200	30-36 t (37-45m3)	11 154 300	16 - 22 t (20 - 27 m3)
6000	10 774 000	38-44t (48-56m3)	10 844 700	34-40 t (42-50m3)	11 596 500	26-32 t (32-40m3)	11 774 600	12 - 18 t (15 - 22 m3)
7000	11 382 700	34-40 t (43-50m3)	11 453 400	30-36 t (37-45m3)	12 205 200	22-28 t (27-35m3)	12 383 300	8 - 14 t (10 - 17 m3)
8000	11 982 200	30-36 t (38-45m3)	12 052 900	26-32 t (32-40m3)	12 804 700	18-24 t (22-30m3)	-	-
9000	12 574 100	26-32 t (33-40m3)	12 644 800	22-28 t (27-35m3)	13 396 600	14-20 t (17-25m3)	-	-
10000	13 159 500	22-28 t (28-35m3)	13 230 200	18-24 t (22-30m3)	13 982 000	10-16 t (12-20m3)	-	-
11000	13 739 300	18-24 t (23-31m3)	13 810 000	14-20 t (17-25m3)	-	-	-	-
12000	14 314 300	15-21t (18-26m3)	14 385 100	10-16 t (13-20m3)	-	-	-	-
13000	14 885 100	11-17t (13-21m3)	-	-	-	-	-	-
14000	15 452 000	7-13 t (8-16m3)	-	-	-	-	-	-

- Volet de sécurité : non
- Blindage Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :5
- Manœuvrabilité : 16
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 3(1) (Propulseur à tuyère pour 9 nœuds)
- Accélération : de 0 à 9 nœuds en 52 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) :. 2
Cloison(s) étanche(s) : 1
Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3 hublots conique à l'avant
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/1
Fret/Volume : 8 - 10 tonnes (10 - 12 m3)
Sonar/Equipement : Inférieur / Normal
Systèmes particulier : Caméra.

CARAK

Type : Carak
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Transports de la Ligue
Nation : Ligue rouge
Coût indicatif : 34 497 600 sols
Disponibilité (marché noir) : 5(10)
NT estimé : III

NAVIRE DE TRANSPORT DE TYPE IV				
PO_	**Ep. Coque**	**Blindage**	**Ep. Hublots**	**Blindage hublot/paroi vitré**
PO	Ep. Coque	Blindage	Ep. vitre	Blindage vitre
1000	5 mm	2	32 mm	1
2000	7 mm	2	45 mm	1
3000	11 mm	3	54 mm	2
4000	14 mm	3	64 mm	2
5000	18 mm	4	82 mm	2
6000	22 mm	5	101 mm	2
7000	25 mm	5	119 mm	3
8000	29 mm	6	137 mm	3
9000	32 mm	6	155 mm	3
10000	36 mm	6	173 mm	3
11000	40 mm	7	192 mm	4
12000	43 mm	7	210 mm	4
13000	47 mm	8	228 mm	4
14000	51 mm	8	246 mm	4
15000	54 mm	8	265 mm	5

NAVIRE DE TRANSPORT DE TYPE V				
PO_	**Ep. Coque**	**Blindage**	**Ep. Hublots**	**Blindage hublot/paroi vitré**
PO	Ep. Coque	Blindage	Ep. vitre	Blindage vitre
1000	8 mm	2	32 mm	1
2000	12 mm	3	45 mm	1
3000	18 mm	4	54 mm	2
4000	24 mm	5	64 mm	2
5000	30 mm	6	82 mm	2
6000	36 mm	6	101 mm	2
7000	42 mm	7	119 mm	3
8000	48 mm	8	137 mm	3
9000	54 mm	8	155 mm	3
10000	60 mm	9	173 mm	3
11000	66 mm	10	192 mm	4
12000	72 mm	10	210 mm	4
13000	78 mm	11	228 mm	4
14000	84 mm	11	246 mm	4
15000	91 mm	12	265 mm	5
16000	97 mm	12	283 mm	5

Longueur : 26m80

Diamètre : 2m70

Poids : 120 tonnes

Équipage : 8

Passagers : 8 passagers

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 7 jours [1680 milles nautiques]

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 1 jour et 19 heures 3 nœuds [126 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-D1 (GP-C2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -13 000 mètres
- **Limite :** - 15 600 mètres
- **Écrasement :** - 19 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 5
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : -1
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : Hyper composite (fc/epoxy) de 153 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 6
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : hublots coniques en Hyper verre trempé de 20 cm de diamètre intérieur et de 200 mm d'épaisseur.
- Volet de sécurité : 10 mm de super-acier
- Blindage Hublot/paroi vitré (avec volet de sécurité) : 4(6)
- Manœuvrabilité : 16 (bonus gouverne)
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 3(1) (PT pour 10 nœuds)
- Accélération : de 0 à 10 nœuds en 79 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) : 5

Cloison(s) étanche(s) : 4

Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 1 large à l'avant, 2, juste en retrait, 4 au milieu et 3 à l'arrière

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/2

Fret/Volume : 26 - 32 tonnes (32 - 40 m3)

Sonar/Equipement : Inférieur / Normal

Systèmes particuliers : Point d'attache pour drones, Caméra, Détecteur d'acquisition.

Armement : Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 à l'échelle humaine)

TYPE	TYPE IV-1		TYPE IV-2		TYPE IV-7		TYPE IV-10	
PO_	Coût	Fret	Coût	Fret	Coût	Fret	Coût	Fret
1000	14 458 000	125 - 137 t (156 - 171 m3)	14 567 100	117 - 129 t (147 - 162m3)	15 928 800	102 - 114 t (128 - 143 m3)	16 239 800	78 - 90 t (97 - 112 m3)
2000	15 462 100	118 - 130 t (147 - 162 m3)	15 571 200	111 - 123 t (138 - 153m3)	16 932 900	95 - 107 t (119 - 134 m3)	17 243 900	71 - 83 t (89 - 104 m3)
3000	16 798 400	109 - 121 t (136 - 151 m3)	16 907 500	102 - 114 t (127 - 142m3)	18 269 200	86 - 98 t (108 - 123 m3)	18 580 200	62 - 74 t (77 - 92 m3)
4000	18 074 000	100 - 112 t (125 - 140 m3)	18 183 100	93 - 105 t (116 - 131m3)	19 544 800	78 - 90 t (97 - 112 m3)	19 855 800	53 - 65 t (67 - 82 m3)
5000	19 311 100	92 - 104 t (115 - 130 m3)	19 420 200	85 - 97 t (106 - 121m3)	20 781 900	70 - 82 t (87 - 102 m3)	21 092 800	45 - 57 t (56 - 71 m3)
6000	20 519 600	84 - 96 t (105 - 120 m3)	20 628 700	77 - 89 t (96 - 111 m3)	21 990 400	62 - 74 t (77 - 92 m3)	22 301 400	37 - 49 t (46 - 61 m3)
7000	21 706 100	76 - 88 t (95 - 110 m3)	21 815 200	69 - 81 t (86 - 101 m3)	23 176 900	54 - 66 t (67 - 82 m3)	23 487 800	29 - 41 t (36 - 51 m3)
8000	22 874 700	68 - 80 t (85 - 100 m3)	22 983 800	61 - 73 t (76 - 91 m3)	24 345 500	46 - 58 t (57 - 72 m3)	24 656 500	21 - 33 t (27 - 42 m3)
9000	24 028 600	60 - 72 t (75 - 90 m3)	24 137 700	53 - 65 t (67 - 82 m3)	25 499 400	38 - 50 t (48 - 63 m3)	25 810 300	13 - 26 t (17 - 32 m3)
10000	25 169 700	53 - 65 t (66 - 81 m3)	25 278 800	46 - 58 t (57 - 72 m3)	26 640 500	30 - 42 t (38 - 53 m3)	-	-
11000	26 299 800	45 - 57 t (56 - 71 m3)	26 408 900	38 - 50 t (47 - 62 m3)	27 770 600	23 - 35 t (28 - 43 m3)	-	-
12000	27 420 100	38 - 50t (47 - 62m3)	27 529 200	30 - 42 t (38 - 53 m3)	28 890 900	15 - 27 t (19 - 34 m3)	-	-
13000	28 531 700	30 - 42 t (38 - 53 m3)	28 640 800	23 - 35 t (29 - 44 m3)	-	-	-	-
14000	29 635 300	23 - 35 t (28 - 43 m3)	29 744 400	16 - 28 t (19 - 34 m3)	-	-	-	-
15000	30 731 800	15 - 27 t (19 - 34 m3)	-	-	-	-	-	-

CARAVELLE

Type : Caravelle

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Transports de la Ligue

Nation : Ligue rouge

Coût indicatif : 4 684 200 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : III

Longueur : 6m90

Diamètre : 2m75

Poids : 35 tonnes

Équipage : 2

Passagers : 4 passagers

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 2 jours [504 milles nautiques]

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 12 heures à 3 nœuds [36 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-D1 (GP-C2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -8 500 mètres
- **Limite :** - 10 200 mètres
- **Écrasement :** - 12 800 mètres

Attributs :

- Gabarit : 3
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : +1
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : 123 mm en Hyper composite (fv/epoxy)
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 6
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 5 hublots coniques en Hyper verre trempé : 3 à l'avant de 40 cm de diamètre intérieur et de 256 mm d'épaisseur, 1 de chaque côté de 20 cm de diamètre intérieur et de 128 mm d'épaisseur.
- Volet de sécurité : 10 mm de super-acier
- Blindage Hublot/paroi vitré (avec volet de sécurité) : 5(7) (hublots avant)/3(5) (autres hublots)
- Manœuvrabilité : 16

TYPE	TYPE V-1		TYPE V-2		TYPE V-7		TYPE V-10	
PO_	Coût	Fret	Coût	Fret	Coût	Fret	Coût	Fret
1000	26 951 400	260 - 284 t (325 - 355 m3)	27 143 400	247 - 271 t (309 - 339 m3)	29 559 000	221 - 245 t (276 - 306 m3)	30 102 100	177 - 201 t(222 - 252 m3)
2000	28 930 200	247 - 271 t (309 - 339 m3)	29 122 200	234 - 258 t (293 - 323 m3)	31 537 800	207 - 231 t (259 - 289 m3)	32 081 000	164 - 188 t (205 - 235 m3)
3000	31 560 600	230 - 254 t (287 - 317 m3)	31 752 700	217 - 241 t (271 - 301 m3)	34 168 300	190 - 214 t (237 - 267 m3)	34 711 400	147 - 171 t (183 - 213 m3)
4000	34 069 200	213 - 237 t (266 - 296 m3)	34 261 200	200 - 224 t (250 - 280 m3)	36 676 800	173 - 197 t (216 - 246 m3)	37 220 000	130 - 154 t (162 - 192 m3)
5000	36 499 000	197 - 221 t (246 - 276 m3)	36 691 100	184 - 208 t (230 - 260 m3)	39 106 600	157 - 181 t (196 - 226 m3)	39 649 800	114 - 138 t (142 - 172 m3)
6000	38 871 300	181 - 205 t (226 - 256 m3)	39 063 300	168 - 192 t (210 - 240 m3)	41 478 900	141 - 165 t (176 - 206 m3)	42 022 000	98 - 122 t (122 - 152 m3)
7000	41 198 800	165 - 189 t (207 - 237 m3)	41 390 900	152 - 176 t (190 - 220 m3)	43 806 400	125 - 149 t (157 - 187 m3)	44 349 600	82 - 106 t (103 - 133 m3)
8000	43 490 200	150 - 174 t (187 - 217 m3)	43 682 200	137 - 161 t (171 - 201 m3)	46 097 800	110 - 134 t (138 - 168 m3)	46 640 900	67 - 91 t (84 - 114 m3)
9000	45 751 200	135 - 159 t (168 - 198 m3)	45 943 200	122 - 146 t (152 - 182 m3)	48 358 800	95 - 119 t (119 - 149 m3)	48 901 900	52 - 76 t (65 - 95 m3)
10000	47 986 100	120 - 144 t (150 - 180 m3)	48 178 200	107 - 131 t (134 - 164 m3)	50 593 700	80 - 104 t (100 - 130 m3)	51 136 900	37 - 61 t (46 - 76 m3)
11000	50 198 300	105 - 129 t (131 - 161 m3)	50 390 300	92 - 116 t (115 - 145 m3)	52 805 900	65 - 89 t (82 - 112 m3)	-	-
12000	52 390 300	90 - 114 t (113 - 143 m3)	52 582 300	77 - 101 t (97 - 127 m3)	54 997 900	51 - 75 t (63 - 93 m3)	-	-
13000	54 564 000	76 - 100 t (95 - 125 m3)	54 756 000	63 - 87 t (78 - 108 m3)	57 171 600	36 - 60 t (45 - 75 m3)	-	-
14000	56 721 200	61 - 85 t (77 - 107 m3)	56 913 200	48 - 72 t (60 - 90 m3)	-	-	-	-
15000	58 863 200	47 - 71 t (59 - 89 m3)	59 055 200	34 - 58 t (42 - 72 m3)	-	-	-	-
16000	60 991 100	33 - 57 t (41 - 71 m3)	-	-	-	-	-	-

- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 3(1) (2 propulseurs individuels à tuyère pour 10,5 nœuds)
- Accélération : de 0 à 10,5 nœuds en 36 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) :. 2

Cloison(s) étanche(s) : 1

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/0

Sas : 1 [pour armure Exo Alpha (ouvertures : 2 écoutilles)]

Fret/Volume : 1,3 - 3,0 tonnes (1,6 - 3,8 m3)

Sonar/Equipement : Inférieur / Normal

Systèmes particuliers:

- Point d'attache pour drones
- Caméra
- Détecteur d'acquisition

Armement :

- Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 à l'échelle humaine)

COLLÉDON

Type : Collédon

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Polyphème

Nation : Alliance polaire

Coût indicatif : 33 163 400 sols

Disponibilité (marché noir) : 1(5)

NT estimé : III

Longueur : 35m20

Diamètre : 3m30

Poids : 240 tonnes

Équipage : 12

Passagers : 12

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 7 jours [1 848 milles nautiques]

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : . 1 jour et 19 heures à 3,5 nœuds [147 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-D2 (GP-C3)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -12 000 mètres
- **Limite :** - 14 400 mètres
- **Écrasement :** - 18 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 6
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : -1
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : Hyper acier [VHS] de 43 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 7
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : hublots coniques en Hyper verre trempé de 20 cm de diamètre intérieur et de 184 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 10 mm en hyper-acier RHA
- Blindage Hublot/paroi vitré (avec volet de sécurité) : 4(6)
- Manœuvrabilité : 14
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 4(1) (PT pour 11 nœuds)
- Accélération : de 0 à 11 nœuds en 88 secondes
- Pont(s): 1



Tranche(s) :. 5

Cloison(s) étanche(s) : 4

Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 1 large à l'avant, 2, juste en retrait, 4 le long de la coque et 3 à l'arrière

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/2

Fret/Volume : 33 - 45 tonnes (41 - 56 m3)

Sonar/Equipement : Inférieur / Normal

Systèmes particuliers:

- Bras mécanique
- Point d'attache pour drones
- Caméra
- Détecteur d'acquisition.

Armement :

- Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 à l'échelle humaine)

EXPLORER

Type : Explorer

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Industries de l'Union

Nation : Union Méditerranéenne

Coût indicatif : 3 414 200 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : III

Longueur : 5m40

Diamètre : 2m70

Poids : 26 tonnes

Équipage : 1

Passagers : 2

Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 1 jour et demi [414 milles nautiques]

Dispositif de secours : Batterie de secours NT III non rechargeable Mk1

Autonomie : 9 heures à 3,5 nœuds [32 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-D1 (GP-C1)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -11 000 mètres
- **Limite :** - 13 200 mètres
- **Écrasement :** - 16 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 3
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : +1
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : Hyper acier [VHS] de 32 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 6
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 4 hublots coniques à l'avant en Hyper verre trempé de 40 cm de diamètre intérieur et de 335 mm d'épaisseur.
- Volet de sécurité : non
- Blindage Hublot/paroi vitré : 6
- Manœuvrabilité : 21 (bonus gouverne)
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 4(1) (4 PIT pour 11,5 nœuds, 3 PIT pour 8,5 nœuds) ou 2(1) (2 PIT pour 7 nœuds, 1 PIT pour 5 nœuds)
- Accélération : de 0 à 11,5 nœuds en 14 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) :. 1

Cloison(s) étanche(s) : 0

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/1

Fret/Volume : 1,4 - 2,7 tonnes (1,7 - 3,3 m3)

Sonar/Equipement : Inférieur / Inférieur

Systèmes particuliers :

- Bras mécanique
- Point d'attache pour drone.

Armement :

- Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 à l'échelle humaine)

GLOBAL

Type : Global

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Global industrie

Nation : Hégémonie

Coût indicatif : 8 855 100 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : IV

Longueur : 19m80

Diamètre : 2m70

Poids : 80 tonnes

Équipage : 7

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)

Autonomie : 10 jours [2 760 milles nautiques]

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT IV (PACAR)

Autonomie : 2 jours et 12 heures à 3,5 nœuds [210 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-D1 (GP-C2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -10 000 mètres
- **Limite :** - 12 000 mètres
- **Écrasement :** - 15 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 5
- Ossature : Fivaltine
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : -3
- Modificateur d'intégrité : +5
- Coque : Hyper acier [VHS] de 29 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 6
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : hublots coniques en Hyper ALON™ de 20 cm de diamètre intérieur et de 37 mm d'épaisseur.
- Volet de sécurité : non
- Blindage Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :4
- Manœuvrabilité : 16
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 4(1) (double propulseur à tuyère pour 11,5 nœuds)
- Accélération : de 0 à 11,5 nœuds en 59 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) :.4

Cloison(s) étanche(s) : 3

Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3 à l'avant, 4 le long de la structure et 3 à l'arrière

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/2

Sas : 1 [pour armure Exo Alpha (ouvertures : 2 écoutilles)]

Fret/Volume : 8 - 12 tonnes (10 - 15 m3)

Sonar/Equipement : inférieur/inférieur

Systèmes particuliers :

- Point d'attache pour drones

KOREM E

Le Korem E est la version civile du Korem dans lequel le réacteur à fission à été remplacé par un moteur de type MEGAR, l'hyper-acier par de l'hyper-fc, l'ALON par du verre blindé et les tourelles de défense supprimées.

Bien que cette version coûte environ 1,8 fois plus, elle reste néanmoins très compétitive face à une flottille de petits transporteurs.

Ainsi, pour transporter une masse de fret d'environ 2 200 t à une profondeur de 10 km, il faudrait utiliser soit 22 DeepSea IV-10 soit 44 Glostar V-10.

Dans le premier cas, la flottille coûterait beaucoup plus chère (environ 3,6 milliards de sols contre 2,6 pour le Korem E) tout en offrant une distance franchissable bien inférieure. Dans le second cas, la flottille coûterait moins chère (2,2 milliards de sols), la distance parcourue serait pratiquement la même (4 920 mn), mais elle déplacerait plus de 21 000 tonnes, ce qui engendrerait des frais portuaires bien plus importants. D'autre part, la charge salariale (176 contre 93 pour le Korem E) serait aussi supérieure et les frais de gestion de la flottille seraient un véritable cauchemar à gérer.

Type : Navire de transport Korem E

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Nation(s) : Veilleurs

Coût indicatif : 2 623 272 200 sols

Disponibilité (marché noir) : -10(1)

NT estimé : III

Longueur : 70m50

Hauteur : 10m

Largeur : 30m

Poids : 15 009 tonnes

Équipage : 31 x 3

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 13 jours [4 992 milles nautiques]

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 3 jours à 4 nœuds [312 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 3 × GP-F1 (3 x GP-D4)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -10 000 mètres
- **Limite :** - 12 000 mètres
- **Écrasement :** - 15 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 25
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -10
- Modificateur d'intégrité : +2
- Coque : 430 mm en Hyper composite (fc/epoxy)
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 10 hublots coniques en Verre blindé de 20 cm de diamètre intérieur et de 173 mm d'épaisseur.
- Blindage : 12
- Blindage Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3
- Manœuvrabilité : 8
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (3 propulseurs à Tuyère pour 16 nœuds)
- Accélération : 0 à 16 nœuds en 37 secondes
- Cylindres : 3
- Ponts : 4 ponts par cylindre

Tranche(s) : 4 tranches par pont et par cylindre

Cloison(s) étanche(s) : 3 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/4 plus 2 sas pour Exo-4 par cylindre

Fret/Volume : 2 016 - 2 594 tonnes (2 521 - 3 242 m3)

Sonar/Equipement : Inférieur / Inférieur

Complément : véhicules sur fond-marin

LÉNÉMARK

Type : Lénémark

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Industries de l'Union

Nation : Union Méditerranéenne

Coût indicatif : 4 561 600 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : III

Longueur : 12m80

Diamètre : 2m70

Poids : 40 tonnes

Équipage : 3

Passagers : 4

Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 1 jour [204 milles nautiques]

Dispositif de secours : Batterie de secours NT III non rechargeable Mk1

Autonomie : 6 heures à 3 nœuds [18 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-C4 (GP-C2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -11 000 mètres
- **Limite :** - 13 200 mètres
- **Écrasement :** - 16 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : +1
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : Hyper acier [VHS] de 32 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 6
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : Alon de 20 cm de diamètre intérieur et de 72 mm d'épaisseur.
- Volet de sécurité : non
- Blindage Hublot/paroi vitré : 4
- Manœuvrabilité : 20 (bonus gouverne)

- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 3(1) ou 2(1) (4 PT pour 8,5 nœuds, 3 PT pour 7,5 nœuds, 2 PT pour 6,5 nœuds, 1 PT pour 5 nœuds)
- Accélération : de 0 à 8,5 nœuds en 46 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) :. 2

Cloison(s) étanche(s) : 1

Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 1 paroi vitrée à l'avant, 2 hublots coniques légèrement en retrait

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/1

Fret/Volume : 5,5 – 7,5 tonnes (7 - 9 m3)

Sonar/Equipement : Inférieur / Inférieur

Systèmes particuliers :

- Bras mécanique
- Point d'attache pour drone.

Armement :

- Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 à l'échelle humaine)

NÉOLITH

C'est un transporteur lourd qui privilégie la vitesse au détriment de la quantité de fret embarqué. Certaines grandes nations exploitent une version du Néolith (Le Néolith N) qui embarque un réacteur nucléaire, ce qui lui permet de se déplacer encore plus rapidement et lui confère une énorme autonomie.

Type : Néolith

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Chantiers de l'Indus

Nation : Royaume de l'Indus

Coût indicatif : 169 740 200 sols

Disponibilité (marché noir) : 1(5)

NT estimé : III

Longueur : 45m20

Diamètre : 4m10

Poids : 480 tonnes

Équipage : 11

Passagers : 24

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 4 jours (2 928 milles nautiques)

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 1 jour à 5,5 nœuds [132 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-E3 (GP-C4)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -9 000 mètres
- **Limite :** - 9 900 mètres
- **Écrasement :** - 13 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 8
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : légère
- Résistance aux Dommages : +1
- Modificateur d'intégrité : 0
- Coque : 184 mm en Plastitane
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 5
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 30 hublots coniques en ALON™ de 20 cm de diamètre intérieur et de 58 mm d'épaisseur (5 à l'avant + 4 / cloison + 5 à l'arrière)
- Volet de sécurité : 10 mm en hyper-acier RHA
- Blindage Hublot/paroi vitré (avec volet de sécurité) : 4(6)
- Manœuvrabilité : 15
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 12(3) (2 PT pour 30,5 nœuds), 9(2) (1 PT pour 24 nœuds)
- Accélération : de 0 à 30,5 nœuds en 45 secondes
- Pont(s): 2

Tranche(s) : 6 par pont

Cloison(s) étanche(s) : 5

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 12/2

Fret/Volume : 41 - 65 tonnes (52 - 82 m3)

Sonar/Equipement : Normal / Normal

Systèmes particuliers :

- Bras mécanique
- Point d'attache pour drones
- Caméra
- Détecteur d'acquisition

Armement :

- Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 à l'échelle humaine)

NÉOLITH N

Type : Néolith N

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Chantiers de l'Indus

Nation : Royaume de l'Indus

Coût indicatif : 167 151 500 sols

Disponibilité (marché noir) : 1(5)

NT estimé : III

Longueur : 45m20

Diamètre : 4m10

Poids : 480 tonnes

Équipage : 11

Passagers : 24

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 20 années mais 20 jours pour l'équipage [16 800 milles nautiques]

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT IV (PACAR)

Autonomie : 2 jours à 6 nœuds [288 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-E4 (GP-D1)

Profondeur :

- Opérationnelle : -9 000 mètres
- Limite : - 10 800 mètres
- Écrasement : - 13 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 8
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -2
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : 184 mm en Plastitane
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 6

- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 30 hublots coniques en ALON™ de 20 cm de diamètre intérieur et de 58 mm d'épaisseur (5 à l'avant + 4 / cloison + 5 à l'arrière).
- Volet de sécurité : 10 mm en hyper-acier RHA
- Blindage Hublot/paroi vitré (avec volet de sécurité) : 4(6)
- Manœuvrabilité : 15
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 12(3) (2 PT pour 35 nœuds), 9(2) (1 PT pour 27 nœuds)
- Accélération : de 0 à 35 nœuds en 32 secondes
- Pont(s): 2

Tranche(s) : 6 par pont

Cloison(s) étanche(s) : 5

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 12/2

Sas : 1 [pour armure Exo 1 (ouvertures : 2 portes de 2,50 m de haut et de 1,20 m de large)]

Fret/Volume : 134 - 158 tonnes (168 - 198 m3)

Sonar/Equipement : Normal / Normal

Systèmes particuliers :

- Bras mécanique
- Point d'attache pour drones
- Caméra
- Détecteur d'acquisition.

Armement :

- Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 à l'échelle humaine)

SOUVERAIN

Type : Souverain

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Transports de la Ligue

Nation : Ligue rouge

Coût indicatif : 19 742 700 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : III

Longueur : 9m90

Diamètre : 3m30

Poids : 75 tonnes

Équipage : 2

Passagers : 16 passagers

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 7 jours [1 344 milles nautiques]

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 1 jour et 19 heures à 3 nœuds [126 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-D1 (GP-C2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -10 000 mètres
- **Limite :** - 12 000 mètres
- **Écrasement :** - 15 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : +1
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : 142 mm en Hyper composite (fc/epoxy)
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 6
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 11 hublots coniques en ALON™ : 3 à l'avant de 25 cm de diamètre intérieur et de 106 mm d'épaisseur, 4 de chaque côté de 10 cm de diamètre intérieur et de 43 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 10 mm de super-acier
- Blindage Hublot/paroi vitré (avec volet de sécurité) : 5(7) (hublots avant)/3(5) (autres hublots)
- Manœuvrabilité : 16 (bonus gouverne)
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 3(1) (6 propulseurs individuels à tuyère pour 8 nœuds)
- Accélération : de 0 à 8 nœuds en 27 secondes
- Pont(s): 2

Tranche(s) :. 4

Cloison(s) étanche(s) : 1

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/0

Sas : 1 [pour armure Exo 0 (ouvertures : 2 portes de 2 m de haut et de 1 m de large)]

Fret/Volume : 11 - 15 tonnes (14 - 19 m3)

Sonar/Equipement : Inférieur / Normal

Systèmes particuliers :

- Bras mécanique
- Point d'attache pour drones
- Caméra
- Détecteur d'acquisition
- Centrale et annexes de réparation.

Armement :

- Générateur défensif à champ micro-ondes (Dommages 5D10+3 à l'échelle humaine)

TRIAM

Type : Triam

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Triam industrie

Nation : indépendant

Coût indicatif : variable

Disponibilité (marché noir) : 5 (10)

NT estimé : III

Longueur : 12m80

Diamètre : 2m70

Poids : 40 tonnes

Équipage : 5

Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : variable

Dispositif de secours :. variable

Autonomie : variable

Catégorie GP (secours) : GP-D1 (GP-C2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 6 000 mètres
- **Limite :** - 6 000 mètres
- **Écrasement :** - 9 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : légère

- Résistance aux Dommages : +4
- Modificateur d'intégrité : 0
- Coque : hyper-acier VHS de 18mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 3
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : hublots coniques en Verre blindé de 20 cm de diamètre intérieur et de 101 mm d'épaisseur.
- Volet de sécurité : 10mm d'hyper-acier RHA
- Blindage Hublot/paroi vitré (avec volet de sécurité) : 2(4)
- Manœuvrabilité : 15
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 4(1) (propulseur à tuyère pour 12 nœuds)
- Accélération : de 0 à 12 nœuds en 27 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) : 2
Cloison(s) étanche(s) : 1
Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3 à l'avant
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/1
Fret/Volume : variable
Sonar/Equipement : Inférieur / Inférieur

VESTAL

Type : Vestal
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Polyphème
Nation : Alliance Polaire
Coût indicatif : 14 630 400 sols
Disponibilité (marché noir) : 1(5)
NT estimé : III
Longueur : 9m60
Diamètre : 2m75
Poids : 52 tonnes
Équipage : 2
Passagers : 8
Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)
Autonomie : 5 jours [1 200 milles nautiques]
Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)
Autonomie : 1 jour et 2 heures à 3 nœuds [90 milles nautiques]
Catégorie GP (secours) : GP-D1 (GP-C2)
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -10 000mètres
- **Limite :** - 12 000 mètres
- **Écrasement :** - 15 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : +1
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : 118 mm en Hyper composite (fc/epoxy)
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 5
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 11 hublots coniques en Hyper verre trempé : 1 gros à l'avant de 60 cm de diamètre intérieur et de 455 mm d'épaisseur, 2 petits à l'avant et 4 de chaque côté de 20 cm de diamètre intérieur et de 152 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 10 mm en hyper-acier RHA
- Blindage Hublot/paroi vitré (avec volet de sécurité) : 7(9) (Hublots avant)/3(5)(Autres hublots)
- Manœuvrabilité : 16
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 3(1) (2 x PT pour 10 nœuds)
- Accélération : de 0 à 10 nœuds en 30 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) :. 3
Cloison(s) étanche(s) : 2
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 6/2
Fret/Volume : 7,3 - 9,9 tonnes (9,2 - 12 m3)
Sonar/Equipement : Inférieur / Normal
Systèmes particuliers:

- Bras mécanique
- Point d'attache pour drones
- Caméra, Détecteur d'acquisition.

Armement :

- Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 à l'échelle humaine)

WITNEY

Type : Witney
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Poséidon
Nation : Culte du Trident
Coût indicatif : 1 591 700 sols
Disponibilité (marché noir) : 1(5)
NT estimé : III
Longueur : 4m50
Diamètre : 2m25
Poids : 15 tonnes
Équipage : 1
Passagers : 2
Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

TRIAM : CARACTÉRISTIQUES EN FONCTION DE L'AUTONOMIE

AUTONOMIE_	GP (GP Secours)	Autonomie secours	Coût	Fret / Volume
1 jour [288 milles nautiques]	PACAR (BNR Mk1)	6 heures à 3,5 nœuds [21 milles nautiques]	3 603 400	12 - 14 t (15 - 18 m3)
2 jours [576 milles nautiques]	PACAR (BNR Mk1)	12 heures à 3,5 nœuds [42 milles nautiques]	3 631 700	11 - 13 t (14 - 16 m3)
7 jours [2 016 milles nautiques]	MEGAR (PACAR)	43 heures à 3,5 nœuds [147 milles nautiques]	3 888 900	6 - 8 t (8 - 10 m3)

Autonomie : 2 jours [528 milles nautiques]
Dispositif de secours : Batterie de secours NT III non rechargeable Mk1
Autonomie : 12 heures à 3,5 nœuds [42 milles nautiques]
Catégorie GP (secours) : GP-C4 (GP-C1)
Profondeur :

- Opérationnelle : -8 000 mètres
- Limite : - 8 800 mètres
- Écrasement : - 12 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 2
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : légère
- Résistance aux Dommages : +6
- Modificateur d'intégrité : 0
- Coque : 94 mm en Hyper composite (fv/epoxy)
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 4
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3 hublots coniques en Hyper verre trempé : 1 gros à l'avant de 50 cm de diamètre intérieur et de 300 mm d'épaisseur, 2 petits sur les côtés de 10 cm de diamètre intérieur et de 60 mm d'épaisseur.
- Volet de sécurité : non
- Blindage Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :5 (hublot avant)/2 (hublots latéraux)
- Manœuvrabilité : 19
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 4(1) (Propulseur à tuyère pour 11 nœuds)
- Accélération : de 0 à 11 nœuds en 22 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) :. 1
Cloison(s) étanche(s) : 0
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/2
Fret/Volume : 0,2 - 0,9 tonnes (0,2 - 1,2 m3)
Sonar/Equipement : Inférieur / inférieur
Systèmes particulier : Caméra.

VÉHICULES UTILITAIRES_

HYDRO-TRACTEUR NÉROBI

Ces appareils permettent d'être tractés sous l'eau.
Type : hydro-tracteur
Catégorie : H
Fabricant : Drakar Ent.
Nation : indépendant
Coût indicatif : 98 200 sols
Disponibilité (marché noir) : 15(20)
NT estimé : III
Longueur : 1m20
Diamètre : 50 cm
Poids : 200kg
Équipage : 1
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -20 000 mètres
- **Limite :** - 24 000 mètres
- **Écrasement :** - 30 000 mètres

Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)
Autonomie : 1 jours [120 milles nautiques]
Catégorie GP : GP-B2/1x GP-A2 (Propulseur)
Attributs :

- Gabarit : 12
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -4
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : 53 mm de Plastitane
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 24
- • Manœuvrabilité : 20
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 2(1) (propulseur à tuyère pour 5 nœuds)
- Accélération : de 0 à 5 nœuds en 5 secondes
- Fret : 0,1 tonne (0,1 m3)

Systèmes particuliers :

- Panneau de contrôle manuel/Générateur de lumière

Armement :

- Lance-harpons multiples Drakar (Charges :6)

HYDRO-TRACTEUR PISCO

Type : hydro-tracteur
Catégorie : H
Fabricant : Drakar Ent.
Nation : indépendant
Coût indicatif : 234 600 sols
Disponibilité (marché noir) : 15(20)
NT estimé : III
Longueur : 2 m
Diamètre : 60 cm
Poids : 500kg
Équipage : 1
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -20 000 mètres
- **Limite :** - 24 000 mètres
- **Écrasement :** - 30 000 mètres

Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)
Autonomie : 1 jour et 12 heures [198 milles nautiques]
Catégorie GP : GP-B3/1 x GP-A4 (Propulseur)
Attributs :

- Gabarit : 16
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -6
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : 63 mm de Plastitane
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 27
- Manœuvrabilité : 19

- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 2(1) (Propulseur à tuyère pour 5,5 nœuds)
- Accélération : de 0 à 5 nœuds en 5 secondes
- Fret : 0,2 tonnes (0,2 m3)

Systèmes particuliers :

- Panneau de contrôle manuel
- Générateur de lumière
- Porte-drone
- Caméra

Armement :

- Lance-harpons multiples Drakar x2 (Charges :4/4)

JEEP SOUS-MARINE STD DYNAMIC

Type : Jeep
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Std Dynamic
Nation : Indépendant
Coût indicatif : 600 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 15(20)
NT estimé : III
Longueur : 6 m
Diamètre : 2m
Poids : 10 tonnes
Équipage : 4
Passagers :
Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)
Autonomie : 12 heures
Catégorie GP : GP-C3

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 8 000 mètres
- **Limite :** - 9 600 mètres
- **Écrasement :** - 12 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 2
- Ossature : TiCal
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : +6
- Modificateur d'intégrité : +0
- Coque : acier [VHS] de 58mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 6
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : Alon de 51mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 10mm en acier-RHA
- Blindage Hublot/paroi vitré (avec volet de sécurité) : 3(4)
- Manœuvrabilité : 7
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 3(1) (roues pour 10 nœuds)

Accélération :
Tranche(s) : Poste de pilotage
Pont(s): un pont
Cloison(s) étanche(s) : non
Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) :
Fret/Volume : 0,5t
Sonar/Equipement : Inférieur/inférieur



MOUSTIQUE



Le Moustique est l'un des engins sous-marins de construction les plus populaires.

En effet, ses quatre PIT complètement orientables et surdimensionnés le rendent extrêmement maniable et capable de soulever des charges très importantes (jusqu'à 5,7 tonnes).

En plus de deux puissantes pinces (pesant chacune 570 kg), le Moustique embarque 2 tonnes d'outils de chantier (typiquement un chalumeau et un appareil à souder). Ceci lui permet d'accomplir des tâches très variées, remplaçant avantageusement de nombreux plongeurs en armure.

Le vaisseau est constitué d'une sphère de 2 m de diamètre et de deux cylindres de 1 m de diamètre et de 3 m de long et qui sont accolés au cylindre principal. La sphère contient le pilote, l'équipement et les ballasts, tandis que les deux cylindres renferment la propulsion et le moteur. Il y a aussi une structure non pressurisée sous la sphère qui renferme les outils et sert de socle.

Pour améliorer la vision du pilote, les hublots sont légèrement plus gros, faisant 25 cm de diamètre intérieur (au lieu de 20).

Type : Moustique
Catégorie : V-
Fabricant : Entreprises Silure
Nation : Indépendante
Coût indicatif : 2 872 100 sols
Disponibilité (marché noir) : 15(20)
NT estimé : III
Longueur : 2 m (longueur totale : 3 m)
Diamètre : 2m
Hauteur : 2,96 m
Largeur : 3,12 m
Poids : 11 tonnes
Équipage : 1
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -12 000 m
- **Limite :** -15 600 mètres
- **Écrasement :** -18 000 mètres

Source d'énergie : Batterie NT IIITrès Haute Capacité (THC)
Autonomie : 12 heures [48 milles nautiques]
Catégorie GP : GP-C4 / 4 × GP-C1 (prop)
Attributs :

- Gabarit : 2
- Ossature : PlasTirAl®
- Architecture : Lourde
- Résistance aux Dommages : 0
- Modificateur d'intégrité : +6
- Coque : 44 mm en Hyper alliage de titane
- Blindage : 6
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3 hublots coniques (uniquement à l'avant) en ALON™ de 25 cm de diamètre intérieur et de 98 mm d'épaisseur
- Blindage Hublot/paroi vitré: 5
- Manœuvrabilité : 20
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 1 (1)(4 × Propulseur Individuel à Tuyère NT III pour 4 nœuds)
- Accélération : 0 à 4 nœuds en 2 secondes
- Pont(s): un

Tranche(s) : 1
Cloison(s) étanche(s) : aucune
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/2
Fret/Volume : 0,6 tonnes (0,7 m3)
Sonar/Equipement : Aucun / Inférieur

SCOOTER DRAKAR I

Type : Drakar I
Catégorie : H
Fabricant : Drakar Ent.
Nation : indépendant
Coût indicatif : 362 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 15(20)
NT estimé : III
Longueur : 1m90
Diamètre : 0m90
Poids : 1 tonne
Équipage : 1
Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)
Autonomie : 2 jours [288 milles nautiques]
Catégorie GP : GP-B4/1xGP-B1 (propulseur)
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 14 000 mètres
- **Limite :** - 14 000 mètres
- **Écrasement :** - 21 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 19
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : ultra-légère
- Résistance aux Dommages : -2
- Modificateur d'intégrité : -3
- Coque : 65 mm de plastitane
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 19
- Manœuvrabilité : 19
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 2(1) (PIT pour 6 nœuds)
- Accélération : de 0 à 6 nœuds en 6 secondes

Fret/Volume : 0,4 tonnes (0,5 m3) moins le poids du pilote
Sonar/Equipement : Inférieur / Inférieur

SCOOTER DRAKAR II

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

Type : Drakar II
Catégorie : H

Fabricant : Drakar Ent.

Nation : indépendant

Coût indicatif : 565 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : III

Longueur : 3m10

Diamètre : 0m90

Poids : 1,8 tonne

Équipage : 1

Passagers : 1

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 12 000 mètres
- **Limite :** - 12 000 mètres
- **Écrasement :** - 18 000 mètres

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 5 jours [780 milles nautiques]

Catégorie GP : GP-B4/2x GP-B1 (propulseurs)

Attributs :

- Gabarit : 22
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : ultra-légère
- Résistance aux Dommages : -3
- Modificateur d'intégrité : -3
- Coque : 55mm de Plastitane
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 20
- Manœuvrabilité : 20
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 2(1) (2 propulseurs à tuyère pour 6,5 nœuds)
- Accélération : de 0 à 6,5 nœuds en 13 secondes

Fret : 0,8 tonnes (1 m3) moins le poids du pilote

Sonar/Equipement : Inférieur / Inférieur

Armement :

- Lance-harpons multiples Drakar x2 (Charges : 4/4)

SILURE

Le Silure est probablement l'engin sous-marin le plus utilisé.

C'est un vaisseau constitué d'un cylindre principal de 2 m de diamètre et de 4 m de long et de deux cylindres de 1 m de diamètre et de 7 m de long et qui sont accolés au cylindre principal.

Le cylindre principal contient le pilote et le copilote ainsi que d'éventuels passagers tandis que les deux autres cylindres renferment la propulsion, le moteur et les ballasts.

L'accès au cylindre principal se fait soit par-dessus, par l'intermédiaire de deux écoutilles de 80 cm de diamètre, soit sur les côtés, par l'intermédiaire de deux portes mesurant 1,4 m de haut et 1,4 m de large.

À l'arrière du cylindre principal et reposant sur les deux autres cylindres se trouve une plateforme d'environ 5 m2. Cette plateforme permet de stocker le fret non pressurisé ou trop volumineux pour entrer dans le cylindre principal. Elle est recouverte d'un treillis métallique pour l'arrimage du fret et peut supporter une charge maximale de 3 tonnes.

Le Silure peut transporter entre 6 et 7 tonnes de fret à la vitesse de 6 nœuds pendant 2 jours (soit une distance franchissable d'environ 290 milles nautiques).

Dans les cités importantes, le Silure est principalement utilisé comme taxi, le cylindre principal pouvant embarquer jusqu'à 8 passagers. Dans les petits cités et les exploitations, les sièges des passagers sont généralement retirés pour laisser plus de place au fret (matériel agricole, armures, etc.).

On a même vu des usages plus exotiques du Silure. Par exemple de nombreux modèles ont été modifiés pour accueillir un harpon installé sur la plateforme et actionné par un pécheur en armure. Ils servent aussi pour l'épandage des fertilisants, la cueillette et même pour le transport du minerai.

Type : Silure

Catégorie : V-

Fabricant : Entreprises Silure

Nation : Indépendante

Coût indicatif : 1 360 400 sols

Disponibilité (marché noir) : 15(20)

NT estimé : III

Longueur : 4 m (longueur totale : 7 m)

Diamètre : 2 m

Hauteur : 2,56 m

Largeur : 3,12 m

Poids : 22 tonnes

Équipage : 2

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -6 000 m
- **Limite :** -7 200 m
- **Écrasement :** -9 000 m

Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR) /

Autonomie : 2 jours [288 milles nautiques]

Catégorie GP : GP-C4 / 2 × GP-C3 (propulseurs)

Attributs :

- Gabarit : 3
- Ossature : PlasTirAl®
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : +1
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : 62 mm en Hyper composite (fv/epoxy)
- Blindage : 4
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 10 hublots coniques en Plexiglas de 20 cm de diamètre intérieur et de 158 mm d'épaisseur
- Blindage Hublot/paroi vitré: 2
- Manœuvrabilité : 18
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 2(1) (2 × Propulseur à Tuyère NT III pour 6 nœuds)
- Accélération : 0 à 6 nœuds en 6 secondes
- Pont(s): Un pont

Tranche(s) : 1

Cloison(s) étanche(s) : aucune

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/2

Fret/Volume : 6,3 – 7,3 tonnes (7,8 – 9,1 m3)

Sonar/Equipement : Inférieur / Inférieur

TITAN

Type : Titan

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Drakar Ent.

Nation : indépendant

Coût indicatif : 69 500 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 10(15)

NT estimé : III

Longueur : 16m80

Largeur : 3m30 à 5m60

Hauteur : 3m70 à 6m

Garde au sol : Environ 50 cm

Poids : 106 à 250 tonnes

Équipage : 3

Passagers : 8

Source d'énergie : RTG

Autonomie : en années (7 jours pour l'équipage [840 milles nautiques])

Dispositif de secours : BNR Mk 2

Autonomie : 13 milles nautiques par tonne de batterie.

Catégorie GP (secours) : GP-D4 (GP-C4)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -6 000 mètres
- **Limite :** - 7 200 mètres
- **Écrasement :** - 9 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 6
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages (cylindre fret) : -1
- Résistance aux Dommages (cylindre équipage) : +1
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque (cylindre fret) : Hyper acier [VHS] de 37mm
- Coque (cylindre équipage) : Hyper acier [VHS] de 22 mm
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage (cylindre fret) : 6
- Blindage (cylindre équipage) : 5
- Hublot/paroi vitré (cylindre équipage) : Alon de 37,6 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 10mm en hyper-acier RHA
- Blindage Hublot/paroi vitré (avec volet de sécurité) : 3(5)
- Manœuvrabilité : 5
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 2(1) (chenilles pour 5 nœuds)
- Accélération : de 0 à 5 nœuds en 1 minute et 19 secondes

Tranches : 2 (Poste de pilotage, Salle des machines, Poste passagers / Poste de fret)

Pont : un pont

Cloisons étanches : non

Hublots : 3 à l'avant

Ecoutilles externes/portes : 1/4

Sas : aucun

Fret/Volume : 144 tonnes (180 m3) – le poids d'une éventuelle batterie de secours

Sonar/Equipement : Inférieur/inférieur

Systèmes particuliers :

- Points d'attache pour drones.

Armement :

- Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 à l'échelle humaine)

Informations techniques :

Le Titan est prévu pour transporter du matériel. Extérieurement, il ressemble à un gros camion monté sur 4 chenilles. Intérieurement, il est constitué d'un châssis qui supporte les chenilles, deux cylindres et un carénage en fibres de carbone entre les cylindres, devant et derrière.

Le cylindre avant contient l'équipage, le moteur et les 8 passagers. Le cylindre arrière contient le fret. Il peut être pressurisé (dans le cas de transport de matériel au sec), mais uniquement dans une station adéquate.

Les roues qui entraînent les chenilles intègrent un moteur électrique à aimants permanents. Ainsi, lorsqu'on envoie du courant dans les moteurs, ceux-ci se mettent à tourner, ce qui entraîne les roues qui elles-mêmes entraînent les chenilles, ce qui fait avancer l'engin. On a donc une propulsion entièrement électrique, beaucoup plus souple et performante. De plus, il n'est pas nécessaire d'avoir des ouvertures dans le cylindre avant, ce qui évite tous les problèmes d'étanchéité.

Cylindre arrière pour le fret :

- **Ouvertures :** deux petites portes d'accès, une énorme porte d'accès.

Cylindre avant :

- **Ouvertures :** une écoutille, une porte.

CHASSEURS

FULGUR

Le Fulgur est rapide et emporte autant d'armements que les modèles militaires. En revanche, il utilise des matériaux, de l'équipement et un sonar un petit peu moins performants ainsi que des batteries THC à la place des SHC afin que son prix demeure raisonnable. La structure du Fulgur est aussi un peu moins résistante (lourde, contre ultra-lourde pour les chasseurs militaires).

Type : II-A2

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Fulgur industrie

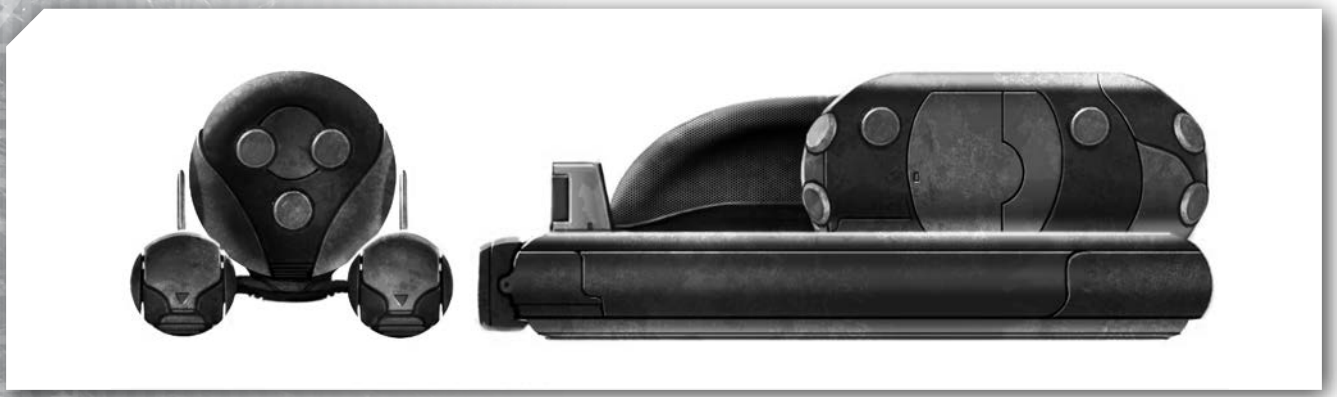
Nation : Indépendante

Coût indicatif : 2 884 100 sols

Disponibilité (marché noir) : 1(5)

NT estimé : III

Longueur : 14m90



Diamètre : 2m20

Largeur : 2m55 (4m65 ailes déployées)

Hauteur : 2m80

Poids : 40 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Batterie NT III Très Haute Capacité compensée (THCc)

Autonomie : 5 heures (112 milles nautiques)/1 jour et 1 heure (module de survie)

Catégorie GP : GP-D3

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -15 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 19 500 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 22 500 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -2
- Résistance aux Dommages (corps) : -2 (-7 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +6
- Coque (MS) : 149 mm en Hyper composite (fc/epoxy)
- Plaque d'armure supplémentaire : 14mm en Composite (133-cVHS)
- Blindage (MS) : 9 (10 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 3
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 99 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 14mm en Composite (133-cVHS)
- Blindage hublots (avec volet de sécurité) : 5(7)
- Manœuvrabilité : 16
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 8(2) (hélice-pompe pour 23,5 nœuds)
- Super vitesse : 7 unités de boost
- Accélération : de 0 à 23,5 nœuds en 26 secondes (de 23,5 à 94 nœuds en 6 secondes en mode boost)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : standard/normal

Armement/complément sous les ailes : 6,33 tonnes/1 896 kg

Équilibrage : 4 PIT (GP-C3) pendant 1 heure ou ailerons

Armement/Défenses :

- Faisceau A.M. léger Goliath (charges : 8)
- Lance-harpon A.V. multiples Moloss (charges: 3)
- Lance-harpon multiples Hécate x 2 (Charges : 6/6)
- 1 lance-torpilles taille 4(6 torpilles)
- 1 lance-torpilles taille 3 (5 torpilles)
- 20 leurres Calloway

STEELIGHT

Le Steelight est un chasseur léger uniquement destiné à la surveillance (maintien de l'ordre) des zones civiles (ports principalement).

Aussi, il est faiblement armé car son but est plus d'effrayer/endommager les éventuels transporteurs récalcitrants que de les détruire.

Il est en revanche extrêmement maniable (c'est une nécessité si l'on veut pouvoir se mouvoir dans le fouillis que peut être un port) et rapide (25 nœuds) et il dispose de 18 unités de boost, ce qui lui permet de rester en super-vitesse pendant 45 min à 37,5 nœuds ou 18 min à 50 nœuds ou encore 6 min à 75 nœuds.

Type : I A SSST23

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Komodo Ind.

Nation : Ligue rouge

Coût indicatif : 8 406 800 sols

Disponibilité (marché noir) : 1(5)

NT estimé : III

Longueur : 13m50

Diamètre : 2m

Largeur : 2m30 (4m20 ailes déployées)

Hauteur : 2m60

Poids : 30 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Batterie NT III Super Haute Capacité compensée (SHCc)

Autonomie : 5h15 (131 milles nautiques)

Catégorie GP : GP-D3

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 15 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 21 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 22 500 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 3
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -5
- Résistance aux Dommages (corps) : -5 (-9 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +4
- Coque (MS) : 174mm en plastitane
- Plaque d'armure supplémentaire : 14 mm en Hyper composite 133-cAL/TiC
- Blindage (MS) : 11 (12 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 4 (5 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 99 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 14 mm en Hyper 133-cAL/TiC
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 5 (8 ou 9 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 20
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 8 (2) (hélice-pompe pour 25 nœuds)
- Super vitesse : 18 unités de boost
- Accélération : de 0 à 25 nœuds en 22 secondes (de 25 à 100 nœuds en 5 secondes en mode boost)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : supérieur/supérieur

Armement/complément sous les ailes :

- 360 kg/108 kg (généralement 2 × 2 Multi-fav Mod I avec 80 charges par arme).

Equilibrage : 4 PIT (GP-B2) pendant 1 heure ou ailerons

Systèmes particuliers : Appontage

Armement : 2 canons à particules légers (80 charges chacun)

Défenses : Lance-leurres (6 leurres)/ atténuateur sonore 4

VÉHICULES DE SAUVETAGES

A l'instar des sas autonomes, les navires de secours sont extrêmement répandus. Construits en masse sous l'Empire des généticiens et à l'époque de l'Alliance Azure, on peut en trouver au moins un dans chaque station.

Il est conçu comme un mini sous-marin que des équipes de secours peuvent contrôler à distance afin, par exemple, d'aller porter secours à des plongeurs qui se trouveraient dans un endroit inaccessible.

Ce mini sous-marin ressemble plus à un conteneur pressurisé (un cylindre terminé par deux hémisphères) qu'à un sous-marin. Il est équipé de 8 PIT orientables (quatre à l'avant et quatre à l'arrière) afin de faciliter les manœuvres d'approche. Il dispose aussi d'un bras articulé muni d'une pince pour éventuellement saisir les armures et les orienter correctement. Enfin, son système de ballasts est nettement plus conséquent, ce qui lui permet de gérer sans souci les variations de masse.

Les versions NT III de ces modèles sont nettement moins performantes. Bien qu'ayant un déplacement plus important, elles n'ont que 4 PIT orientables (à l'arrière) au lieu de 8, elles ont une autonomie plus faible, elles n'embarquent pas de gueuses, leur système de ballasts n'est pas aussi développé et elles ne peuvent pas secourir autant de personnes. Enfin, ces DSRV ne descendent pas au-dessous de 15 km de profondeur.

Les caractéristiques de ces sas dépendent de leur volume. Ne sont présentés ici que quelques modèles.

DSRV AZURÉENS

SOUS-MARIN DE SAUVETAGE (DSRV) - SAS EXO ALPHA

Type : DSRV Az-A

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Alliance Azure

Coût indicatif : 113 290 700 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : VI (azuréen)

Longueur : 5m40

Diamètre : 2m70

Poids : 26 tonnes

Équipage : 3

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -20 000m
- **Limite :** -24 000m
- **Écrasement :** -30 000m

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable Azuréen (MEGAR)

Autonomie : 3 jours [288 milles nautiques]

Catégorie GP : GP-C3

Attributs :

- Gabarit : 3
- Ossature : ACS
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : 0
- Modificateur d'intégrité : +4
- Coque : 13mm en ACS
- Blindage : 6
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :10 hublots coniques en ACS de 20 cm de diamètre intérieur et de 41 mm d'épaisseur
- Blindage Hublot/paroi vitré : 7
- Manœuvrabilité : 17
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 1(1) (8 propulseurs à tuyère pour 4 nœuds)
- Accélération : 0 à 4 nœuds en 5 secondes
- Pont(s): 1

Tranche(s) :. 2

Cloison(s) étanche(s) : 1

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/0

Sas : exo-alpha

Fret/Volume : 7 – 7,5 tonnes (8,7 – 9,4 m3)

Complément : 30 plongeurs en armure

Sonar/Equipement : inférieur/inférieur

Caractéristiques du SAS :

- SAS pour armure Exo Alpha (ouvertures : 2 écoutilles)
- NT : VI (Azuréen)
- Coque : ACS
- Ossature : ACS
- Architecture : Normale
- Diamètre: :1,25 m
- Hauteur : 2,50 m
- Volume SAS : 2,8 m3
- PO : 20 km
- Masse : 3,3 tonnes
- Coût : 16 295 400 sols
- V.interne : 2,5 m3

SOUS-MARIN DE SAUVETAGE (DSRV) - SAS EXO 2

Type : DSRV Az-2

Coût indicatif : 440 137 600 sols

Longueur : 8m

Diamètre : 4m

Poids : 84 tonnes

Autonomie : 3,0 jour(s) [360 milles nautiques]

Catégorie GP : GP-C4

Attributs :

- Gabarit : 5
- Résistance aux Dommages : -2
- Coque : 19mm en ACS
- Blindage : 7
- Manœuvrabilité : 16
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 2(1) (8 propulseurs à tuyère pour 5 nœuds)
- Accélération : 0 à 5 nœuds en 57 secondes
- Pont(s): 2

Tranche(s) : 2 par pont

Cloison(s) étanche(s) : 1

Sas : exo-2

Fret/Volume : 34 - 36 tonnes (42 - 44 m3)

Complément : 14 plongeurs en armure

Caractéristiques du SAS :

- SAS pour armure Exo 2 (ouvertures : 2 portes de 2,70 m de haut et de 1,35 m de large)
- NT : VI (Azuréen)
- Coque : ACS
- Ossature : ACS
- Architecture: Normale
- Diamètre :2,00 m
- Hauteur : 3,80 m
- Volume SAS : 10,9 m3
- PO : 20,0 km
- Masse: 15,8 tonnes
- Coût : 149 463 500 sols
- V. interne: 9,6 m3

SOUS-MARIN DE SAUVETAGE (DSRV) - SAS EXO 5

Type : DSRV Az-5
Coût indicatif : 1 397 254 800 sols
Longueur : 11m80
Diamètre : 5m90
Poids : 269 tonnes
Autonomie : 3 jours [432 milles nautiques]
Catégorie GP : GP-D2
Attributs :

- Gabarit : 6
- Résistance aux Dommages : -2
- Coque : 27mm en ACS
- Blindage : 9
- Manœuvrabilité : 15
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 2(1) (8 propulseurs à tuyère pour 6 nœuds)
- Accélération : 0 à 6 nœuds en 27 secondes
- Pont(s): 3

Tranche(s) : 2 par pont
Cloison(s) étanche(s) : 1
Sas : exo-5
Fret/Volume : 116 - 121 tonnes (145 - 152 m3)
Complément : 12 plongeurs en armure
Caractéristiques du SAS :

- SAS pour armure Exo 5 (ouvertures : 2 portes de 4,10 m de haut et de 2,10 m de large)
- NT : VI (Azuréen)
- Coque : ACS
- Ossature : ACS
- Architecture : Normale
- Diamètre : 3,00 m
- Hauteur : 5,70 m
- Volume SAS : 36,8 m3
- PO: 20,0 km
- Masse : 52 tonnes
- Coût : 463 506 400 sols
- V. interne : 32 m3

DSRV GÉNÉTICIENS

SOUS-MARIN DE SAUVETAGE (DSRV) - SAS EXO 1

Type : DSRV Ge-1
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Empire des Généticiens
Coût indicatif : 288 279 200 sols
Disponibilité (marché noir) : 5(10)
NT estimé : VI (Généticien)
Longueur : 7,4 m
Diamètre : 3,70 m
Poids : 66,3 tonnes
Équipage : 4
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -20 000 m
- **Limite :** -24 000 m
- **Écrasement :** -30 000 m

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable Généticien (MEGAR) /
Autonomie : 3 jour(s) [360 milles nautiques]
Catégorie GP : GP-C4 / 8 × GP-C1 (prop)
Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : Fusion B
- Architecture :
- Résistance aux Dommages : -6
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque : 11 mm en Fusion B
- Blindage : 8
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 10 hublots coniques (3 + 4 + 3) en SaphirT de 20 cm de diamètre intérieur et de 39 mm d'épaisseur
- Blindage Hublot/paroi vitré : 7
- Manœuvrabilité : 17
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 5 nœuds, 2 (1)/8 × Propulseur Individuel à Tuyère (PIT) Généticien
- Accélération : 0 à 5 nœuds en 33,3 seconds
- Pont(s): 2

Tranche(s) : 2 par pont
Cloison(s) étanche(s) : 1
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/0
Sas : 1 [pour armure Exo 1 (ouvertures : 2 portes de 2,50 m de haut et de 1,20 m de large)]
Fret/Volume : 26 - 28 tonnes (33 - 34 m3)
Complément : 14 plongeurs en armure
Sonar/Equipement : Inférieur / Inférieur
Caractéristiques du SAS :

- SAS pour armure Exo 1 (ouvertures : 2 portes de 2,50 m de haut et de 1,20 m de large)
- NT: VI (Généticien)
- Coque :Fusion B
- Ossature: Fusion B
- Architecture: Normale
- Diamètre : 1,80 m
- Hauteur : 3,51 m

- Volume SAS : 8,2 m3
- PO: 20 km
- Masse : 13 tonnes
- Coût : 107 043 400 sols
- V. interne : 7,2 m3

SOUS-MARIN DE SAUVETAGE (DSRV) - SAS EXO 4

Type : DSRV Ge-4
Coût indicatif : 706 050 100 sols
Longueur : 10 m
Diamètre : 5 m
Poids : 163,6 tonnes
Équipage : 6
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -20 000 m
- **Limite :** -24 000 m
- **Écrasement :** -30 000 m

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable Généticien (MEGAR)
Autonomie : 3 jour(s) [432 milles nautiques]
Catégorie GP : GP-D1 / 8 × GP-C2 (prop)
Attributs :

- Gabarit : 5
- Ossature : Fusion B
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : -8
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque : 14 mm en Fusion B
- Blindage : 9
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 10 hublots coniques (3 + 4 + 3) en SaphirT de 20 cm de diamètre intérieur et de 39 mm d'épaisseur.
- Blindage Hublot/paroi vitré: 7
- Manœuvrabilité : 16
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 6 nœuds 2 (1)/8 × Propulseur Individuel à Tuyère (PIT) Généticien
- Accélération : 0 à 6 nœuds en 41,5 secondes
- Pont(s): 2

Tranche(s) : 2 par pont
Cloison(s) étanche(s) : 1
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2
Sas : 1 [pour armure Exo 4 (ouvertures : 2 portes de 3,50 m de haut et de 1,80 m de large)]
Fret/Volume : 68 - 72 tonnes (86 - 90 m3)
Complément : 12 plongeurs en armure
Sonar/Equipement : Inférieur / Inférieur
Caractéristiques du SAS :

- SAS pour armure Exo 4 (ouvertures : 2 portes de 3,50 m de haut et de 1,80 m de large)
- NT : VI (Généticien)
- Coque : Fusion B
- Ossature : Fusion B
- Architecture : Normale
- Diamètre : 2,55 m
- Hauteur : 4,84 m
- Volume SAS : 22,6 m3
- PO : 20 km
- Masse : 35 tonnes
- Coût : 274 062 100 sols
- V. interne: 20 m3

SOUS-MARIN DE SAUVETAGE (DSRV) - SAS EXO OMÉGA

Type : DSRV Ge-O
Coût indicatif : 1 875 276 500 sols
Longueur : 14 m
Diamètre : 7 m
Poids : 449 tonnes
Équipage : 11
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -20 000 m
- **Limite :** -24 000 m
- **Écrasement :** -30 000 m

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable Généticien (MEGAR)
Autonomie : 3 jour(s) [504 milles nautiques]
Catégorie GP : GP-D3 / 8 × GP-C3 (prop)
Attributs :

- Gabarit : 8
- Ossature : Fusion B
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : -9
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque : 20 mm en Fusion B
- Blindage : 12
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 10 hublots coniques en SaphirT de 20 cm de diamètre intérieur et de 39 mm d'épaisseur
- Blindage Hublot/paroi vitré: 7
- Manœuvrabilité : 15
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7 nœuds/ 8 × Propulseur Individuel à Tuyère (PIT) Généticien
- Accélération : 0 à 7 nœuds en 29,6 secondes
- Pont(s): 3

Tranche(s) : 2 par pont
Cloison(s) étanche(s) : 1
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/0
Sas : 1 [pour armure Exo Omega (ouvertures : 2 portes de 4,90 m de haut et de 2,60 m de large)]
Fret/Volume : 195 - 204 tonnes (244 - 255 m3)
Complément : 12 plongeurs en armure
Sonar/Equipement : Inférieur / Inférieur
Caractéristiques du SAS :

- SAS pour armure Exo Omega (ouvertures : 2 portes de 4,90 m de haut et de 2,60 m de large)
- NT : VI (Généticien)
- Coque : Fusion B
- Ossature : Fusion B
- Architecture : Normale
- Diamètre : 3,60 m
- Hauteur : 6,84 m
- Volume SAS : 63,5 m3
- PO : 20 km



- Masse : 95 tonnes
- Coût : 697 284 400 sols
- V. interne : 56 m3

DSRV NT III

SOUS-MARIN DE SAUVETAGE (DSRV) - SAS EXO 0

Type : DSRV III-0
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : divers
Coût indicatif : 11 812 100 sols
Disponibilité (marché noir) : 10(15)
NT estimé : III
Longueur : 6,1 m
Diamètre : 3,40 m
Poids : 45,3 tonnes
Équipage : 3
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 10 000 mètres
- **Limite :** - 12 000 mètres
- **Écrasement :** - 15 000 mètres

Source d'énergie : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)
Autonomie : 2 jour(s) [192 milles nautiques]
Catégorie GP : GP-C4 / 4 × GP-C2 (prop)
Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl®
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : +1
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : 146 mm en Hyper composite (fc/epoxy)
- Blindage : 6
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 10 hublots coniques (3 + 4 + 3) en ALON™ de 20 cm de diamètre intérieur et de 65 mm d'épaisseur
- Blindage Hublot/paroi vitré : 4
- Manœuvrabilité : 16
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 4 nœuds1 (1/ 4 × Propulseur Individuel à Tuyère (PIT) NT III
- Accélération : 0 à 4 nœuds en 11 secondes
- Pont(s): 2

Tranche(s) : 2 par pont
Cloison(s) étanche(s) : 1
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/0
Sas : 1 [pour armure Exo 0 (ouvertures : 2 portes de 2 m de haut et de 1 m de large)]
Fret/Volume : 7,6 tonnes (9,5 m3)
Complément : 7 plongeurs en armure
Sonar/Equipement : Inférieur / Inférieur
Caractéristiques du SAS :

- SAS pour armure Exo 0 (ouvertures : 2 portes de 2 m de haut et de 1 m de large)
- NT : III
- Coque : Hyper composite (fc/epoxy)
- Ossature : PlasTirAl®
- Architecture : Normale
- Diamètre : 1,50 m
- Hauteur : 2,92 m
- Volume SAS : 4,7 m3
- PO : 10 km
- Masse : 6,9 tonnes
- Coût : 1 935 600 sols
- V. interne : 3,4 m3

SOUS-MARIN DE SAUVETAGE (DSRV) - SAS EXO 3

Type : DSRV III-3a
Coût indicatif : 31 334 300 sols
Longueur : 7,4 m
Diamètre : 4,90 m
Poids : 107,8 tonne(s)
Équipage : 5
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -11 000 mètres
- **Limite :** - 13 200 mètres
- **Écrasement :** - 16 500 mètres

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)
Autonomie : 3 jour(s) [288 milles nautiques]
Catégorie GP : GP-C4 / 4 × GP-C2 (prop)
Attributs :

- Gabarit : 5
- Ossature : PlasTirAl®
- Architecture : Normale

- Résistance aux Dommages : -1
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : 233 mm en Hyper composite (fc/epoxy)
- Blindage : 8
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 10 hublots coniques (3 + 4 + 3) en ALON™ de 20 cm de diamètre intérieur et de 72 mm d'épaisseur.
- Blindage Hublot/paroi vitré : 4
- Manœuvrabilité : 16
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 4 nœuds1 (1)/ 4 × Propulseur Individuel à Tuyère (PIT) NT III
- Accélération : 0 à 4 nœuds en 83,9 secondes.
- Pont(s): 2

Tranche(s) : 2 par pont

Cloison(s) étanche(s) : 1

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/0

Sas : 1 [pour armure Exo 3 (ouvertures : 2 portes de 3 m de haut et de 1,50 m de large)]

Fret/Volume : 16 tonnes (20 m3)

Complément : 4 plongeurs en armure

Sonar/Equipement : Inférieur / Inférieur

Caractéristiques du SAS

- SAS pour armure Exo 3 (ouvertures : 2 portes de 3 m de haut et de 1,50 m de large)
- NT : III
- Coque : Hyper composite (fc/epoxy)
- Ossature : PlasTirAl®
- Architecture : Normale
- Diamètre : 2,15 m
- Hauteur : 4,08 m
- Volume SAS : 13,5 m3
- PO : 11 km
- Masse : 20,2 tonnes
- Coût : 6 034 000 sols
- V. interne : 9,5 m3

DSRV NT III

SOUS-MARIN DE SAUVETAGE (DSRV) - SAS EXO 6

Type : DSRV III-6b

Coût indicatif : 233 111 600 sols

Longueur : 11,5 m

Diamètre : 7,90 m

Poids : 432,4 tonnes

Équipage : 10

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 15 000 mètres
- **Limite :** - 18 000 mètres
- **Écrasement :** - 22 500 mètres

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 3,0 jour(s) [360 milles nautiques]

Catégorie GP : GP-D2 / 4 × GP-C4 (prop)

Attributs :

- Gabarit : 8
- Ossature : PlasTirAl®
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : -2
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : 610 mm en Plastitane
- Blindage : 14
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 10 hublots coniques (3 + 4 + 3) en ALON™ de 20 cm de diamètre intérieur et de 99 mm d'épaisseur.
- Blindage Hublot/paroi vitré : 5
- Manœuvrabilité : 14
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 5 nœuds 2 (1)/ 4 × Propulseur Individuel à Tuyère (PIT) NT III
- Accélération : 0 à 5 nœuds en 44,6 secondes.
- Pont(s): 4

Tranche(s) : 2 par pont

Cloison(s) étanche(s) : 1

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2

Sas : 1 [pour armure Exo 6 (ouvertures : 2 portes de 4,70 m de haut et de 2,50 m de large)]

Fret/Volume : 67 tonnes (83 m^3)

Complément : 4 plongeurs en armure

Sonar/Equipement : Inférieur / Inférieur

Caractéristiques du SAS :

- SAS pour armure Exo 6 (ouvertures : 2 portes de 4,70 m de haut et de 2,50 m de large)
- NT : III
- Coque : Plastitane
- Ossature : PlasTirAl®
- Architecture : Normale
- Diamètre : 3,50 m
- Hauteur : 6,65 m
- Volume SAS : 58,4 m3

PO : 15 km

Masse : 76,8 tonnes

Coût : 44 146 700 sols

V. interne : 34 m3

NAVIRE DE SAUVETAGE « DAUPHIN »

Les Veilleurs utilisent 10 navires de sauvetage Dauphin. Ces engins servent à évacuer l'équipage d'un bâtiment échoué. Ils mesurent 60 mètres de long et peuvent atteindre des profondeurs de -18 000 mètres.

Ces navires ont une coque en plastitane et une ossature ultra lourde en PlasTirAl (pour pouvoir résister aux chocs contre les coques des navires en perdition et aux conditions extrêmes auxquelles on est confronté à –18 000 m). Le Dauphin dispose d'un sas dont la taille des portes est suffisante pour pouvoir faire entrer des armures de type Exo Oméga.

Type : Navire de sauvetage « dauphin »

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Nation : Veilleurs/culte du Trident

Coût indicatif : 1 220 166 500 sols

Disponibilité (marché noir) : -15(-5)

NT estimé : III

Longueur : 48m20

Diamètre : 10m

Poids : 2 100 tonnes

Équipage : 23

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 40 années (mais 30 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 3 jours à 4,5 nœuds [324 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-E3 (GP-D2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 18 000 mètres
- **Limite :** - 25 200 mètres
- **Écrasement :** - 27 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 13
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-lourde
- Résistance aux Dommages : -11
- Modificateur d'intégrité : +9
- Coque : 941 mm de plastitane
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 18 hublots coniques en Verre blindé de 20 cm de diamètre intérieur et de 319 mm d'épaisseur.
- Blindage : 24
- Blindage Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 5
- Manœuvrabilité : 9
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (Propulseur à Tuyère pour 22 nœuds)
- Accélération : 0 à 22 nœuds en 113 secondes
- Cylindres : 1
- Ponts : 4 ponts

Tranche(s) : 3 par pont

Cloison(s) étanche(s) : 2

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 3/0 mais 1 sas pour exo-oméga

Fret/Volume : 267 - 372 tonnes (334 - 465 m3)

Sonar/Equipement : Supérieur / Supérieur

Complément : matériel de découpe et de secours, plongeurs spécialisés en sauvetage

Armement divers :

- Faisceau antimoléculaire léger
- Générateur électrique

VÉHICULES DIVERS

NAVIRE HÔPITAL « ARCHANGE »

La flotte des Veilleurs est constituée de 8 navires hôpitaux de classe Archange. Ces bâtiments de 35 000 tonnes et de 123 mètres de long sont capables d'accueillir à leur bord plus de 500 blessés et de déployer des antennes médicales sur des stations sinistrées. Ces navires ont une forme assez compacte et un gros diamètre.

L'Archange a la particularité de posséder un Générateur thermoélectrique à radio-isotope (RTG) comme moteur secondaire (moteur de survie). Ainsi en cas de panne du moteur principal (un évènement fort peu probable), le RTG pourra alimenter en courant la plupart des appareils qui maintiennent en vie les malades, sans risque que la source d'énergie secondaire ne s'épuise prématurément.

Bien que l'autonomie avec ce moteur soit pratiquement illimitée, on donne ci-dessous la distance que parcourrait l'Archange si le générateur à oxygène (électrolyseur) venait à tomber en panne - ce qui représenterait une succession de malchances bien incroyable.

L'Archange dispose de quatre sas dont la taille des portes est suffisante pour pouvoir faire entrer des armures de type Exo Oméga.

Type : Navire hôpital « Archange »

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation : Veilleurs/culte du Trident

Coût indicatif : 3 552 026 900 sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : V

Longueur : 125 m

Diamètre : 25 m

Poids : 35 000 tonnes

Équipage : 228

Passagers : 500 blessés

Source d'énergie : Réacteur à fusion NT V (RF)

Autonomie : 500 années (mais 365 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Générateur thermoélectrique à radio-isotope NT V (RTG)

Autonomie : 36 jours et 12 heures à 5 nœuds [4 380 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-F3 (GP-E3)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 6 500 mètres
- **Limite :** - 7 800 mètres
- **Écrasement :** - 9 800 mètres

Attributs :

- Gabarit : 6
- Ossature : Nano-béton [UHPC]
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : +2
- Modificateur d'intégrité : +0
- Coque : 550 de nano-béton UHPC
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 26 hublots coniques en Nano-ALON™ de 20 cm de diamètre intérieur et de 22 mm d'épaisseur.
- Blindage : 17
- Blindage Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 2
- Manœuvrabilité : 6
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 8(2) (Propulseur à Tuyère pour 25 nœuds)
- Accélération : 0 à 25 nœuds en 269 secondes
- Cylindres : 1
- Ponts : 10 ponts

Tranche(s) : 5 par pont

Cloison(s) étanche(s) : 4

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/10 et 4 sas pour exo-oméga

Fret/Volume : 4 278 - 6 028 tonnes (5 348 - 7 535 m3)

Sonar/Equipement : Normal / Exceptionnel

Armement divers :

- Aucun (armes à énergie dans certains cas),
- Champs de protection

Complément :

- Modules de secours
- Antennes chirurgicales
- Équipements de secours variés

NAVIRE-MONASTÈRE

Ces magnifiques bâtiments sont conçus en ACS (matériau composite transparent des azuréens) recouvert de 25 cm de roche décorative . Ils évoquent à la fois un navire de très haute technologie et les anciennes cathédrales. La couche de roche décorative laisse, à de nombreux endroits, apparaître la coque en ACS qui se trouve dessous. Comme l'ACS est un matériau transparent, les individus à l'intérieur du navire peuvent voir par les ouvertures.

Type : Navire-monastère

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation : Veilleurs/culte du Trident

Coût indicatif : 3 659 631 639 700 sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : V-VI

Longueur : 304m

Diamètre : 35m

Poids : 220 000 tonnes

Équipage : 235

Passagers : 5 000 passagers

Source d'énergie : Réacteur à fusion NT V

Autonomie : 500 années (mais 365 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT V (MEGAR)

Autonomie : 36 jours et 12 heures à 5 nœuds [4 380 milles nautiques)

Catégorie GP (secours) : GP-G2 (GP-F2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 15 000 mètres
- **Limite :** - 19 500 mètres
- **Écrasement :** - 22 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 11
- Ossature : ACS
- Architecture : lourde
- Résistance aux Dommages : -3
- Modificateur d'intégrité : +7
- Coque : 122 mm d'ACS
- Plaque d'armure supplémentaire : 250mm de roche
- Blindage : 24
- Manœuvrabilité : 4
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 8(2) (Propulseur à Tuyère pour 25 nœuds)
- Accélération : 0 à 25 nœuds en 298 secondes
- Cylindre : 1
- Ponts : 13 ponts

Tranche(s) : 10 par pont

Cloison(s) étanche(s) : 9

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 10/0

Fret/Volume : 18 461 - 29 461 tonnes (23 077 - 36 827 m3)

Sonar/Equipement : Normal / Normal

Armement principal :

- 4 Batteries de faisceaux navals antimoléculaires
- Champs et systèmes de protection
- Multiples batteries de lance-harpons A.V.

NAVIRES PÉNITENCIERS CERBÈRE

Ces vieux navires ont presque tous disparu aujourd'hui. Il en reste quelques-uns dans les docks de Yucata.



Ces navires sont construits en béton armé et si les parois n'étaient pas courbées, on ne pourrait, de l'intérieur, faire la différence avec une prison terrestre. D'après les psychologues, il était important que les prisonniers ne soient pas trop dépaysés !

Type : Navire pénitencier Cerbère

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Hégémonie

Coût indicatif : 2 144 943 400 sols

Disponibilité (marché noir) : 5 (10)

NT estimé : III

Longueur : 210 m

Diamètre : 15 m

Poids : 31 411 tonnes

Équipage : 133

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 75 années (mais 365 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 36 jours et 12 heures à 3,5 nœuds [3 066 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-F1 (GP-E2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 4 000mètres
- **Limite :** - 4 800 mètres
- **Écrasement :** - 6 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 6
- Ossature : Béton armé [UHPC]
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : +3
- Coque : 437 mm en hyper béton VHSC
- Modificateur d'intégrité : -4
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Hublots : 34 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 24 mm d'épaisseur. Note : les hublots ne sont pas dans les zones où résident les prisonniers afin d'éviter que ceux-ci ne provoquent une inondation qui pourrait causer leurs transferts dans des prisons plus accueillantes.
- Blindage : 9
- Blindage Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 2
- Manœuvrabilité : 7
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 4(1) (propulseur à tuyère pour 13,5 nœuds)
- Accélération : 0 à 13,5 nœuds en 7 minutes et 8 secondes
- Cylindre : 1
- Ponts : 6 ponts

Tranche(s) : 7 tranches par pont et par cylindre

Cloison(s) étanche(s) : 6 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 7/0 par cylindre

Hunblots : 3 à l'avant, 28 le long de la coque, 3 à l'arrière

Fret/Volume : 3 001 - 4 571 tonnes (3 751 - 5 714 m3)

Sonar/Equipement : Normal / Normal

Complément : prisons

Armement divers :

- 4 Batteries de 2 faisceaux antimoléculaires lourds,
- Générateur électrique

NAVIRE DE TRANSPORT D'ÉPAVE « BÉHÉMOTH »

Ces engins ont une structure constituée de 12 « cylindres » de 10 m de diamètre de forme triangulaire pour rigidifier l'ensemble. La base fait 50 m de large, ce qui permet de transporter de très gros navires. Structure ultra-lourde pour pouvoir encaisser les surcharges. Structure et coque en titane pour éviter tout problème de soudures.

Le dessous du Béhémoth est équipé de 12 propulseurs à tuyère de 475 tonnes de poussée (poussée totale de 5 700 tonnes) pour l'aide aux déplacements verticaux. Ces propulseurs sont alimentés par les réacteurs à fission des 12 « cylindres ». On peut ainsi très facilement se déplacer dans les trois dimensions, simplement en jouant sur les différents PT du Béhémoth.

Par exemple, avec un vaisseau de 120 000 tonnes de déplacement à soulever, la vitesse ascensionnelle est d'environ 2,5 nœuds.

Le Béhémoth peut atteindre une vitesse maximale de 18,5 nœuds. Bien évidemment, lorsqu'il remorque un vaisseau, celle-ci est bien plus faible.

Ainsi, avec un vaisseau de 120 000 tonnes de déplacement à remorquer, la vitesse tombe à environ 10,7 nœuds.

Type : Navire de transport d'épave « Béhémoth »

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation : Veilleurs/culte du Trident

Coût indicatif : 26 151 905 900 sols

Disponibilité (marché noir) : -10 (-5)

NT estimé : III

Longueur : 119m40

Diamètre par cylindre : 10m

Hauteur : 45m

Largeur : 50m

Poids : 120 000 tonnes

Équipage : 66 x 12

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 75 années (mais 30 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 3 jours à 4,5 nœuds [324 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 12 × GP-F3 (12 x GP-E1)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 8 000 mètres
- **Limite :** - 11 200 mètres
- **Écrasement :** - 12 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 9
- Ossature : titane structurel
- Architecture : ultra-lourde
- Résistance aux Dommages : 0
- Modificateur d'intégrité : +2
- Coque : 144mm d'hyper-alliage de titane
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 10 hublots coniques en ALONde 20 cm de diamètre intérieur et de 51 mm d'épaisseur
- Blindage : 11
- Blindage Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 3
- Manœuvrabilité : 5
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (12 propulseurs à Tuyère pour 18,5 nœuds)
- Accélération : 0 à 18,5 nœuds en 30 secondes
- Cylindres : 12
- Ponts : 4 ponts par cylindre

Tranche(s) : 6 par pont et par cylindre
Cloison(s) étanche(s) : 5 par cylindre
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 6/0 mais 1 sas pour Exo oméga
Fret/Volume : 21 778 - 26 393 tonnes (27 222 - 32 992 m3)
Sonar/Equipement : Normal / Normal
Complément : matériel de chantier

MILITAIRES_

TRANSPORTEURS

BARGE D'ASSAUT

Lorsque les barges de débarquement ou les transports de troupes ne peuvent s'approcher du champ de bataille, par exemple parce que les défenses ennemies n'ont pas encore été réduites au silence, on utilise des barges (de débarquement) d'assaut.

Ces barges sont larguées par de gigantesques vaisseaux placés au-dessus du champ de bataille, typiquement à une altitude de 2000 à 5000 m par rapport à la profondeur où se passent les combats.

Ces barges foncent alors à la vitesse de 16 nœuds vers leur objectif avec une trajectoire aussi directe que possible et en tentant d'esquiver les torpilles et projectiles divers qui ne manquent pas d'être dirigés contre elles.

La survie de ces barges dépend essentiellement de la qualité du pilote et de sa capacité à éviter les attaques ennemies, la barge en effet, n'étant protégée que par une dizaine de leurres anti-torpilles. Aussi, compte tenu de l'espérance de vie souvent limitée des pilotes, ceux-ci sont très bien payés, leur salaire pouvant aller jusqu'à cinq fois celui d'un pilote de chasse.

Les barges d'assaut ont une conception assez similaire au silure avec un cylindre central et deux cylindres attenants. Cependant, elles sont plus grosses et ont quatre PIT orientables plutôt que deux PT. De plus elles disposent de deux grandes portes de 2,5 m de haut et de 2 m de large, ce qui permet de faire passer des hommes en armures jusqu'à Exo-3.

Les barges d'assaut embarquent jusqu'à 60 tonnes de fret, typiquement des troupes d'assaut en armure de combat :

Soit 50 commandos en Exo-0 + 10 tonnes d'armements.

Soit 27 commandos en Exo-1 + 11,4 tonnes d'armements.

Soit 20 commandos en Exo-2 + 12 tonnes d'armements.

Soit 14 commandos en Exo-3 + 11 tonnes d'armements.

La barge a une cloison étanche qui sépare la zone avant de la zone arrière. La zone avant renferme les cinq membres d'équipage tandis que la zone arrière (qui fait 60 m3) renferme les commandos. Les portes d'accès donnent accès sur la zone arrière.

Lorsque le vaisseau se pose, la zone arrière est remplie d'eau ce qui permet aux commandos de sortir très rapidement de la barge. Normalement, la barge est récupérée par son vaisseau porteur et n'est donc pas censée repartir par ses propres moyens. Si cela devait être le cas, le décollage est extrêmement lent et elle ne se déplace plus qu'à la vitesse de 15 nœuds, car la barge ne dispose d'aucun moyen pour purger l'eau.

Type : Barge
Catégorie : V-
Fabricant : Entreprises Silure
Nation : Indépendante
Coût indicatif : 10 713 900 sols
Disponibilité (marché noir) : 5(10)
NT estimé : III
Longueur : 8 m (longueur totale : 14 m)
Diamètre : 4 m
Hauteur : 5m12
Largeur : 6m24
Poids : 172 tonnes
Équipage : 5
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 8 000 m
- **Limite :** - 10 400 m
- **Écrasement :** - 12 000 m

Source d'énergie : Batterie NT IIITrès Haute Capacité (THC)
Autonomie : 1 heure [16 milles nautiques]
Catégorie GP : GP-E3 / 4 × GP-D4 (prop)
Attributs :

- Gabarit : 6
- Ossature : PlasTirAl®
- Architecture : Lourde
- Résistance aux Dommages : -4
- Modificateur d'intégrité : +6
- Coque : 167 mm en Hyper composite (fv/epoxy)
- Blindage : 8
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 10 hublots coniques en ALON™ de 10 cm de diamètre intérieur et de 26 mm d'épaisseur
- Blindage Hublot/paroi vitré: 2
- Manœuvrabilité : 15
- Vitesse,VIT (points de mouv.) : (4 × Propulseur Individuel à Tuyère NT III pour 16 nœuds)
- Accélération : 0 à 16 nœuds en 9 secondes
- Pont(s): 2

Tranche(s) : 2 par pont



Cloison(s) étanche(s) : 1

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/2

Fret/Volume : 61 tonnes (77 m3)

Sonar/Equipement : Normal / Inférieur

Complément : 50 commandos maximum

NAVIRE DE RAVITAILLEMENT MULE

Ce sont les énormes navires logistiques utilisés dans la marine de la Ligue. Ils peuvent peser jusqu'à 200 000 tonnes et transportent tout le matériel nécessaire au ravitaillement des flottes mais aussi tout ce qu'il faut pour établir une station sur le fond océanique. Chaque cylindre dispose de son propre groupe propulseur.

Type : Navire de Ravitaillement Mule

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Ligue rouge

Coût indicatif : 30 385 930 400 sols

Disponibilité (marché noir) : -15(-10)

NT estimé : III

Longueur : 165m

Diamètre : 40m

Poids : 199 303 tonnes

Équipage : 147 x 4

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 500 années (mais 120 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 12 jours à 4,5 nœuds [1 296 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 4 × GP-F4 (4 x GP-E3)

Profondeur :

Opérationnelle : - 9 000 mètres

Limite : - 10 800 mètres

Écrasement : - 13 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 10
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : +0
- Modificateur d'intégrité : +1
- Coque : 441 mm en Hyper alliage Al+
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 15
- Manœuvrabilité : 4
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (4 propulseurs à Tuyère pour 20 nœuds)
- Accélération : 0 à 20 nœuds en 112 secondes
- Cylindres : 4
- Ponts : 8 ponts

Tranche(s) : 5 par pont et par cylindre

Cloison(s) étanche(s) : 4 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/0 par cylindre

Fret/Volume : 33 691 - 41 357 tonnes (42 114 - 51 696 m3)

Sonar/Equipement : Normal / Normal

Complément :

- Matériel de ravitaillement
- Modules de stations, lance-leurres

Armement divers :

- 2 tourelles de 2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide
- Générateur électrique

NAVIRE DE TRANSPORT KOREM

Les Veilleurs disposent d'une trentaine de Korems, des transports blindés de troupes et de véhicules sur fond-marin. Ces véhicules ont une forme caractéristique. Ce sont des engins ayant une vague forme rectangulaire dotés de deux espèces de hangars latéraux qui ressemblent à des flotteurs et deux énormes propulseurs verticaux à l'arrière. Cet « habillage » dissimule en fait une structure composée de trois cylindres de 10 mètres de diamètre accolés les uns aux autres. Il est à noter que cet engin est capable de rouler sur les fonds marins et également de rouler sur quelques mètres en surface.

Le Korem est le seul transporteur qui dispose d'un réacteur à fission comme moteur principal. Ceci permet aux Veilleurs de délivrer, à un prix défiant toute concurrence, environ 4 000 tonnes de fret jusqu'à une distance de presque 10 000 miles et jusqu'à une profondeur de 10 km.

Bien évidemment, un tel moteur nécessitant un entretien régulier et des techniciens qualifiés, ce vaisseau n'est exploité que par les Veilleurs. Néanmoins, la firme Gladius propose une autre version, le Korem E (voir navires civils).

Type : Navire de transport Korem

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Nation : Veilleurs/culte du Trident

Coût indicatif : 1 311 027 100 sols

Disponibilité (marché noir) : -10(1)

NT estimé : III

Longueur : 70,50 m

Hauteur : 10 m

Largeur : 30 m

Poids : 15 009 tonnes

Équipage : 31 x 3

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 75 années (mais 20 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 2 jours à 4,5 nœuds [216 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 3 × GP-F3 (3 x GP-D4)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -10 000 mètres
- **Limite :** - 12 000 mètres
- **Écrasement :** - 15 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 25
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -10
- Modificateur d'intégrité : +2
- Coque : 109mm d'hyper-acier VHS
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 10 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 65 mm d'épaisseur.
- Blindage : 13
- Blindage Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 4
- Manœuvrabilité : 8
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (3 propulseurs à Tuyère pour 20 nœuds)
- Accélération : 0 à 20 nœuds en 32 secondes
- Cylindres : 3
- Ponts : 4 ponts par cylindre

Tranche(s) : 4 tranches par pont et par cylindre

Cloison(s) étanche(s) : 3 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/4 plus 2 sas pour Exo-4 par cylindre

Fret/Volume : 3 862 - 4 439 tonnes (4 827 - 5 549 m3)

Sonar/Equipement : Inférieur / Inférieur

Complément : une dizaine de véhicules sur fond-marin (à déduire du fret)

Armement divers :

- 4 tourelles de 1 canon de 40 mm à supercavitation et à tir rapide

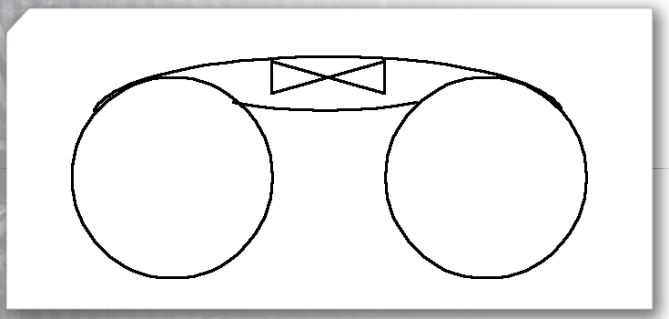
TRANSPORTEUR DE TROUPES VANGUARD

La Ligue aligne des navires spécialisés dans le transport de troupes et de véhicules de fond marin. Ces navires sont extrêmement vulnérables, n'étant presque pas armés ni blindés.

En revanche, ils peuvent déployer sur un terrain d'opération une trentaine de véhicules type Mygale II et Dormeur et plus de 200 combattants en armure de plongée lourde. Ils peuvent également transporter des mines et de quoi assembler très rapidement des tourelles de défense.

Ces engins ont une forme très caractéristique (voir image ci-dessous, l'écart entre les deux cylindres étant de 7 m environ) qui leur permet de transporter du matériel supplémentaire sans être obligé de réduire la charge utile à l'intérieur des coques.

Le Vanguard dispose aussi de quinze puissants propulseurs à tuyère disposés horizontalement pour l'aide à l'atterrissage et au décollage ainsi qu'à la gestion de l'équilibre (petites variations). Ils développent une poussée de 400 tonnes environ. Ils sont alimentés par 15 batteries THC ayant une autonomie de 2 heures (mais peuvent bien sûrs être rechargés par les moteurs principaux).



Type : Transporteur de troupes Vanguard

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Coût indicatif : 5 638 224 100 sols

Disponibilité (marché noir) : -10(-5)

NT estimé : III

Longueur : 121m90

Diamètre par cylindre : 12m50

Largeur totale: 32m

Hauteur : 13m75

Poids : 37 560 tonnes

Équipage : 81 x 2

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 20 années (mais 15 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 1 jour et 12 heures à 4,5 nœuds [162 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 2 × GP-G1 (2 x GP-E2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 14 000 mètres
- **Limite :** - 18 200 mètres
- **Écrasement :** - 21 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 6
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Lourde
- Résistance aux Dommages : +1
- Modificateur d'intégrité : +5
- Coque : 434 mm en Hyper alliage Al+
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 17
- Manœuvrabilité : 7
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (2 propulseur à Tuyère pour 21 nœuds)
- Accélération : 0 à 21 nœuds en 23 secondes
- Cylindres : 2
- Ponts : ; 5 ponts par cylindre

Tranche(s) : 5 par pont et par cylindre

Cloison(s) étanche(s) : 4 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/0 par cylindre

Fret/Volume : 2 416 - 3 581 tonnes (3 019 - 4 477 m3)

Sonar/Equipement : Normal / Normal

Complément :

- Appareils pour un poids total de 2 200 tonnes (généralement 14 Dormeurs et 20 Mygales II)
- Armures pour un poids total de 3 200 tonnes (par exemple 200 armures Oméga)
- Lance-leurres
- Générateur électrique

Armement divers :

- 2 Tourelles de 2 tubes lance-torpilles Mk 3 à grande vitesse mais à faible autonomie pour la défense contre les chasseurs et les torpilles (500 torpilles).

TRANSPORTEUR DE TROUPES VANGUARD II

Le Vanguard II est la version NT IV du Vanguard.

Il a exactement la même forme, le même nombre de tourelles et permet de transporter exactement la même charge utile, mais il peut descendre jusqu'à une profondeur de 18 500 m.

Il a aussi besoin de moins de personnel pour le faire fonctionner et le fret interne est un petit peu plus important.

Type : Transporteur de troupes Vanguard II

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Coût indicatif : 13 728 413 900 sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : IV

Longueur : 121m90

Diamètre par cylindre : 12m50

Largeur totale : 32m

Hauteur : 13m75

Poids : 37 560 tonnes

Équipage : 54 x 2

Source d'énergie : Réacteur à fission NT IV au Thorium (RNT)

Autonomie : 20 années (mais 15 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie



Rechargeable NT IV (PACAR)

Autonomie : 1 jour et 12 heures à 4,5 nœuds [162 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 2 × GP-G1 (2 x GP-E2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 18 500 mètres
- **Limite :** - 24 050 mètres
- **Écrasement :** - 27 750 mètres

Attributs :

- Gabarit : 6
- Ossature : Fivaltine
- Architecture : Lourde
- Résistance aux Dommages : 0
- Modificateur d'intégrité : +7
- Coque : 491 mm en Nano-alliage Al+
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 22
- Manœuvrabilité : 8
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (2 propulseurs à Tuyère pour 21 nœuds)
- Accélération : 0 à 21 nœuds en 23 secondes
- Cylindres : 2
- Ponts :5 ponts par cylindre

Tranche(s) : 5 par pont et par cylindre

Cloison(s) étanche(s) : 4 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5 par cylindre

Fret/Volume : 3 619 - 4 785 tonnes (4 524 - 5 981 m3)

Sonar/Equipement : Normal / Normal

Complément :

- Appareils pour un poids total de 2 200 tonnes (généralement 14 Dormeurs et 20 Mygales II)
- Armures pour un poids total de 3 200 tonnes (par exemple 200 armures Oméga)
- Lance-leurres
- Générateur électrique

Armement divers :

- 2 tourelles de 2 tubes lance-torpilles Mk 3 à grande vitesse mais à faible autonomie pour la défense contre les chasseurs et les torpilles (750 torpilles).

VÉHICULES

DORMEUR

Un des plus vieux appareils de combat encore en service, le Dormeur est un lourd véhicule 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 20%. 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.

Le dormeur est équipé d'un RTG. Comme certains de ces engins sont assez vieux, le RTG n'est plus capable de fournir 100 % de sa puissance initiale. Par conséquent, lorsqu'on rencontre (achète) un dormeur, il est tout à fait possible que celui-ci ne puisse à la fois se déplacer et tirer en même temps, ou qu'il ne puisse tirer plus d'une torpille à la fois, etc.

Cet engin a une écoutille placée sur le ventre.

Type : Dormeur

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : C.O.U.

Coût indicatif : 27 795 200 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : III

Longueur : 9m70

Diamètre : 2m70

Largeur : 2m70
Hauteur : 2m70
Poids : 85 tonnes
Équipage : 5
Source d'énergie : Générateur thermoélectrique à radio-isotope NT III (RTG)
Autonomie : plusieurs années (mais seulement 30 jours pour l'équipage)
Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)
Autonomie : 3 jours à 3 nœuds [216 milles nautiques]
Catégorie GP (secours) : GP-D1 (GP-C2)
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -20 000 mètres
- **Limite :** - 28 000 mètres
- **Écrasement :** - 30 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : Titane structurel
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages : -4
- Modificateur d'intégrité : +8
- Coque : 60 mm d'Hyper acier [VHS]
- Plaque d'armure supplémentaire : composite 142-cW/WC de 14mm d'épaisseur
- Blindage : 14 (16 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 4 hublots coniques en ALON de 15 cm de diamètre intérieur et de 100 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : volet strié en 142-cW/WC de 14mm d'épaisseur
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 5 (7 ou 8 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 14
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 3(1) (8 pattes ou 6 propulseurs à tuyère pour 8 nœuds)
- Super vitesse : unités de boost
- Accélération : de 0 à 8 nœuds en 14 secondes

Tranche(s) :

- Module de survie
- Corps arrière
- Corps avant

Sonar/Equipement : Supérieur / Supérieur
Armement/complément : environ 5 tonnes
Pont(s): un pont
Cloison(s) étanche(s) : 3 (+3 écoutilles)
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/0
Systèmes particuliers :

- Modificateur de signal accoustique 4
- Système d'ensevelissement (Ce système permet à un véhicule de s'enterrer dans le sable des fonds marins)
- Modificateur d'écho 4

Armement :

- 2 Lance-torpilles Gladius II taille 3 (système bitube acceuillant 2 torpilles sur chaque lanceur)
- 2 Lance-torpilles Gladius I taille 2 (système bitube acceuillant 2 torpilles sur chaque lanceur)
- 2 Lance-torpilles Gladius III taille 4 (système bitube acceuillant 2 torpilles sur chaque lanceur)
- Lance-harpons A.V. multiple Moloss (Charges : 20)
- Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 (H))

MYGALE

La Mygale est un appareil constitué d'un corps, d'une tête, d'une tourelle et de huit pattes. Il ne sait que se déplacer sur le sol marin et pas très rapidement. On l'utilise pour patrouiller dans un secteur précis, ou on le largue dans une zone pour tendre une embuscade.

Type : Mi M1
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Komodo Ind.
Nation : Ligue rouge
Coût indicatif : 20 000 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 1(5)
NT estimé : III
Longueur : 7m25
Largeur : 4m
Hauteur : 4m (hauteur au sol 1m40)
Poids : 40 tonnes
Équipage : 2 (pilote et tireur)
Source d'énergie : Batterie NT III non rechargeable Mark II
Autonomie : 42 heures (420 milles nautiques)
Catégorie GP : GP-D3
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -15 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 19 500 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 22 500 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 3
- Ossature : Aluminium structurel
- Architecture : Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : +3
- Résistance aux Dommages (corps) : +3 (+1 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : + 2
- Coque (MS) : 84 mm en Hyper alliage Al+
- Plaque d'armure supplémentaire : 28 mm en Hyper composite (133-cAL/TiC)
- Blindage (MS) : 12 (13 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 5 (7 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublots : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de mm 99 d'épaisseur
- Volet de sécurité : 28 mm en Hyper composite (133-cAL/TiC)
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 5 (10 ou 12 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 14
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7 (2) (huit pattes pour 10 nœuds)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant
Sonar/Equipement : supérieur/supérieur
Armement : 4,71 tonnes
Systèmes particuliers : Tactique holo
Armement/Défenses :

- 2 Faisceaux AM légers dans la tourelle

MYGALE

Ces appareils sont construits selon le même schéma que les chasseurs à savoir un module de survie (la tête) qui renferme l'équipage (un pilote et un tireur pour la Mygale) et un corps bâti autour d'un châssis tubulaire recouvert de plaques de blindage.

À l'intérieur du corps, le moteur et l'armement sont stockés dans des containeurs compensés. L'espace entre les containeurs et le blindage est rempli d'un composite en mousse syntactique dont le rôle est de réduire l'effet des explosions sur les appareils (comme dans les chasseurs).

Le module de survie est normalement alimenté par le moteur principal. Néanmoins, si le moteur principal est détruit, le module tire son énergie d'une batterie de secours. Celle-ci est juste suffisante pour faire fonctionner le système de survie ainsi qu'une balise de localisation.

En cas de gros problème (par exemple, explosion imminente du moteur ou de l'armement), la tête peut se détacher du reste du corps (elle est même projetée plusieurs dizaines de mètres plus loin grâce à une mini-fusée à poudre installée dans le collier de maintien de la tête au corps).

La Mygale fonctionne avec une batterie compensée non rechargeable pour augmenter son autonomie. Celle-ci est de presque deux jours (42 heures) lorsque la Mygale se déplace continuellement et au moins le triple en utilisation standard c'est-à-dire quand la Mygale est en attente pendant de longues périodes, se déplace un peu, se remet en attente, etc.



- 33 Torpilles taille 2 dans la tourelle et le corps de l'engin
- 9 Torpilles taille 3 dans le corps de l'engin
- Atténuateur sonore 6
- Lance-leurres(6 leurres)
- Brouilleur d'écho 4

Mygale : véhicule araignée

Le véhicule araignée est une option de camouflage pour les mygales. Cela consiste à recouvrir le corps et les pattes d'un engin Mygale par la carapace d'une araignée de mer géante.

Le poids supplémentaire (environ 385kg) réduit la vitesse du Mygale à 9 nœuds.

La valeur de l'armure du Mygale est aussi augmentée de 1 point.

MYGALE II

Note : La Mygale II est une évolution technologique de la Mygale. Non seulement, des matériaux plus modernes ont été utilisés, mais la forme a été modifiée pour rendre la Mygale II quasiment indétectable lorsqu'elle ne se déplace pas.

Pour la rendre encore plus indétectable, la partie ovoïdale de la Mygale II est intégralement recouverte d'une couche de « roche » de 4 mm d'épaisseur.

La tête peut elle aussi se détacher du reste du corps (elle est même projetée plusieurs dizaines de mètres plus loin grâce à une mini-fusée à poudre installée dans l'arbre de maintien de la tête au corps). De plus, elle est équipée de quatre petits propulseurs à tuyère qui lui permettent d'atteindre une vitesse de 11 nœuds.

Type : Mi M2

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Komodo Ind.

Nation : Ligue rouge

Coût indicatif : 40 000 000 de sols

Disponibilité (marché noir) : 1(-5)

NT estimé : IV

Longueur : 6m65 m (11m15 déployée)

Largeur : 3m40

Hauteur : 4m90m (garde au sol environ 1m50)

Poids : 50 tonnes

Équipage : 2 (pilote + tireur)

Source d'énergie : Batterie NT IV non-rechargeable Mark II

Autonomie : 46 heures (653 milles nautiques)

Catégorie GP : GP-D4

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 20 000 mètres (MS)/ -20 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 26 000 mètres (MS)/ -20 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 30 000 mètres (MS)/ -20 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -2
- Résistance aux Dommages (corps) : -2 (-5 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +6
- Coque (MS) : 96 mm en Nano-alliage Al+
- Plaque d'armure supplémentaire : 28 mm en Nano-composite (133-cAL/TiC)
- Blindage (MS) : 15 (17 contre les armes à énergie et les



Mygale II en position d'attente. Elle a la forme d'un ovoïde rocheux. De près, on peut distinguer deux zones circulaires aux extrémités et deux zones ovales sur chaque côté.

Mygale II en fonctionnement. La tête et la tourelle « **s'écartent** » du corps et les pattes sortent

charges creuses)
- Blindage (Corps) : 6 (8 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublots : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 28 mm en Nano-composite (133-cAL/TiC)
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 7 (12 ou 13 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 15
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 6 (2)(huit pattes pour 14,2 nœuds)

Tranches : Module de survie/Corps

Sonar/Equipement : Supérieur/supérieur

Armement : 5 tonnes

Systèmes particuliers :
- Tactique holo
- Système d'éjection

Armement/défenses :
- 4 Faisceaux AM légers dans la tourelle
- 33 Torpilles taille 2 dans la tourelle et le corps de l'engin
- 9 Torpilles taille 3 dans le corps de l'engin
- Atténuateur sonore 6
- Lance-leurres(6 leurres)
- Brouilleur d'écho 6

PLATE-FORME LANCE CHASSEUR PAL X-30

Le Pal X-30 est un petit véhicule sur fond-marin capable de porter un chasseur pesant jusqu'à 40 tonnes. Il peut également porter et lancer un chasseur à supercavitation mais si ce dernier n'a pas de supercavitation autonome (c'est-à-dire qu'il ne peut pas acquérir seul sa vitesse de supercavitation), le Pal doit être équipé d'un tube de lancement spécial.

Type : Plate-forme lance-chasseur

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : PAL

Coût indicatif : 1 000 000 sols

Disponibilité (marché noir) : -10(5)

NT estimé : III

Longueur : 15m

Largeur : 5m

Poids : 40 tonnes

Équipage : 2

Source d'énergie : PACAR

Autonomie : 24 heures

Catégorie GP : GP-C3

Profondeur :
- **Opérationnelle :** - 8 000 mètres
- **Limite :** -10 400 mètres
- **Écrasement :** - 12 000 mètres

Attributs :
- Gabarit : 4
- Ossature : TiCal
- Architecture : lourde
- Résistance aux Dommages : +1
- Modificateur d'intégrité : +0
- Coque : acier [VHS] de 80mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 8
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : alon de 40mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 10mm en acier-RHA
- Blindage Cockpit (avec volet de sécurité) : 3(4)
- Manœuvrabilité : 5
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 2(1) (chenilles pour 5 nœuds)

Tranche(s) : Poste de pilotage/Plate-forme

Sonar/Equipement : Inférieur/Inférieur

Systèmes particuliers : Lance-chasseur (peut porter un chasseur de 40 tonnes)

Armement : Canon à neutron léger

PLATE-FORME LANCE-TORPILLES SEA-TR 222

Le véhicule lance-torpilles est équipé pour lancer dix torpilles conventionnelles. Il peut aussi être doté d'une rampe de lancement spéciale pour lancer des torpilles à supercavitation. La rampe de lancement d'une torpille à supercavitation non-autonome (qui ne peut atteindre seule sa vitesse de supercavitation) est plus massive et c'est un tube pressurisé qui doit pouvoir résister à la pression.

Le poids opérationnel du véhicule dépend du type de torpilles qu'il porte.

Type : Plate-forme lance-torpilles

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Sea tech
Coût indicatif : 750 000 sols pour le modèle le plus léger
Disponibilité (marché noir) : -10(0)
NT estimé : III
Longueur : 3m
Largeur : 2m
Poids : variable
Équipage : 2
Source d'énergie : PACAR
Autonomie : 24 heures
Catégorie GP : variable
Profondeur :
Opérationnelle : - 8 000 mètres
- **Limite :** -10 400 mètres
- **Écrasement :** - 12 000 mètres

Attributs :
- Gabarit : variable
- Ossature : TiCal
- Architecture : lourde
- Résistance aux Dommages : variable
- Modificateur d'intégrité : +0
- Armure : acier [VHS] de 65mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 7
- Cockpit : alon de 60mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 10mm en acier-RHA
- Blindage Cockpit (avec volet de sécurité) : 3(4)
- Manœuvrabilité : 5
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 2(1) (chenilles pour 5 nœuds)

Tranche(s) : Poste de pilotage/Plate-forme
Sonar/Equipement : Supérieur/supérieur
Armement : Lanceur torpilles 10 tubes

PLATE-FORME LANCE-TORPILLES SEA-TR 222					
LANCEUR TORPILLES _*	**Poids**	**GP**	**GAB**	**RD**	**Longueur du véhicule porteur**
Taille 1	10 t	GP-B4	2	+2	3m
Taille 2	10 t	GP-B4	2	+2	3m
Taille 3	10 t	GP-B4	2	+2	3m
Taille 4	20 t	GP-C2	3	+1	5m
Taille 5	40 t	GP-C3	4	+1	7m
Taille 6	80 t	GP-C4	5	-1	10m
Taille 7	140 t	GP-D1	5	-1	14m
Taille 8	240 t	GP-D2	7	-2	18m
Taille 9	400 t	GP-D3	7	-2	22m
Taille 10	600 t	GP-D4	9	-3	28m
**Pour 10 torpilles*					

TARENTULE ABYSSALE

C'est un chasseur muni de 8 pattes qui peuvent se replier le long de la coque. Son module armement ne contient pas de torpille mais un puissant découpe carlingue ainsi que deux faisceaux anti-moléculaires que l'on peut orienter pour tirer vers le bas.

La Tarentule Abyssale n'est pas capable de passer en super vitesse et n'a qu'une autonomie de 4h30 heures (extensible à 5h30) lorsqu'elle se déplace à 15,5 nœuds dans l'eau ou à 6 nœuds en marchant.

Type : Tarentule modèle Alpha
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Pirates (Malgo)
Nation : Pirates
Coût indicatif : 9 332 200 sols
Disponibilité (marché noir) : -5(1)
NT estimé : III
Longueur : 11m40
Diamètre : 1m80
Largeur : 2m05
Hauteur : 2m40 (3m90 lorsqu'il est sur ses pattes).
Poids : 20 t
Équipage : 1
Source d'énergie : Batterie NT III Super Haute Capacité compensée (SHCc)
Autonomie : 4h30 (70 milles nautiques)
Catégorie GP : GP-D2
Profondeur :
- **Opérationnelle :** -15 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 21 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 22 500 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

Attributs :
- Gabarit : 3
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -5
- Résistance aux Dommages (corps) : -5 (-10 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +9
- Coque (MS) : 174 mm en Plastitane
- Plaque d'armure supplémentaire : 14 mm en Hyper composite (133-cVHS)
- Blindage (MS) : 12 (13 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 4 (5 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublots : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 99 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 14 mm en Hyper composite (133-cVHS)
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 5 (9 ou 10 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 16
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 5(2) (hélice-pompe pour 15,5 nœuds) / 2(1) (pattes pour 7 nœuds)
- Super vitesse : non
- Accélération : de 0 à 15,5 nœuds en 9 secondes

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant
Sonar/Equipement : Supérieur/supérieur

Armement/complément sous les ailes :

- 1,13 tonne/336kg (Généralement 2 batteries compensées offrant une autonomie additionnelle de 1 heure a 15,5 nœuds pour 16 milles nautiques)

Equilibrage : 4 PIT (GP-B4) pendant 1 heure ou ailerons

Systèmes particuliers :

- Grappin magnétique
- Plaque d'arrimage Leech II

Armement :

- Découpe carlingue
- 2 faisceaux AM légers orientables vers le bas
- Lance micro-torpilles (6 mini-torpilles T 31 auto)

CHASSEURS_

CHASSEURS GÉNÉRIQUES

I-A (20T)

Type : I-A

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : divers

Coût indicatif : variable

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : III

Longueur : 11m40

Diamètre : 1m80

Largeur : 2m (3m80 ailes déployées)

Hauteur : 2m40

Poids : 20 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Batterie NT III Super Haute Capacité compensée (SHCc)

Autonomie : variable / 4 jours et 4 heures (module de survie)

Catégorie GP : variable

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -15 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 21 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 22 500 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 3
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -5
- Résistance aux Dommages (corps) : -5 ou -9 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +9
- Coque (MS) : Plastitane de 174 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : 14mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage (MS) : 12 (13 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 4 (5 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 99 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 14mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage hublot (avec volet de sécurité) : 5 (9 ou 10 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 18
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : variable
- Super vitesse : variable
- Accélération : variable

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : Supérieur / Supérieur

Armement/complément sous les ailes : variable/variable

Equilibrage : 4 PIT (variable) pendant 1 heure ou ailerons

I-A (30T)

(Seules les informations qui diffèrent du modèle à 20 t sont indiquées)

Type : I-A

Longueur : 13m50

Diamètre : 2m

Largeur : 2m30 (4m20 ailes déployées)

Hauteur : 2m60

Poids : 30 tonnes

I-A (20T) MODÈLES DISPONIBLES						
TYPE_	**GP**	**Autonomie**	**Coût (sols)**	**GP équilibrage**	**Armement**	**Complément**
I-A1	GP-C4	8 h [112 mn]	8 724 300	GP-C2	3,56 t	1068 kg
I-A2	GP-D1	7 h [130 mn]	8 873 300	GP-C1	2 t	600 kg
I-A3	GP-D2	6 h [135 mn]	9 007 500	GP-C1	2 t	600 kg

I-A (20T) MODÈLES DISPONIBLES			
TYPE_	**UB**	**Vitesse (VIT/PM)**	**Accélération (accélération en mode boost)**
I-A1	20	15 nœuds (5/2)	0 à 15 nœuds en 30 s (de 15 à 60 nœuds en 7 s)
I-A2	20	18,5 nœuds (6/2)	0 à 18,5 nœuds en 26 s (18,5 à 74 nœuds en 6 s)
I-A3	8	22,5 nœuds (7/2)	0 à 22,5 nœuds en 21 s (22,5 à 90 nœuds en 5 s)

II-A (40T)

(Seules les informations qui diffèrent du modèle à 20 t sont indiquées)

Type : II-A
Longueur : 14m90
Diamètre : 2m20
Largeur : 2m50 (4m60 ailes déployées)
Hauteur : 2m80
Poids : 40 tonnes

II-A (50T)

(Seules les informations qui diffèrent du modèle à 20 t sont indiquées)

Type : II-A
Longueur : 16m70
Diamètre : 2m30
Largeur : 2m60 (4m80 ailes déployées)
Hauteur : 2m90
Poids : 50 tonnes

III-A (60T)

(Seules les informations qui diffèrent du modèle à 20 t sont indiquées)

Type : III-A
Longueur : 19m10
Diamètre : 2m30
Largeur : 2m60 (4m80 ailes déployées)
Hauteur : 2m90
Poids : 60 tonnes

III-A (70T)

(Seules les informations qui diffèrent du modèle à 20 t sont indiquées)

Type : III-A
Longueur : 19m30
Diamètre : 2m50
Largeur : 2m90 (5m30 ailes déployées)
Hauteur : 3m15
Poids : 70 tonnes
Attributs :

- Blindage (Corps) : 5

II-A (80T)

(Seules les informations qui diffèrent du modèle à 20 t sont indiquées)

Type : III-A
Longueur : 20m80
Diamètre : 2m55
Largeur : 2m95 (5m40 ailes déployées)
Hauteur : 3m20
Poids : 80 tonnes
Attributs :
Gabarit : 5
Blindage (Corps) : 5

I-E (20 TONNES)

Type : I-E
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : divers
Coût indicatif : 13 671 100 sols
Disponibilité (marché noir) : 5(10)
NT estimé : III
Longueur : 11m40
Diamètre : 1m80
Largeur : 2m (3m80 ailes déployées)
Hauteur : 2m40
Poids : 20 tonnes
Équipage : 1
Source d'énergie : Batterie NT III Super Haute Capacité compensée (SHCc)
Autonomie : 3 heures [57 milles nautiques]/ 1 jour et 1 heure (module de survie)
Catégorie GP : GP-D1
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -16 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 23 200 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 24 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 3
- Ossature : PlasTirAl

I-A (30T) MODÈLES DISPONIBLES

TYPE_	GP	Autonomie	Coût (sols)	GP équilibrage	Armement	Complément
I-A1	GP-D1	8 h [124 mn]	11 033 200	GP-C3	6,33 t	1 896 kg
I-A2	GP-D2	7 h [144 mn]	11 296 600	GP-C2	3,56 t	1 068 kg
I-A3	GP-D3	6 h [155 mn]	11 553 900	GP-C2	3,56 t	1 068 kg

I-A (30T) MODÈLES DISPONIBLES

TYPE_	UB	Vitesse (VIT/PM)	Accélération (accélération en mode boost)
I-A1	15	16,5 nœuds (5/2)	0 à 16,5 nœuds en 30 s (16,5 à 66 nœuds en 7 s)
I-A2	17	20,5 nœuds (7/2)	0 à 20,5 nœuds en 27 s (20,5 à 82 nœuds en 6 s)
I-A3	6	25 nœuds (8/2)	0 à 25 nœuds en 22 s (25 à 100 nœuds en 5 s)

- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -6
- Résistance aux Dommages (corps) : -6 ou -12 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque (MS) : Plastitane de 187 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : 28mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage (MS) : 15 (16 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 7 (8 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 106 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 28mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 6 (12 ou 13 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 18
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 6(2) (hélice-pompe pour18,5 nœuds)
- Super vitesse : 4 unités de boost
- Accélération : de 0 à 18,5 nœuds en 26 secondes (de 18,5 à 74 nœuds en 6 secondes en mode boost)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : normal/normal

Armement/complément sous les ailes : 630 kg /188 kg

Équilibrage : 4 PIT (GP-B3) pendant 1 heure ou ailerons

I-E (30T)

Type : I-E

(Seules les informations qui diffèrent du modèle à 20 t sont indiquées)

Coût indicatif : 17 753 700 sols

Longueur : 13m50

Diamètre : 2m

Largeur : 2m30 (4m20 ailes déployées)

Hauteur : 2m60

Poids : 30 tonnes

Autonomie : 3 heures [62 milles nautiques]/ 1 jour et 1 heure (module de survie)

Catégorie GP : GP-D2

Attributs :

- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (hélice-pompe pour20,5 nœuds)
- Super vitesse : 9 unités de boost
- Accélération : de 0 à 20,5 nœuds en 27 secondes (de 20,5 à 82 nœuds en 6 secondes en mode boost)
- Armement/complément sous les ailes : 1,13 tonne/336 kg
- Équilibrage : 4 PIT (GP-B4) pendant 1 heure ou ailerons

II-E (40T)

Type : II-E

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : divers

Coût indicatif : 21 453 100 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : III

Longueur : 14m90

Diamètre : 2m20

Largeur : 2m50 (4m60 ailes déployées)

Hauteur : 2m80

Poids : 40 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Batterie NT III Super Haute Capacité compensée (SHCc)

Autonomie : 4 heures [82 milles nautiques]/ 1 jour et 1 heure (module de survie)

Catégorie GP : GP-D3

I-A (40T) MODÈLES DISPONIBLES						
TYPE_	**GP**	**Autonomie**	**Coût (sols)**	**GP équilibrage**	**Armement**	**Complément**
II-A1	GP-D2	8 h [143 mn]	13 207 300	GP-C3	6,33 t	1 896 kg
II-A2	GP-D3	6 h [129 mn]	13 368 200	GP-C3	6,33 t	1 896 kg
II-A3	GP-D4	5 h [138 mn]	13 814 200	GP-C2	3,56 t	1 068 kg

I-A (40T) MODÈLES DISPONIBLES			
TYPE_	**UB**	**Vitesse (VIT/PM)**	**Accélération (accélération en mode boost x 4)**
II-A1	22	19 nœuds (6/2)	0 à 19 nœuds en 30 s (19 à 76 nœuds en 7 s)
II-A2	10	23,5 nœuds (8/2)	0 à 23,5 nœuds en 27 s (23,5 à 94 nœuds en 6 s)
II-A3	7	29 nœuds (10/3)	0 à 29 nœuds en 23 s (29 à 116 nœuds en 5 s)

I-A (50T) MODÈLES DISPONIBLES						
TYPE_	**GP**	**Autonomie**	**Coût (sols)**	**GP équilibrage**	**Armement**	**Complément**
II-A1	GP-D2	8 h [135 mn]	15 113 200	GP-C4	11,25 t	3 376 kg
II-A2	GP-D3	5 h [107 mn]	15 205 300	GP-C4	11,25 t	3 376 kg
II-A3	GP-D4	5 h [129 mn]	15 782 900	GP-C3	6,33 t	1 896 kg

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -17 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 24 600 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 25 500 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -6
- Résistance aux Dommages (corps) : -6 (-12 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque (MS) : Plastitane de 199 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : 28mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage (MS) : 15 (17 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 7 (8 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 112 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 28mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 6 (12 ou 13 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 18
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 8(2) (hélice-pompe pour 24 nœuds)
- Super vitesse : 7 unités de boost
- Accélération : de 0 à 23,5 nœuds en 26 secondes (de 23,5 à 94 nœuds en 6 secondes en mode boost)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : normal/normal

Armement/complément sous les ailes : 2t /600 kg

Équilibrage : 4 PIT (GP-C1) pendant 1 heure ou ailerons

II-E (50T)

Type : II-E

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : divers

Coût indicatif : 25 106 900 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : III

Longueur : 16m70

Diamètre : 2m30

Largeur : 2m60 (4m80 ailes déployées)

Hauteur : 2m90

Poids : 50 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Batterie NT III Super Haute Capacité compensée (SHCc)

Autonomie : 4 heures [79 milles nautiques]/ 1 jour et 1 heure (module de survie)

Catégorie GP : GP-D3

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -18 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 26 100 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 27 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

Attributs :

I-A (50T) MODÈLES DISPONIBLES			
TYPE_	**UB**	**Vitesse (VIT/PM)**	**Accélération (accélération en mode boost)**
II-A1	18	18 nœuds (6/2)	0 à 18 nœuds en 34 s (de 18 à 72 nœuds en 8 s)
II-A2	9	22,5 nœuds (7/2)	0 à 22,5 nœuds en 31 s (22,5 à 90 nœuds en 7 s)
II-A3	9	27,5 nœuds (9/2)	0 à 27,5 nœuds en 26 s (27,5 à 110 nœuds en 6 s)

I-A (60T) MODÈLES DISPONIBLES						
TYPE_	**GP**	**Autonomie**	**Coût (sols)**	**GP équilibrage**	**Arme**	**Complément**
III-A1	GP-D3	7 h [145 mn]	17 738 400	GP-C4	11,25 t	3 376 kg
III-A2	GP-D4	5 h [136 mn]	18 055 100	GP-C4	11,25 t	3 376 kg
III-A3	GP-E1	5 h [152 mn]	18 885 200	GP-C3	6,33 t	1 896 kg

I-A (60T) MODÈLES DISPONIBLES			
TYPE_	**UB**	**Vitesse (VIT/PM)**	**Accélération (accélération en mode boost)**
III-A1	17	21,5 nœuds (7/2)	0 à 21,5 nœuds en 34 s (21,5 à 86 nœuds en 8 s)
III-A2	7	26 nœuds (9/2)	0 à 26 nœuds en 27 s (26 à 104 nœuds en 6 s)
III-A3	5	32 nœuds (11/3)	0 à 32 nœuds en 23 s (32 à 128 nœuds en 5 s)

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -6
- Résistance aux Dommages (corps) : -6 (-13 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque (MS) : Plastitane de 212 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : 28mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage (MS) : 16 (17 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 7 (8 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 119 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 28mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 6 (12 ou 13 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 18
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (hélice-pompe pour 22,5 nœuds)
- Super vitesse : 10 unités de boost
- Accélération : de 0 à 22,5 nœuds en 31 secondes (de 22,5 à 90 nœuds en 7 secondes en mode boost)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : normal/normal

Armement/complément sous les ailes : 3,56t /1 068 kg

Équilibrage : 4 PIT (GP-C2) pendant 1 heure ou ailerons

III-E (60T)

Type : III-E

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : divers

Coût indicatif : 29 608 500 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : III

Longueur : 19m10

Diamètre : 2m30

Largeur : 2m60 (4m80 ailes déployées)

Hauteur : 2m90

Poids : 60 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Batterie NT III Super Haute Capacité compensée (SHCc)

Autonomie : 3h30 heures [88 milles nautiques]/ 1 jour et 1 heure (module de survie)

Catégorie GP : GP-D3

Profondeur :

- Opérationnelle : -19 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- Limite : - 27 600 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- Écrasement : - 28 500 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

III-A (70T) MODÈLES DISPONIBLES

TYPE_	GP	Autonomie	Coût (sols)	GP équilibrage	Armement	Complément
III-A1	GP-D2	7 h [123 mn]	18 566 800	GP-D1	20 t	6 000 kg
III-A2	GP-D4	6 h [140 mn]	19 509 700	GP-C4	11,25 t	3 376 kg
III-A3	GP-E1	4 h 30 [136 mn]	20 030 300	GP-C4	11,25 t	3 376 kg

III-A (70T) MODÈLES DISPONIBLES

TYPE_	UB	Vitesse (VIT/PM)	Accélération (accélération en mode boost)
III-A1	17	17 nœuds (6/2)	0 à 17 nœuds en 44 s (17 à 68 nœuds en 10 s)
III-A2	13	25,5 nœuds (8/2)	0 à 25,5 nœuds en 31 s (25,5 à 102 nœuds en 7 s)
III-A3	5	31 nœuds (10/3)	0 à 31 nœuds en 26 s (31 à 124 nœuds en 6 s)

III-A (80T) MODÈLES DISPONIBLES

TYPE_	GP	Autonomie	Coût (sols)	GP équilibrage	Armement	Complément
III-A1	GP-D3	8 h [150 mn]	20 885 000	GP-D1	20 t	6 000 kg
III-A2	GP-E1	6 h [168 mn]	22 343 200	GP-C4	11,25 t	3 376 kg
III-A3	GP-E2	4 h [133 mn]	22 961 600	GP-C3	6,33 t	1 896 kg

III-A (80T) MODÈLES DISPONIBLES

TYPE_	UB	Vitesse (VIT/PM)	Accélération (accélération en mode boost)
III-A1	16	20 nœuds (7/2)	0 à 20 nœuds en 39 s (de 20 à 60 nœuds en 10 s)
III-A2	7	30 nœuds (10/3)	0 à 30 nœuds en 28 s (30 à 120 nœuds en 6 s)
III-A3	5	37 nœuds (123)	0 à 37 nœuds en 24 s (37 à 148 nœuds en 6 s)

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -6
- Résistance aux Dommages (corps) : -6 (-13 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque (MS) : Plastitane de 225 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : 28mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage (MS) : 16 (18 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 7 (8 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 126 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 28mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 6 (12 ou 14 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 18
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 9(2) (hélice-pompe pour 26 nœuds)
- Super vitesse : 7 unités de boost
- Accélération : de 0 à 26 nœuds en 27 secondes (de 26 à 104 nœuds en 6 secondes en mode boost)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : normal/normal

Armement/complément sous les ailes : 3,56t /1 068 kg

Équilibrage : 4 PIT (GP-C2) pendant 1 heure ou ailerons

III-E (70T)

Type : III-E

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : divers

Coût indicatif : 38 424 900 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : III

Longueur : 19m30

Diamètre : 2m50

Largeur : 2m90 (5m30 ailes déployées)

Hauteur : 3m15

Poids : 70 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Batterie NT III Super Haute Capacité compensée (SHCc)

Autonomie : 3h heures [64 milles nautiques]/ 1 jour et 1 heure (module de survie)

Catégorie GP : GP-D4

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -20 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 29 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 30 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -6
- Résistance aux Dommages (corps) : -6 (-13 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque (MS) : Plastitane de 238 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : 35mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage (MS) : 17 (19 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 8 (9 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 133 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 35mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 6 (13 ou 15 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 18
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 8(2) (hélice-pompe pour 25,5 nœuds)
- Super vitesse : 7 unités de boost
- Accélération : de 0 à 25,5 nœuds en 31 secondes (de 25,5 à 102 nœuds en 7 secondes en mode boost)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : normal/normal

Armement/complément sous les ailes : 3,56t /1 068 kg

Équilibrage : 4 PIT (GP-C2) pendant 1 heure ou ailerons

III-E (80T)

Type : III-E

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : divers

Coût indicatif : 38 424 900 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : III

Longueur : 20m80

Diamètre : 2m55

Largeur : 2m95 (5m40 ailes déployées)

Hauteur : 3m20

Poids : 80 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Batterie NT III Super Haute Capacité compensée (SHCc)

Autonomie : 2 h heures [45 milles nautiques]/ 1 jour et 1 heure (module de survie)

Catégorie GP : GP-D3

Profondeur :

- Opérationnelle : -20 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- Limite : - 29 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- Écrasement : - 30 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- Attributs :
- Gabarit : 5
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -8
- Résistance aux Dommages (corps) : -8 (-16 contre les explosions)

- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque (MS) : Plastitane de 238 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : 42mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage (MS) : 18 (20 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 9 (11 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 133 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 42mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 6 (14 ou 16 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- • Manœuvrabilité : 18
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (hélice-pompe pour 20 nœuds)
- Super vitesse : 7 unités de boost
- Accélération : de 0 à 20 nœuds en 39 secondes (de 20 à 80 nœuds en 9 secondes en mode boost)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : normal/normal

Armement/complément sous les ailes : 3,56t /1 068 kg

Équilibrage : 4 PIT (GP-C2) pendant 1 heure ou ailerons

CHASSEURS DE SÉRIE

CROTALE

Type : II-A

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Gladius

Nation : Culte du Trident/Veilleurs

Coût indicatif : 15 195 100 sols

Disponibilité (marché noir) : -5(1)

NT estimé : III

Longueur : 16m70

Diamètre : 2m30

Largeur : 2m65 (4m85 ailes déployées)

Hauteur : 2m90

Poids : 50 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Batterie NT III Super Haute Capacité compensée (SHCc)

Autonomie : 5 heures (107 milles nautiques)

Catégorie GP : GP-D3

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -15 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 21 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 22 500 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -5
- Résistance aux Dommages (corps) : -5 (-10 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +5
- Coque (MS) : plastitane de 174 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : 14mm en nano-composite (133-cVHS)
- Blindage (MS) : 12 (13 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 4 (5 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 99mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 14mm en nano-composite (133-cVHS)
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 5 (9 ou 10 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 17
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (hélice-pompe pour 22,5 nœuds)
- Super vitesse : 9 unités de boost
- Accélération : de 0 à 22,5 nœuds en 31 secondes (de 22,5 à 90 nœuds en 7 secondes en mode boost)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : Supérieur/Supérieur

Armement/complément sous les ailes :

- 11,25 tonnes/ 3 376 kg sous les ailes (généralement au moins une trentaine de leurres Calloway)

Equilibrage : 4 PIT (GP-C4) pendant 1 heure ou ailerons

Systèmes particuliers :

- Interface neuronale
- Commandes vocales.

Armement :

- 1 Lance-torpilles Gladius taille 5 (3 torpilles)
- 1 lance-torpilles Gladius taille 4 (3 torpilles)
- 1 lance-torpilles Gladius taille 3 (3 torpilles)
- 1 Canon Hades léger

LAMPROIE

Type : I-A2 (xcv-35)

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Télémaque

Nation : Hégémonie

Coût indicatif : 11 286 500 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : III

Longueur : 13m50

Diamètre : 2m

Largeur : 2m30 (4m20 ailes déployées)

Hauteur : 2m60

Poids : 30 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Batterie NT III Super Haute Capacité compensée (SHCc)

Autonomie : 7 heures (144 milles nautiques)

Catégorie GP : GP-D2

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 15 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 21 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 22 500 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 3
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -5
- Résistance aux Dommages (corps) : -5 (-10 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +5
- Coque (MS) : plastitane de 174mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : 14mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage (MS) : 12 (13 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 4 (5 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 99 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 14mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 5 (9 ou 10 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 18
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (hélice-pompe pour 20,5 nœuds)
- Super vitesse : 17 unités de boost
- Accélération : de 0 à 20,5 nœuds en 27 secondes (de 20,5 à 82 nœuds en 6 secondes en mode boost)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : supérieur/Supérieur

Armement/complément sous les ailes :

- 3,56 tonnes/1 068 kg (généralement 4 canons à neutrons
- Légers avec 80 charges chacun et 6 leurres Calloway)

Equilibrage : 4 PIT (GP-C2) pendant 1 heure ou ailerons

Systèmes particuliers :

- Commandes télépathiques
- Commande manuelle de secours
- Ordinateur de secours/Inhibiteur de bruit

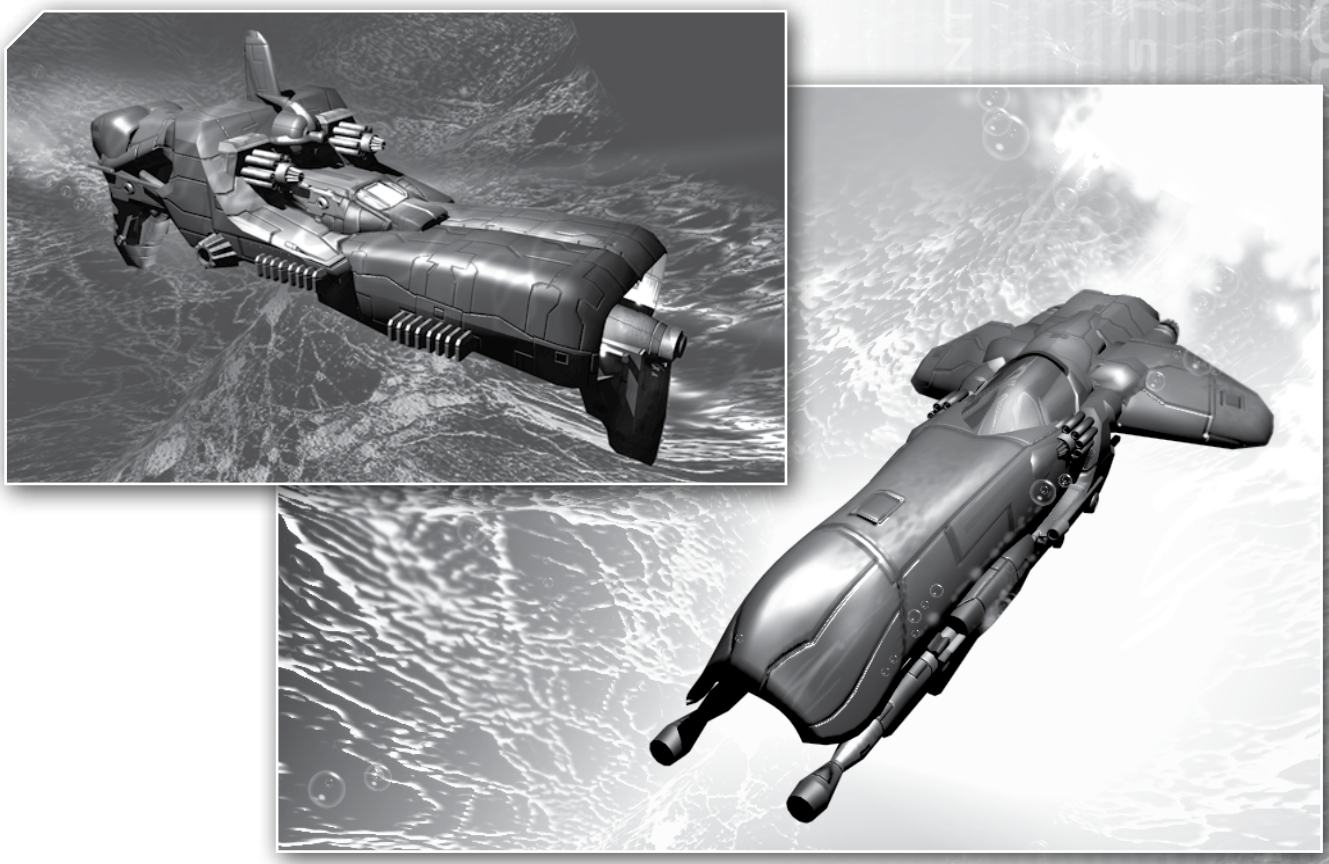
Armement :

- 2 Canons a neutrons légers
- Lance-torpilles taille 4 (3 torpilles)
- Lance-torpilles taille 3 (4 torpilles)
- 6 Leurres Calloway

LAMPROIE II, TYPE I-A/E

C'est un chasseur hybride, un compromis entre un type A et un type E. Il est aussi rapide qu'un type A2 mais son armement est celui d'un type E et l'épaisseur de son blindage le situe entre un type A et un type E. Son armement est conçu pour détruire les blindages et permettre ainsi à d'autres engins (comme le chasseur Murène) de finir le travail.

Type : Type I-H (XCV-57)
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Télémaque
Nation : Hégémonie
Coût indicatif : 14 612 100 sols
Disponibilité (marché noir) : -10 (1)
NT estimé : III
Longueur : 13m50
Diamètre : 2m
Largeur : 2m30 (4m20 ailes déployées)
Hauteur : 2m60
Hauteur : 3 m
Poids : 30 tonnes



Équipage : 1

Source d'énergie : Batterie NT III Super Haute Capacité compensée (SHCc)

Autonomie : 7 heures (133 milles nautiques)

Catégorie GP : GP-D2

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 15 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 21 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 22 500 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 3
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -5
- Résistance aux Dommages (corps) : -5 (-11 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +6
- Coque (MS) : 62 mm en Hyper alliage de titane
- Plaque d'armure supplémentaire : 21 mm en Hyper composite (133-cVHS)
- Blindage (MS) : 14 (15 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 6 (7 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublots : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 21 mm en Hyper composite (133-cVHS)
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 5 (10 ou 11 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 16
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (hélice-pompe pour 20,5 nœuds)
- Super vitesse : 13 unités de boost
- Accélération : de 0 à 20,5 nœuds en 27 secondes (de 20,5 nœuds à 82 nœuds en 6 secondes en mode boost)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : supérieur/supérieur

Armement/complément sous les ailes :

- 1,13 tonne/336 kg (généralement 6 torpilles taille 2 anti-blindage ou deux batteries compensées offrant une autonomie additionnelle de 1 heure à 20,5 nœuds).

Equilibrage : 4 PIT (GP-B4) pendant 1 heure ou ailerons

Systèmes particuliers :

- Ordinateur de secours
- Commandes télépathiques
- Commande manuelle de secours
- Contrôle pression de secours
- Stabilisateurs de secours
- Tactique holo
- Système assistance et contrôle de secours
- Atténuateur sonore
- Appontage

Armement :

- 4 Faisceaux Antimoléculaire légers
- 2 Dispositifs lance-torpilles taille 2 (5 torpilles anti-blindage par lanceur)
- Lance harpons AV, 8 harpons

MANTA

Ce chasseur à la particularité de pouvoir s'enterrer. Aussi sa section n'est pas circulaire comme sur les autres chasseurs mais elliptique (plus large que haute), ce qui permet de réduire la hauteur du trou nécessaire pour camoufler le chasseur. Les PIT du Manta permettent de compenser jusqu'à 20 tonnes d'armement. En fait, seules 13 tonnes sont réellement utilisées car les 7 tonnes de poussée restantes servent au chasseur pour s'enfouir dans le sol et s'en extraire rapidement.

Type : II-A1

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : C.O.U.

Nation : Ligue rouge

Coût indicatif : 3 207 600 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : III

Longueur : 19m10

Largeur : 2,94 m (ailes déployées : 5,49 m)

Hauteur : 2m25

Poids : 60 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Batterie NT III Très Haute Capacité compensée (THC)

Autonomie : 4 heures (66 milles nautiques)

Catégorie GP : GP-D3

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 15 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 21 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 22 500 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

Autonomie : 10 heures (THC)/ 4 jours et 4 heures (module de survie)

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -5
- Résistance aux Dommages (corps) : -5 (-9 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +9
- Coque (MS) : 149 mm en Hyper composite (fc/epoxy)
- Plaque d'armure supplémentaire : 7mm en Composite (133-cVHS)
- Blindage (MS) : 9 (10 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 2
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 99mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 7mm en Composite (133-cVHS)
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 5 (6)
- Manœuvrabilité : 17
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 4(1) (hélice-pompe pour 11 nœuds)
- Super vitesse : 5 unités de boost
- Accélération : de 0 à 11 nœuds en 18 secondes (de 11 à 44 nœuds en 4 secondes en mode boost)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : normal/normal

Armement/complément dans les ailes :

- 20 tonnes/6 tonnes (Typiquement, 2 batteries compensées (SHCc) offrant une autonomie additionnelle de 10 heures [163 milles nautiques]).

Equilibrage : 4 PIT (GP-D1) pendant 1 heure ou ailerons

Systèmes particuliers :

- Atténuateur sonore
- Brouilleur d'écho
- Système d'ensevelissement (Ce système permet à un véhicule de s'enterrer dans le sable des fonds marins)

Armement :

- Lance-torpilles Gladius taille 5 (4 torpilles)
- Lance-torpilles Gladius taille 4 (6 torpilles)
- 14 Leurres Calloway

MURÈNE, TYPE II-A/E

Tout comme le Lamproie II, le Murène est un chasseur hybride, un compromis entre un type A et un type E. Il est aussi rapide qu'un type A2 mais son armement est celui d'un type E et l'épaisseur de son blindage le situe entre un type A et un type E. Ce chasseur est souvent utilisé en support des Lamproie II pour finir leur travail, mais il est aussi très capable de se débrouiller tout seul, compte tenu de la puissance de son armement.

Type : Type II-H

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Télémaque

Nation : Hégémonie

Coût indicatif : 24 394 100 sols

Disponibilité (marché noir) : -10 (1)

NT estimé : III

Longueur : 19m10

Diamètre : 2m30

Largeur : 2m65 (4m85 ailes déployées)

Hauteur : 2m90

Poids : 60 t

Équipage : 1

Source d'énergie : Batterie NT III Super Haute Capacité compensée (SHCc)

Autonomie : 7h15 (187 milles nautiques)

Catégorie GP : GP-D4

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 15 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 21 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 22 500 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -5
- Résistance aux Dommages (corps) : -5 (-11 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +6
- Coque (MS) : 62 mm en Hyper alliage de titane
- Plaque d'armure supplémentaire : 21 mm en Hyper composite (133-cVHS)
- Blindage (MS) : 14 (15 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 6 (7 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublots : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 99 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 21 mm en Hyper composite (133-cVHS)
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 5 (10 ou 11 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 17
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 9 (2) (hélice-pompe pour 26 nœuds)
- Super vitesse : 8 unités de boost
- Accélération : de 0 à 26 nœuds en 27 secondes (de 26 à 104 nœuds en 6 secondes en mode boost)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : supérieur/supérieur

Armement/complément sous les ailes :

- 3,56 tonnes/1 068 kg (généralement 4 torpilles taille 3 explosives ou deux batteries compensées offrant une autonomie additionnelle de 1 heure à 26 nœuds).

Equilibrage : 4 PIT (GP-C2) pendant 1 heure ou ailerons

Systèmes particuliers :

- Ordinateur de secours
- Commandes télépathiques
- Commande manuelle de secours
- Contrôle pression de secours
- Stabilisateurs de secours
- Tactique holo
- Système assistance et contrôle de secours
- Appontage

Armement :

- 1 canon Hadès lourd
- 4 canons à neutrons légers
- 2 FAM légers
- 32 leurres Calloway

REMORA

Type : I-A-RemT3z

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Free star

Nation : Ligue rouge

Coût indicatif : 8 863 200 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : III

Longueur : 11m40

Diamètre : 1m80

Largeur : 2m05 (3m80 ailes déployées)

Hauteur : 2m40

Poids : 20 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Batterie NT III Super Haute Capacité compensée (SHCc)

Autonomie : 7 heures [130 milles nautiques]

Catégorie GP : GP-D1

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -15 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

- **Limite :** - 21 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 22 500 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 3
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -5
- Résistance aux Dommages (corps) : -5 (-9 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +4
- Coque (MS) : Plastitane de 174 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : 14mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage (MS) : 12 (13 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 4 (5 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 99 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 14mm en Hyper composite 133-cVHS
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 5 (9 ou 10 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 20
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 6(2) (4 hélices-pompes pour18,5 nœuds)
- Super vitesse : 20 unités de boost
- Accélération : de 0 à 18,5 nœuds en 26 secondes (de 18,5 à 74 nœuds en 6 secondes en mode boost)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : supérieure/supérieur

Armement/complément sous les ailes :

- 2 tonnes/600 kg (généralement 2 canons à neutrons légers sous les ailes avec 80 charges chacun et 16 leurres Calloway mais pour certaines missions spéciales nécessitant une autonomie accrue, les canons sont remplacés par deux batteries compensées offrant une autonomie additionnelle de 3 heures à 18,5 nœuds).

Equilibrage : 4 PIT (GP-C1) pendant 1 heure ou ailerons

Systèmes particuliers : Découpe carlingue ventral.

Armement :

- Lance-torpilles taille 3 (6 torpilles)
- Lance-torpilles taille 2 (8 torpilles)

TRIDENT

Le trident est un chasseur de 80 tonnes extrêmement bien protégé et puissamment armé. En revanche, en raison d'un profil hydrodynamique désavantageux, sa vitesse n'est pas très élevée. Le trident est constitué de trois « cylindres » reliés entre eux par un châssis très résistant et blindé.

Le moteur principal (un Générateur azuréen), le supercapacitateur et le module de survie se trouvent dans le cylindre central. Par conséquent, Le trident peut parfaitement fonctionner sans ses deux cylindres latéraux (qui peuvent d'ailleurs être séparés volontairement du corps du trident).

Lorsque la séparation est volontaire, la vitesse du trident augmente considérablement (elle passe à 30 nœuds). Cependant, le chasseur devient nettement moins maniable car les jonctions entre les trois cylindres sont loin d'être aussi efficace que des ailes. Aussi, cette séparation est à utiliser en dernier ressort, généralement pour pouvoir échapper à un ennemi bien trop supérieur en nombre et en armement.

La distance entre le cylindre central et chacun des cylindres latéraux est d'un peu plus de deux mètres. Par conséquent, l'explosion d'un cylindre latéral n'a qu'une très faible probabilité d'affecter le cylindre central et de détruire complètement le chasseur.

Type : III-A Tr-66

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Tri-industrie

Nation : Soleil Noir

Coût indicatif : 268 003 600 sols

Disponibilité (marché noir) : -5(1)

NT estimé : IV

Longueur : 14m90

Diamètre : 2m20

Largeur : 10m15 (12m25 ailes déployées)

Hauteur : 2m80

Poids : 80 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Générateur Azuréen (micro-réacteur à fission pressurisé au Thorium)

Autonomie : 10 ans (mais 4 jours et 4 heures pour le pilote)

Catégorie GP : GP-E1

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -20 000 mètres (MS)/ -20 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 28 000 mètres (MS)/ -20 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 30 000 mètres (MS)/ -20 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 5
- Ossature : Nano-titane structurel
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -12
- Résistance aux Dommages (corps) : -12 (-18 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +6
- Coque (MS) : Hyper-terranium de 21 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : 28mm en Nano-composite nf-133-cVHS
- Blindage (MS) : 17 (cylindre central uniquement)
- Blindage (Corps) : 11
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : 4 hublots coniques en hyper alon de 20 cm de diamètre intérieur et de 76 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 28mm en fluide Nano-composite nf-133-cVHS
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 7 (17)
- Manœuvrabilité : 19 (10 sans ses cylindres)
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 5(2) (hélice-pompe pour 16 nœuds) ou 30 nœuds sans cylindres
- Super vitesse : 9 unités de boost
- Accélération : de 0 à 16 nœuds en 7 secondes (de 16 à 64 nœuds en 2 secondes en mode boost)

Tranche(s) :

- Module de survie
- Corps arrière
- Corps avant
- Cylindre gauche
- Cylindre droit

Sonar/Equipement : Supérieur/supérieur

Armement/complément sous les ailes : 8,25 tonnes / 2,46 tonnes

Equilibrage :

- Cylindre central : 4 PIT (GP-B4) pendant 1 heure ou ailerons
- Cylindre latéral : 4 PIT (GP-C2) pendant une demi-heure ou ailerons

Systèmes particuliers :

- Atténuateur sonore
- Brouilleur d'écho
- Modificateur d'écho.

Armement :

- Cylindre central :1 canon Hadès lourd (charges : 30)
- Cylindres latéraux (par cylindre) : Lance-torpilles taille 4 (3 torpilles), Lance-torpilles taille 3 (4 torpilles), 10 leurres Calloway
- Sous les ailes : 2x Faisceaux A.M. légers (charges : 2 x 160) , 2 canons à neutrons léger (charges : 2 x 160)

SCORPION

Le Scorpion est un chasseur d'escorte et d'appui au sol assez redoutable. En effet, il embarque une grande variété d'armement, constitué de torpilles taille 4, de canons à neutrons et d'un canon Hadès.

De plus, ce canon Hadès est monté sur un appendice qui peut sortir du nez, tel le dard d'un scorpion, pour pivoter vers le bas et tirer vers l'arrière (sous le ventre du chasseur), rendant très dangereuses les attaques vers l'arrière. Les chasseurs ennemis ont appris à s'en méfier.

Ce mécanisme n'est malheureusement pas toujours fiable à 100 % et il arrive qu'il refuse de sortir (on peut toujours tirer vers l'avant), qu'il reste coincé en position tir arrière (c'est toujours ça) ou pire encore, qu'il se retrouve bloqué en position intermédiaire (empêchant l'utilisation efficace du canon).

Comparé aux chasseurs d'escorte de 60 tonnes des autres nations, le Scorpion est beaucoup mieux armé, aussi bien protégé mais moins rapide.

Les pilotes de la Ligue l'apprécient beaucoup.

Type : III E/AS Sco 23Z

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Komodo Ind.

Nation : Ligue Rouge

Coût indicatif : 21 270 200 sols

Disponibilité (marché noir) : -5 (1)

NT estimé : III

Longueur : 19m10

Diamètre : 2m30

Largeur : 2m65 (4m85 ailes déployées)

Hauteur : 2m90

Poids : 60 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Batterie NT III Super Haute Capacité compensée (SHCc)

Autonomie : 4 heures (75 milles nautiques)

Catégorie GP : GP-D3

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 19 000 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 27 600 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 28 500 mètres (MS)/ -15 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -6
- Résistance aux Dommages (corps) : -6 (-13 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +7
- Coque (MS) : 225mm en plastitane
- Plaque d'armure supplémentaire : 35 mm en Hyper composite 133-cAL/TiC
- Blindage (MS) : 16 (18 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Blindage (Corps) : 6 (8 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublots : 4 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 99 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 35 mm en Hyper composite 133-cAL/TiC
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 6 (12 ou 14 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 16
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7 (2) (hélice-pompe pour 21,5 nœuds)
- Super vitesse : 8 unités de boost
- Accélération : de 0 à 21,5 nœuds en 34 secondes (de 21,5 à 86 nœuds en 8 secondes en mode boost)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : normal/normal

Armement/complément sous les ailes : 6,33 tonnes/1 896 kg (Généralement 2 bombes de 900 kg ou 4 de 450 kg pour l'appui au sol + 20 leurres Calloway)

Equilibrage : 4 PIT (GP-C3) pendant 1 heure ou ailerons

Systèmes particuliers : Appontage

Armement :

- 1 canon Hadès léger orientable (30 charges)
- 2 canons à neutrons (80 charges par arme)
- Lance-torpilles taille 4 (7 torpilles).

Défenses : lance-leurres (6 leurres)

CHASSEURS À SUPERCAVITATION

VIVE MARK I (PROTOTYPE DE CHASSEUR À SUPERCAVITATION)

Note : les Hégémoniens et l'Union Méditerranéenne se livrent à une véritable course pour fabriquer les premiers chasseurs à supercavitation viables depuis l'Alliance Azure. On sait que la Ligue et l'Alliance Polaire développent aussi de tels projets. Le Vive Mark I est le prototype le plus avancé de l'armée hégémonienne.

Compte tenu de la taille du moteur-fusée, la place disponible à l'intérieur est plus que limitée. Aussi, le blindage de ce chasseur est vraiment très faible. Heureusement, le Vive Mark I est un engin rapide (30 nœuds), même sans supercavitation.

Il en va de même pour l'armement embarqué, qui ne prend pas plus de 2,5 % de la masse du chasseur (alors qu'il est de 14 à 25 % pour un chasseur traditionnel). Néanmoins, les 3 canons à supercavitation à tir rapide de 40 mm ne sont pas à prendre à la légère.

Type : V.U.C Mrk I
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Télémaque
Nation : Hégémonie
Coût indicatif : 62 218 400 sols
Disponibilité (marché noir) : -15(-10)
NT estimé : IV
Longueur : 20m80
Diamètre : 2m55
Largeur : 2m95 (5m40 ailes déployées)
Hauteur : 3m20
Poids : 80 tonnes
Équipage : 1
Source d'énergie : Batterie NT IV Super Haute Capacité compensée (SHCc)
Autonomie : 3 heures [90 milles nautiques]
Catégorie GP : GP-E1
Profondeur :
Opérationnelle : -5 000 mètres (MS)/ -20 000 mètres (Corps)
Limite : - 7 000 mètres (MS)/ -20 000 mètres (Corps)
Écrasement : - 7 500 mètres (MS)/ -20 000 mètres (Corps)
Attributs :

- Gabarit : 5
- Ossature : Nano-titane structurel
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -12
- Résistance aux Dommages (corps) : -12 (-14 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +14
- Coque (MS) : 5,3 mm en Hyper–terranium
- Plaque d'armure supplémentaire : 7 mm en Nano-composite (133-cVHS)
- Blindage (MS) : 6
- Blindage (Corps) : 4
- Hublots : 4 hublots coniques en hyper ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 18 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 7 mm en Nano-composite (133-cVHS)
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 2 (5 ou 6 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 16
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 10 (3) (hélice-pompe pour 30 nœuds)
- Super vitesse : 4 unités de boost
- Accélération : de 0 à 30 nœuds en 28 secondes (de 30 à 120 nœuds en 6 secondes en mode boost)

Tranche(s) :

- Module de survie
- Corps arrière
- Corps avant

Sonar/Equipement : supérieur/supérieur
Armement/complément sous les ailes : 2 tonnes/non
Equilibrage : 4 PIT (GP-C1) pendant 1 heure ou ailerons
Systèmes vitaux :

- Ordinateur de secours
- Commandes télépathiques
- Commande manuelle de secours
- Contrôle pression de secours
- Stabilisateurs de secours
- Tactique holo
- Système assistance et contrôle de secours/Appontage



Armement :

- 3 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide [RL (19), munitions 240 par canon] (Note : chaque canon peut tirer 10 000 coups avant qu'il ne soit nécessaire de changer sa batterie).
- 14 Leurres Calloway

SUPERCAVITATION			
PO_	Vitesse (VIT/PM)	Autonomie	Distance parcourue
100 m	105 nœuds (35/8)	39 min	68 mn
200 m	145 nœuds (48/10)	20 min	49 mn
300 m	176 nœuds (59/12)	14 min	40 mn
400 m	202 nœuds (37/14)	10 min	34 mn

DIVERS_

NAVIRE-USINE RUCHE

Ces navires sont capables de procéder aux réparations d'urgence sur des navires en pleine mer.

Ils ont une forme très caractéristique (un H horizontal aux parois inclinées) constituée de 9 « cylindres » de 10 m de diamètre. Ils ont une longueur d'environ 170 m et pèsent autour de 135 000 tonnes.

Ces engins sont équipés de hangars intérieurs pour les chasseurs tandis que les plus gros bâtiments (escorteurs, frégates et les plus petits croiseurs) s'encastrent sous l'énorme engin. Pour les cuirassés et les croiseurs, trop grands, le navire-usine se colle le long de leurs flancs.

Type : Navire-Usine Ruche

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Ligue rouge

Coût indicatif : 18 720 972 300 sols

Disponibilité (marché noir) : -20(-15)

NT estimé : III

Longueur : 167m50

Largeur : 60m

Hauteur : 27m

Poids : 134 162 tonnes

Équipage : 131x9

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 300 années (mais 120 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 12 jours à 4 nœuds [1 152 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 9 × GP-F4 (9 x GP-E2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 9 000 mètres
- **Limite :** - 12 600 mètres
- **Écrasement :** - 13 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 9
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages : -1
- Modificateur d'intégrité : +5
- Coque : 220 mm en Hyper alliage Al+
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 12
- Manœuvrabilité : 4
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 6(2) (9 propulseurs à Tuyère pour 17 nœuds)
- Accélération : 0 à 17 nœuds en 21 secondes.
- Cylindres : 9
- Ponts :4 ponts

Tranche(s) : 9 par pont et par cylindre

Cloison(s) étanche(s) : 8 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 9 par cylindre

Fret/Volume : 22 438 - 27 598 tonnes (28 048 - 34 498 m3)

Sonar/Equipement : Normal / Normal

Complément : usines, lance-leurres

Armement divers : 8 tourelles de 4 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide

NAVIRES DE LA LIGUE

La Ligue possède d'énormes gisements de bauxite, ce qui lui permet de produire de l'aluminium en très grande quantité. Par conséquent, les vaisseaux qu'elle fabrique sont principalement conçus dans ce matériau et ses dérivés (Al/TiC par exemple).

Récemment, la Ligue Rouge a mis au point un tout nouvel alliage d'aluminium (l'Alliage Al+) dont elle garde jalousement le secret de fabrication. On soupçonne néanmoins qu'elle utilise une technique de façonnage par explosion à basse température sur un alliage d'aluminium en poudre. Cet alliage est nettement plus performant et la Ligue a commencé à produire des vaisseaux constitués de ce matériau.

ESCORTEURS, PATROUILLEURS, CORVETTES, FRÉGATES, CROISEURS, CUIRASSÉS ET NAVIRES HORS NORMES_

PATROUILLEURS

ANTEV

Le patrouilleur Antev est le premier d'une série de patrouilleurs récemment mis en circulation et destiné à la surveillance des côtes de la Ligue Rouge (pour s'assurer qu'aucun vaisseau Hégémonien ne s'en approche trop près !)

Type : Antev

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Nation : Ligue Rouge

Coût indicatif : 160 240 500 sols

Disponibilité (marché noir) : -10(-15)

NT estimé : III

Longueur : 61m

Diamètre : 3m50

Poids : 514 tonnes

Équipage : 16

Source d'énergie : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 4 jours et 12 heures [1 728 milles nautiques]

Dispositif de secours : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT III (PACAR)

Autonomie : 1 jour à 4 nœuds [108 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-E2 (GP-C4)

Profondeur :

- **Opérationnelle** : - 10 000 mètres
- **Limite** : - 12 000 mètres
- **Écrasement :** - 15 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 8
- Ossature : Fivaltine
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -4
- Résistance aux Dommages (Module armement) : -4 ou -11 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +5
- Coque : 86 mm en Hyper alliage Al+
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 7
- Manœuvrabilité : 14
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 5 (2) (Propulseur à Tuyère pour 16 nœuds)
- Accélération : 0 à 16 nœuds en 22 secondes
- Ponts : 2

Tranche(s) : 8 par pont plus le module d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 7

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 8/0

Fret/Volume : 31 - 52 tonnes (38 - 65 m3)

Sonar/Equipement : Supérieur/Supérieur

Module armement : 1 barillet lance-torpilles taille 5 (13 torpilles)

Armement divers : 2 batteries de 4 faisceaux AM lourds

CORVETTES

Les corvettes sont des bâtiments pouvant peser de 800 à 2 000 tonnes. Ils peuvent atteindre environ 50 mètres de long. Ce sont généralement des navires rapides de reconnaissance.

ORCA

L'Orca est un appareil faiblement blindé qui compense cette faiblesse par son agilité.

Type : Corvette Orca

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Nation : Hégémonie

Coût indicatif : 172 944 300 sols

Disponibilité (marché noir) : -5(1)

NT estimé : III

Longueur : 55m

Diamètre : 5,5m

Poids : 1 026 tonnes

Équipage : 21

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 20 années (mais 30 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 3 jours à 5,5 nœuds [396 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-F1 (GP-D2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 12 000 mètres
- **Limite :** - 14 400 mètres
- **Écrasement :** - 18 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 10
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -3
- Résistance aux Dommages (MA) : -3 ou -10 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : 72 mm d'hyper-acier VHS
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 10
- Manœuvrabilité : 12

- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 9(2) (Propulseur à Tuyère pour 28 nœuds)
- Accélération : 0 à 28 nœuds en 23 secondes
- Ponts : 2 ponts

Tranche(s) : 4 par pont plus le module d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 3

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/0

Fret/Volume : 115 - 150 tonnes (143 - 187 m3)

Sonar/Equipement : Normal / Normal

Complément :

- 10 Commandos marins ou 20 soldats
- Lance-leurres

Module armement : 1 Barillet lance-torpilles taille 6 (22 torpilles)

Armement divers : 4 batteries de 2 faisceaux anti-moléculaires lourds

ESCORTEURS

Les escorteurs sont des sous-marins classiques pouvant peser de 2 000 à 8 000 tonnes. Ils peuvent atteindre une longueur de 80 mètres. Ce sont généralement des navires rapides et peu armés qui sont bardés de systèmes électroniques de détection et d'analyse. Ils ont un équipage de quelques dizaines d'hommes et peuvent embarquer une dizaine de commandos marins ou environ 40 soldats.

CONGRE

L'escorteur Congre est un navire léger de détection sous-marine. Son équipement comprend des batteries de sonars, des brouilleurs et différents systèmes de défense.

Type : Escorteur Congre

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Nation : Hégémonie/Veilleurs

Coût indicatif : 663 916 200 sols

Disponibilité (marché noir) : -10(-5)

NT estimé : III

Longueur : 75m

Diamètre : 10m

Poids : 4 202 tonnes

Équipage : 41

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 20 années (mais 30 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 3 jours à 5,5 nœuds [396 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-F2 (GP-D4)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 12 000 mètres
- **Limite :** - 14 400 mètres
- **Écrasement :** - 18 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 16
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -6
- Résistance aux Dommages (MA) : -6 ou -13 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : 131mm d'hyper-acier VHS
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 15
- Manœuvrabilité : 10
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 9(2) (Propulseur à Tuyère pour 28 nœuds)
- Accélération : 0 à 28 nœuds en 56 secondes
- Ponts : 4 ponts

Tranche(s) : 3 par pont plus le module d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 2

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 3/0

Fret/Volume : 699 - 841 tonnes (874 - 1 051 m3)

Sonar/Equipement : Normal / Normal

Complément :

- 5 Commandos marins ou 20 soldats
- Plusieurs drones d'exploration
- Lance-leurres.

Module armement : 1 Barillet lance-torpilles taille 6 (79 torpilles)

Armement divers : 2 batteries de 2 faisceaux antimoléculaires lourds

GALÉO

L'escorteur Galéo est la réponse aux critiques délivrées à l'encontre du Pétrov. C'est un escorteur moderne, rapide, bien équipé et bien armé, relativement bien protégé et nettement plus spacieux.

C'est aussi le premier engin de la Ligue à avoir été construit avec le nouvel alliage d'aluminium. Il n'en existe malheureusement encore que très peu d'exemplaires. Les demandes pour servir à son bord sont nombreuses.

Type : Escorteur Galéo

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Nation(s) : ligue rouge

Coût indicatif : 2 344 596 200 sols

Disponibilité (marché noir) : -15(-5)

NT estimé : III

Longueur : 115 m

Diamètre : 10 m

Poids : 7 343 tonnes

Équipage : 59

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 35 années (mais 30 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 3 jours à 6 nœuds [432 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-G1 (GP-E2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 13 000 mètres
- **Limite :** -16 900 mètres
- **Écrasement :** - 19 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 19
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : lourde
- Résistance aux Dommages : -11
- Résistance aux Dommages (MA) : -11 ou -18 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +6

- Coque : 322 mm en Hyper alliage Al+
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 19
- Manœuvrabilité : 8
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 11 (3) (Hélice-pompe pour 34 nœuds)
- Accélération : 0 à 34 nœuds en 24 secondes.
- Ponts : 4 ponts

Tranche(s) : 5 par pont plus le module d'armement
Cloison(s) étanche(s) : 4
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/0
Fret/Volume : 736 - 1 035 tonnes (920 - 1 293 m3)
Sonar/Equipement : Supérieur/Supérieur
Complément :

- 10 Commandos ou 40 soldats
- Drones
- 1 Véhicule d'exploration léger
- Lance-leurres

Module armement : 1 Barillet lance-torpilles taille 6 (79 torpilles)
Armement divers :

- 2 Batteries de 4 faisceaux antimoléculaires lourds
- 1 Batterie de 2 canons Hadès lourds
- Eperon d'abordage

HYPÉRION

Escorteur de dernière génération, l'Hypérion vient juste d'être mis en service dans l'armée hégémonienne. Il bénéficie des toutes dernières technologies. C'est un escorteur d'attaque particulièrement redoutable. Il a une ossature ultra-lourde en Nano-titane structurel pour mieux encaisser les chocs en cas d'éperonnage. De plus, l'éperon d'abordage (qui pèse environ 349 tonnes) intègre de puissants absorbeurs de chocs et de vibrations qui permettent de grandement réduire les dégâts structurels normalement occasionnés à la coque lors d'une collision.

Contrairement aux autres navires de sa classe, l'Hyperion n'embarque que des torpilles de taille 4 (uniquement pénétrantes) plutôt que des torpilles de taille 5 ou 6. Ceci est dû au fait qu'il dispose d'un puissant programme d'attaque qui lui permet de tirer des bordées de 4 torpilles qui sont capables de toutes converger vers le même point, rendant l'attaque dévastatrice (gérez cette bordée de torpilles comme une arme en batterie comportant 4 armes, voir le chapitre correspondant pour plus de détail). Le seul inconvénient de cette technique d'attaque c'est que l'interception d'une des torpilles provoquent généralement la destruction des trois autres.

HYPÉRION		
TORPILLES QUI TOUCHENT_	**Péné. NT II**	**Dès de dégâts**
1	20	DM (20D10) (H) /2D10 (V-)/1D10 (V+)
2 – 3	22	3D10 (V-) / 1D10+3 (V+)
4	24	4D10 (V-) / 2D10 (V+)

Type : Escorteur Hypérion
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Nation : Hégémonie
Coût indicatif : 11 800 966 900 sols
Disponibilité (marché noir) : -20(-15)
NT estimé : IV
Longueur : 81m
Diamètre : 12,5m
Poids : 6 673 tonnes
Équipage : 33
Source d'énergie : Réacteur à fission NT IV au Thorium (RNT)
Autonomie : 35 années (mais 30 jours pour l'équipage)
Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)
Autonomie : 3 jours à 5,5 nœuds [396 milles nautiques]
Catégorie GP (secours) : GP-F4 (GP-E1)
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -16 000mètres
- **Limite :** - 22 400 mètres
- **Écrasement :** - 24 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 19
- Ossature : Nano-titane structurel
- Architecture : Ultra-lourde
- Résistance aux Dommages : -19
- Résistance aux Dommages (MA) : -19 ou -25 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +14
- Coque : 301mm de nano-alliage de titane
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 33
- Manœuvrabilité : 8
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 10(3) (hélice-pompe pour 29 nœuds)
- Accélération : 0 à 29 nœuds en 28 secondes
- Ponts : 5 ponts

Tranche(s) : 2 par pont plus le module d'armement (Passerelle, postes de combat et zone vie/Salle des machines et soutes)
Cloison(s) étanche(s) : 1
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/0/0
Fret/Volume : 1 062 - 1 261 tonnes (1 327 - 1 576 m3)
Sonar/Equipement : Superieur / Superieur
Complément :

- Eperon d'abordage
- Générateur de champ de force 10
- Lance-leurres

Module armement : 2 Barillets lance-torpilles taille 4 (2x263 torpilles)
Armement divers :

- 2 Batteries de 6 faisceaux anti-moléculaires lourds
- 1 Canon Hadès lourd
- 1 éperon d'abordage

LIGHTNING

C'est un escorteur léger. Il n'est utilisé qu'en reconnaissance et évite à chaque fois qu'il le peut, d'être entraîné dans un combat. Il est cependant étudié pour atteindre des profondeurs assez importantes et bénéficie d'appareils de détection très performants. Il est aussi extrêmement silencieux (utilisation d'une hélice-pompe) et rapide, ce qui lui permet, dans la plupart des cas, d'intervenir et de disparaître sans être détecté.

Type : Escorteur Lightning
Catégorie : Véhicule léger (V-)

Nation(s) : Veilleurs

Coût indicatif : 1 002 304 500 sols

Disponibilité (marché noir) : -15 (-5)

NT estimé : IV

Longueur : 80m

Diamètre : 7m

Poids : 2 519 tonnes

Équipage : 24

Source d'énergie : Réacteur à fission NT IV au Thorium (RNT)

Autonomie : 50 années (mais 60 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)

Autonomie : 6 jours à 7 nœuds [1 008 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-F4 (GP-D4)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 16 000 mètres
- **Limite :** - 19 200 mètres
- **Écrasement :** - 24 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 14
- Ossature : Fivaltine
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -7
- Résistance aux Dommages (MA) : -7 ou -14 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +5
- Coque : 105 mm de nano-acier
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 15
- Manœuvrabilité : 12
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 16(4) (Hélice-pompe pour 48 nœuds)
- Accélération : de 0 à 48 nœuds en 30 secondes
- Ponts : 3 ponts

Tranche(s) : 5 par pont plus le module d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 4

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/0

Fret/Volume : 364 - 466 tonnes (455 - 583 m3)

Sonar/Equipement : Exceptionnel/Exceptionnel

Complément :

- 2 Commandos marins ou 10 soldats
- Plusieurs drones d'exploration

Module armement : Barillet lance-torpilles taille 5 (54 torpilles)

Armement divers : 2 batteries de 4 faisceaux anti-moléculaires lourds

PÉTROV

L'escorteur Pétrov est un vieil engin (essentiellement NT II), faiblement armé mais assez bien protégé et rapide, et peu cher.

Malheureusement, il est assez long à construire (car le composite Al/TiC est difficile à fabriquer) et la place disponible à bord fait cruellement défaut.

Les équipages redoutent les missions durant plus de quelques jours.

Type : Escorteur Pétrov

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Nation(s) : Ligue rouge

Coût indicatif : 595 856 600 sols

Disponibilité (marché noir) : -10(-5)

NT estimé : II/III

Longueur : 101 m

Diamètre : 7,5 m

Poids : 3 761 tonnes

Équipage : 43

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 10 années (mais 30 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 3 jours à 5 nœuds [360 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-F1 (GP-D3)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 8 000 mètres
- **Limite :** - 9 600 mètres
- **Écrasement :** -12 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 16
- Ossature : Aluminium structurel
- Architecture : Normale
- Résistance aux Dommages : -1
- Résistance aux Dommages (MA) : -1 ou -8 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : -2
- Coque : 98 mm en Composite Al/TiC
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 10
- Manœuvrabilité : 10
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 11(3) (Propulseur à Tuyère pour 23 nœuds)
- Accélération : 0 à 23 nœuds en 62 secondes
- Ponts : 3 ponts

Tranche(s) : 6 par pont plus le module d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 5

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 6/0

Fret/Volume : 278 - 437 tonnes (348 - 546 m3)

Sonar/Equipement : Normal / Normal

Complément :

- 10 Commandos ou 40 soldats
- Plusieurs drones
- Lance-leurres

Module armement : Barillet lance-torpilles taille 5 (61 torpilles)

Armement divers :

- 2 batteries de 6 faisceaux antimoléculaires lourds
- 1 Éperon d'abordage

FRÉGATES

Les frégates sont des navires d'attaque assez rapides qui sacrifient le blindage à l'armement. Ce sont les plus proches de ce que l'on peut qualifier de sous-marins tels que nous les concevons. Une frégate pèse entre 8 000 et 20 000 tonnes. Sa longueur est comprise entre 80 et 180 mètres. L'équipage est composé d'une centaine d'hommes. Une frégate peut accueillir en général 2 chasseurs de combat intégrés dans son module d'armement, une vingtaine de commandos marins ou une centaine de soldats.

JANUS

La frégate Janus est bourrée d'appareils de détection et de guerre électronique. Elle est généralement escortée par une frégate Jason. La frégate Janus emporte deux chasseurs légers.

Type : Frégate Janus
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Nation(s) : Hégémonie
Coût indicatif : 6 150 300 800 sols
Disponibilité (marché noir) : -15(-10)
NT estimé : III-IV
Longueur : 119m
Diamètre : 12,5m
Poids : 11 275 tonnes
Équipage : 114
Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)
Autonomie : 35 années (mais 30 jours pour l'équipage)
Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)
Autonomie : 3 jours à 6,5 nœuds [468 milles nautiques]
Catégorie GP (secours) : GP-G2 (GP-E2)
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -14 000 mètres
- **Limite :** - 16 800 mètres
- **Écrasement :** - 21 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 22
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -9
- Résistance aux Dommages (MA) : -9 ou -16 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : 319mm en Hyper alliage de titane
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 20
- Manœuvrabilité : 8
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 14(3) (propulseur à tuyère pour 41 nœuds)
- Accélération : 0 à 41 nœuds en 30 secondes
- Ponts : 5 ponts

Tranche(s) : 4 plus le module d'armement
Cloison(s) étanche(s) : 3
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/0
Fret/Volume : 1 614 - 2 043 tonnes (2 017 - 2 554 m3)
Sonar/Equipement : Superieur / Superieur
Complément :

- Générateur de champ de force 12
- Générateur de zone
- Contrôle torpille
- Inhibiteur de bruit
- 20 Commandos marins ou 100 soldats
- Lance-leurres

Module armement : Barillet lance-torpilles taille 6 (84 torpilles), 2 chasseurs légers de 20 tonnes
Armement divers : 6 batteries de 6 faisceaux antimoléculaires lourds

JASON

Sœur de la frégate Janus, elle est prévue pour l'attaque et l'abordage. Les deux chasseurs sont remplacés par quatre modules d'abordages situés dans le nez de la frégate.

Type : Frégate Jason
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Nation(s) : Hégémonie
Coût indicatif : 6 805 132 100 sols
Disponibilité (marché noir) : -15 (-10)
NT estimé : III
Longueur : 125m
Diamètre : 12m50
Poids : 12 042 tonnes
Équipage : 74
Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)
Autonomie : 35 années (mais 30 jours pour l'équipage)
Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)
Autonomie : 3 jours à 6 nœuds [432 milles nautiques]
Catégorie GP (secours) : GP-G3 (GP-E3)
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -14 000 mètres
- **Limite :** - 19 600 mètres
- **Écrasement :** - 21 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 23
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-lourde
- Résistance aux Dommages : -16
- Résistance aux Dommages (MA) : -16 ou -23 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +9
- Coque : 319mm en Hyper alliage de titane
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 26
- Manœuvrabilité : 8
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 12 (3) (Propulseur à Tuyère pour 36,5 nœuds)
- Accélération : 0 à 36,5 nœuds en 14 secondes
- Ponts : 5 ponts

Tranche(s) : 4 par pont plus le module d'armement
Cloison(s) étanche(s) : 3
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/0
Fret/Volume : 830 - 1 298 tonnes (1 037 - 1 622 m3)
Sonar/Equipement : Superieur / Superieur
Complément :

- Éperon d'abordage
- 40 Commandos marins
- Lance-leurres

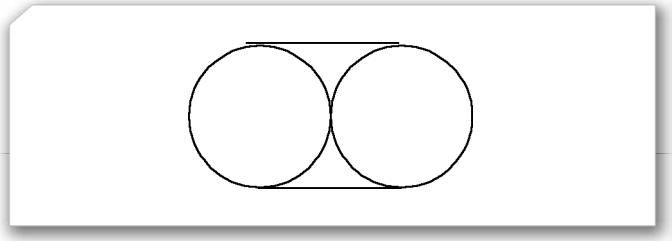
Module armement :

- 1 Barillet lance-torpilles taille 6 (124 torpilles)
- 4 Modules Torpilles d'abordage

Armement divers : 12 batteries de 4 faisceaux antimoléculaires lourds

MÉDUSE

La frégate Méduse est constituée de deux cylindres placés l'un à côté de l'autre. Chaque cylindre est doté de son propre groupe propulseur.



Elle est construite avec les mêmes matériaux que l'escorteur Pétrov. C'est un vieux modèle, mais fabriqué en grand nombre.

Cette frégate emporte un chasseur léger dans chaque module d'armement (donc deux chasseurs en tout).

Type : Frégate Méduse

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Ligue Rouge

Coût indicatif : 2 501 207 400 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : II-III

Longueur : 116m

Largeur : 20m

Hauteur : 10m

Poids : 19 318tonnes

Équipage : 57x2

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 40 années (mais 30 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 3 jours à 4,5 nœuds [324 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 2xGP-F3 (2 x GP-E1)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 8 000 mètres
- **Limite :** - 10 400 mètres
- **Écrasement :** - 12 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 5
- Ossature : Aluminium structurel
- Architecture : lourde
- Résistance aux Dommages : +2
- Résistance aux Dommages (MA 1) : +2 ou -5 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 2) : +2 ou -6 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +0
- Coque : 130 mm en Composite (Al/TiC)
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 10
- Manœuvrabilité : 7
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (Propulseur à Tuyère pour 21 nœuds)
- Accélération : 0 à 21 nœuds en 38 secondes
- Ponts : 4 par cylindre
- Cylindres : 2



Tranche(s) : 5 par pont et par cylindre plus les modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 4 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5 par cylindre/0

Fret/Volume : 1 826 - 2 384 tonnes (2 283 - 2 980 m3)

Sonar/Equipement : Normal / Normal

Complément :

- 40 commandos marins ou 100 soldats
- Champs de force/Lance-leurres

Module armement 1 :

- Barillet lance-torpilles taille 6 (55 torpilles)
- 1 chasseur de 20 t

Module armement 2 :

- Barillet lance-torpilles taille 8 (29 torpilles)
- 1 chasseur de 20 t

Armement divers :

- 4 Batteries de 5 Faisceaux antimoléculaires lourds
- 2 Canons à neutrons lourds
- Éperon d'abordage

ORPHÉE

La frégate Orphée, tout comme la frégate Méduse, est constituée de deux cylindres placés l'un à côté de l'autre. Chaque cylindre est doté de son propre groupe propulseur.

C'est l'un des bâtiments les plus modernes dont dispose la Ligue Rouge. Il est bien armé et bien équipé, extrêmement bien protégé, relativement rapide, mais terriblement coûteux. Il n'existe que très peu d'exemplaires de la frégate Orphée.

Cette frégate emporte un chasseur lourd dans un de ses modules d'armement.

Type : Frégate Orphée

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Nation(s) : Ligue rouge
Coût indicatif : 12 368 722 500 sols
Disponibilité (marché noir) : -15(-10)
NT estimé : IV
Longueur : 104m
Largeur : 20m
Hauteur : 10m
Poids : 16 806 tonnes
Équipage : 34x2
Source d'énergie : Réacteur à fission NT IV au Thorium (RNT)
Autonomie : 75 années (mais 30 jours pour l'équipage)
Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)
Autonomie : 3 jours à 5,5 nœuds [396 milles nautiques]
Catégorie GP (secours) : 2 × GP-G1 (2 x GP-E1)
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 15 000 mètres
- **Limite :** - 21 000 mètres
- **Écrasement :** -22 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 26
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-lourde
- Résistance aux Dommages : -16
- Résistance aux Dommages (MA 1) : -16 ou -23 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 2) : -16 ou -24 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +8
- Coque : 316 mm en Nano-alliage Al+
- Plaque d'armure supplémentaire : 14 mm en Nano-composite (133-cAL/TiC)
- Blindage : 28 (29 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 7
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 10(3) (Hélice-pompe pour 31,5 nœuds)
- Accélération : 0 à 31,5 nœuds en 23 secondes
- Cylindres : 2
- Ponts : 4 ponts par cylindre

Tranche(s) :
Cloison(s) étanche(s) : 3 par cylindre
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4 par cylindre/0
Fret/Volume : 2 434 - 2 874 tonnes (3 042 - 3 592 m3)
Sonar/Equipement : Superieur / Superieur
Complément :

- 30 commandos marins ou 120 soldats
- Champ de force
- Lance-leurres
- Emetteur de mur acoustique
- Système Darter

Module armement 1 : 2 barillets de 79 torpilles taille 6 (158 torpilles)
Module armement 2 :

- Barillet lance-torpilles taille 8 (23 torpilles)
- 1 chasseur de 60 tonnes

Armement divers :

- 4 Batteries de 5 Faisceaux antimoléculaires navals
- 2 Canons à neutrons lourds
- 2 tourelles de 4 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide
- Eperon d'abordage

PLUTON

La frégate Pluton est un engin d'escorte spécialisé dans la détection et l'engagement de cibles à longue portée. Elle emporte trois chasseurs légers dans son module armement.

Type : Frégate Pluton
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Nation(s) : Hégémonie/Veilleurs/Ligue rouge
Coût indicatif : 5 814 543 200 sols
Disponibilité (marché noir) : -15(-10)
NT estimé : III
Longueur : 106m
Diamètre : 12m50
Poids : 9 762 tonnes
Équipage : 75
Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)
Autonomie : 35 années (mais 30 jours pour l'équipage)
Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)
Autonomie : 3 jours à 6 nœuds [432 milles nautiques]
Catégorie GP (secours) : GP-G2 (GP-E2)
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 12 000 mètres
- **Limite :** - 14 400 mètres
- **Écrasement :** - 18 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 21
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -9
- Résistance aux Dommages (MA) : -9 ou -17 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : 272 mm en hyper alliage de titane
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 18
- Manœuvrabilité : 7
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 13(3) (Propulseur à Tuyère pour 39 nœuds)
- Accélération : 0 à 39 nœuds en 23 secondes
- Ponts : 5 ponts

Tranche(s) : 3 par pont plus le module d'armement
Cloison(s) étanche(s) : 2
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 3/0
Fret/Volume : 1 490 - 1 824 tonnes (1 863 - 2 280 m3)
Sonar/Equipement : Superieur / Superieur
Complément :

- 20 commandos marins ou 100 soldats
- Champ de force

Module armement :

- Barillet lance-torpilles taille 8 (37 torpilles)

- 3 Chasseurs légers de 20t

Armement divers :

- 2 Batteries de 4 canons lourds Hadès
- 2 Canons à neutron lourds

PYTHON

Une des frégates les plus lentes, la Python reste parfaite pour les opérations de police mais trouve rapidement ses limites en combat.

Type : Frégate Python

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Nation (s) : Veilleurs

Coût indicatif : 1 446 290 700 sols

Disponibilité (marché noir) : -10(-5)

NT estimé : III

Longueur : 123m40

Diamètre : 10m

Poids : 8 003 tonnes

Équipage : 62

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 30 années (mais 30 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 3 jours à 5,5 nœuds [396 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-F4 (GP-E1)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 12 000 mètres
- **Limite :** - 14 400 mètres
- **Écrasement :** - 18 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 20
- Ossature : Tical
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -5
- Résistance aux Dommages (MA) : -5 ou -12 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +0
- Coque : 131 mm d'hyper-acier
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 14
- Manœuvrabilité : 8
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 10(3) (Propulseur à Tuyère pour 29 nœuds)
- Accélération : 0 à 29 nœuds en 34 secondes
- Ponts : 4 ponts

Tranche(s) : 5 par pont plus le module d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 4

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/0

Fret/Volume : 1 062 - 1 390 tonnes (1 327 - 1 737 m3)

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément : 30 commandos marins ou 150 soldats

Module armement :

- Barillet lance-torpilles taille 5 (53 torpilles)
- 2 Chasseurs légers

Armement divers :

- 2 Lance-harpons multiples A.V.
- 1 Batterie de 4 faisceaux antimoléculaires lourds
- 1 Tourelle de défense (2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide)

SATURNE

Ce vieil appareil est souvent utilisé comme éclaireur. Il est très rapide (c'est même probablement l'un des engins sous-marins le plus rapide qui soit – hors chasseur bien sûr), mais il est faiblement armé et encore moins blindé. Il emporte un chasseur léger dans son module armement.

Type : Frégate Saturne

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Nation(s) : Hégémonie

Coût indicatif : 3 407 248 200 sols

Disponibilité (marché noir) : -20(-15)

NT estimé : II-III

Longueur : 125 m

Diamètre : 10m

Poids : 8 129 tonnes

Équipage : 62

Source d'énergie : Réacteur à fission NT II au Thorium (RNT)

Autonomie : 10 années (mais 20 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT II (MEGAR)

Autonomie : 2 jours à 7,5 nœuds [360 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-G3 (GP-E2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -14 000 mètres
- **Limite :** - 16 800 mètres
- **Écrasement :** - 21 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 20
- Ossature : Tical
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -8
- Résistance aux Dommages (MA) : -8 ou -15 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : 613 mm d'hyper-composite fc/epoxy
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 16
- Manœuvrabilité : 10
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 20(5) (Propulseur à Tuyère pour 59 nœuds)
- Accélération : 0 à 59 nœuds en 25 secondes
- Ponts : 4 ponts

Tranche(s) : 5 par pont plus le module d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 4

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/0/0

Fret/Volume : 534 - 868 tonnes (667 - 1 085 m3)

Sonar/Equipement : Normal / Normal

Complément :

- 10 Commandos marins ou 50 soldats

- Lance-leurres.

Module armement :

- 1 Barillet lance-torpilles taille 6 (1 torpille taille 6 dans 35 tubes et 2 torpilles taille 4 dans 20 tubes)
- 1 Chasseur léger

Armement divers : 4 batteries de 2 faisceaux antimoléculaires lourds

SIRÈNE

Redoutable navire d'attaque, la Sirène est aussi performante dans les engagements à longue portée que rapprochés. Elle est, de plus, étudiée pour atteindre des profondeurs importantes. Elle emporte deux chasseurs légers dans son module d'armement.

Type : Frégate sirène

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Nation(s) : Hégémonie/Veilleurs

Coût indicatif : 17 716 943 400 sols

Disponibilité (marché noir) : -20(-15)

NT estimé : IV

Longueur : 125 m

Diamètre : 12,5m

Poids : 12 042 tonnes

Équipage : 49

Source d'énergie : Réacteur à fission NT IV au Thorium (RNT)

Autonomie : 200 années (mais 60 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)

Autonomie : 6 jours à 6,5 nœuds [936 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-G3 (GP-E3)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -16 000 mètres
- **Limite :** - 19 200 mètres
- **Écrasement :** - 24 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 23
- Ossature : Nano-titane structurel
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -15
- Résistance aux Dommages (MA) : -15 ou -22 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +8
- Coque : 301 mm de nano-alliage de titane
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 26
- Manœuvrabilité : 7
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 15(4) (Propulseur à Tuyère pour 45,5 nœuds)
- Accélération : 0 à 45,5 nœuds en 22 secondes
- Ponts : 5 ponts

Tranche(s) : 4 par pont plus le module d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 3

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/0

Fret/Volume : 2 462 - 2 930 tonnes (3 078 - 3 663 m3)

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément : 20 commandos marins ou 100 soldats

Module armement :

- Barillet lance-torpilles taille 6 (84 torpilles)
- 2 Chasseurs légers de 20 tonnes

Armement divers :

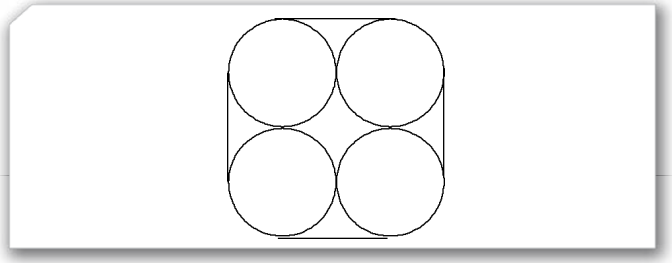
- 2 Batteries de deux canons Hadès lourds
- 2 Lance-harpons multiples A.V.
- 2 Batteries de 6 faisceaux antimoléculaires lourds

CROISEURS

Les croiseurs sont des navires ayant un poids de 20 000 à 200 000 tonnes. Ils sont censés être des navires multitâches. Ils peuvent atteindre 400 mètres de long et disposent d'un équipage d'environ 600 hommes. Leurs soutes transportent fréquemment des escadres de chasseurs, des transporteurs, des troupes et des commandos marins.

AÉGIS

Ce croiseur est un assemblage de 4 « sous-marins » cylindriques. Chaque « cylindre » est complètement autonome et contient son propre générateur et son propre propulseur. Si un des « cylindres » est détruit, le croiseur peut encore fonctionner (mais sa vitesse est réduite à 25 nœuds).



Le croiseur emporte deux chasseurs légers dans chaque module d'armement (donc huit chasseurs en tout).

Type : Croiseur Aégis

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Hégémonie

Coût indicatif : 98 838 861 600 sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : III

Longueur : 175 m

Diamètre par cylindre : 17m50

Largeur : 35m

Hauteur : 35m

Poids : 171 821 tonnes

Équipage : 4x121

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 250 années (mais 60 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 6 jours à 5,5 nœuds [792 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 4 x GP-G3 (4xGP-E4)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -10 500mètres
- **Limite :** - 13 700 mètres
- **Écrasement :** - 15 800 mètres

Attributs :

- Gabarit : 10
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Lourde
- Résistance aux Dommages : -1
- Résistance aux Dommages (MA 1-4) : -1 ou -3 contre les explosions

- Modificateur d'intégrité : +4
- Coque : 924 mm de plastitane
- Plaque d'armure supplémentaire : 35 mm en Hyper composite (133-cVHS)
- Blindage : 21 (23 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 5
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 11(3) (4 Propulseurs à Tuyère pour 32,5 nœuds)
- Accélération : 0 à 32,5 nœuds en 40 secondes.
- Cylindres : 4
- Ponts : 7 ponts par cylindre

Tranche(s) : 4 par pont et par cylindre en plus des modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 3 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/0 par cylindre

Fret/Volume : 35 948 - 41 084 tonnes (44 935 - 51 354 m3)

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément :

- 120 Commandos marins ou 400 soldats
- Barges de débarquement
- Lance-leurres
- Dispositif Phalanx sous-marin, armes de salves

Module armement 1 :

- 1 Barillet lance-torpilles taille 6 (203 torpilles)
- 2 chasseurs de 20 t

Module armement 2 :

- 1 Barillet lance-torpilles taille 6 (203 torpilles)
- 2 Chasseurs de 20 t

Module armement 3 :

- 1 Barillet lance-torpilles à plasma taille 7 (153 torpilles)
- 2 Chasseurs de 20 t

Module armement 4 :

- 1 Barillet lance-torpilles à plasma taille 7 (153 torpilles)
- 2 Chasseurs de 20 t

Armement divers :

- 2 Batteries de 2 canons Hadès navals
- 4 Batteries de 10 faisceaux antimoléculaires lourds
- 4 Canons à neutrons lourds
- Éperon

KRAKEN

Le croiseur Kraken est constitué, comme le croiseur Aégis et le croiseur-bombardier Cyclope, de quatre « sous-marins » cylindriques. Le croiseur emporte huit chasseurs légers dans chacun de ses deux modules supérieurs et quatre chasseurs lourds dans les deux modules inférieurs.

Type : Croiseur Kraken

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Hégémonie

Coût indicatif : 150 026 837 700 sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : III-IV

Longueur : 201m

Diamètre par cylindre :17,5m

Largeur : 35 m

Hauteur : 35m

Poids : 204 650 tonnes

Équipage : 135x4

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 250 années (mais 60 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 6 jours à 5,5 nœuds [792 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 4 x GP-H1 (4xGP-F2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -9 500mètres
- **Limite :** - 12 300 mètres
- **Écrasement :** - 14 200 mètres

Attributs :

- Gabarit : 10
- Ossature : Nano titane structurel
- Architecture : lourde
- Résistance aux Dommages : -3
- Résistance aux Dommages (MA 1-4) : -3 ou -5 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +9
- Coque : 832mm de plastitane
- Plaque d'armure supplémentaire : 42 mm en Hyper composite (133-cVHS)
- Blindage : 22 (24 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 5
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 9(2) (4 propulseurs à tuyère pour 28 nœuds)
- Accélération : 0 à 28 nœuds en 11 secondes
- Cylindres : 4
- Ponts : 7 ponts par cylindre

Tranche(s) : 5 par pont et par cylindre en plus des modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 4 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/0 par cylindre

Fret/Volume : 30 506 - 36 884 tonnes (38 132 - 46 105 m3)

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément :

- 200 commandos marins ou 1 000 soldats
- Lance-leurres
- Champ de protection
- Armes de salve
- 2 Dispositifs Darter
- Dispositifs torpilles anti-torpilles

Module armement 1 :

- 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 109 torpilles (218 torpilles)
- 8 Chasseurs de 20 t

Module armement 2 :

- 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 109 torpilles (218 torpilles)
- 8 Chasseurs de 20 t

Module armement 3 :

- 1 Barillet lance-torpilles à plasma taille 8 (79 torpilles)
- 4 Chasseurs de 60 t

Module armement 4 :

- 1 Barillet lance-torpilles à plasma taille 8 (79 torpilles)
- 4 Chasseurs de 60 t

Armement divers :

- 6 Batteries de 20 faisceaux antimoléculaires lourds
- 8 Batteries de 6 canons Hadès lourds
- 12 Canons à neutrons lourds

NÉMÉSIS

Le croiseur Némésis, tout comme les frégates Méduse et Orphée, est constitué de deux cylindres placés l'un à côté de l'autre. Chaque cylindre est doté de son propre groupe propulseur. Le croiseur Némésis est aussi moderne que la frégate Orphée. À ce jour, il n'en existe qu'un seul exemplaire. Ce croiseur emporte huit chasseurs légers dans un de ses modules d'armement.

Type : Croiseur Némésis

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Ligue rouge

Coût indicatif : 87 577 270 700 sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : IV

Longueur : 220m

Largeur par cylindre : 20m

Largeur totale : 40m

Hauteur : 20m

Poids : 144 576 tonnes

Équipage : 107x2

Source d'énergie : Réacteur à fission NT IV au Thorium (RNT)

Autonomie : 150 années (mais 60 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)

Autonomie : 6 jours à 5,5 nœuds [792 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 2 × GP-G3 (2 x GP-E4)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 12 000 mètres
- **Limite :** - 15 600 mètres
- **Écrasement** : - 18 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 9
- Ossature : Fivaltine
- Architecture : Lourde
- Résistance aux Dommages : -2
- Résistance aux Dommages (MA 1-2) : -2 ou -4 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +7
- Coque : 503 mm en Nano-alliage Al+
- Plaque d'armure supplémentaire : 35 mm en Nano-composite (133-cAL/TiC)
- Blindage : 27 (29 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 5
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 9(2) (Propulseur à Tuyère pour 28 nœuds)
- Accélération : 0 à 28 nœuds en 50 secondes
- Cylindres : 2
- Ponts : 8 ponts par cylindre

Tranche(s) : 5 par cylindre et par pont en plus des modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 4 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5 par cylindre

Fret/Volume : 13 878 - 18 339 tonnes (17 347 - 22 924 m3)

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément :

- Champ de force
- 60 Commandos marins ou 300 soldats
- Barges de débarquement, Lance-leurres

Module armement 1 : 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 321 torpilles (642 torpilles)

Module armement 2 :

- Barillet lance-torpilles taille 8 (107 torpilles)
- 8 Chasseurs de 20 tonnes

Armement divers :

- 6 Batteries de 6 Faisceaux antimoléculaires lourds
- 2 Batteries de 3 canons Hadés lourds

NEPTUNE

Ce navire est constitué de deux cylindres de 17,5 m de diamètre, placés l'un à côté de l'autre. Il dispose d'un groupe propulseur par Cylindre. Ce croiseur emporte dix-huit chasseurs légers ou douze chasseurs lourds dans ses deux modules d'armement (9 ou 6 par module). Certaines versions du Neptune sont prévues pour embarquer neuf chasseurs légers dans un module et six chasseurs lourds dans l'autre.

Type : Croiseur Neptune

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Veilleurs/Ligue rouge

Coût indicatif : 587 527 820 100 sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : IV

Longueur : 229m50

Largeur par cylindre : 17m50

Largeur totale : 35m

Hauteur : 17m50

Poids : 120 000 tonnes

Équipage : 99x2

Source d'énergie : Réacteur à fission NT IV au Thorium (RNT)

Autonomie : 300 années (mais 120 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)

Autonomie : 12 jours à 5,5 nœuds [1 584 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 2 × GP-H1 (2 x GP-F1)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 15 000 mètres
- **Limite :** - 19 500 mètres
- **Écrasement :** - 22 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 9
- Ossature : Fivaltine
- Architecture : lourde
- Résistance aux Dommages : -2
- Résistance aux Dommages (MA 1) : -2 ou -4 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 2) : -2 ou -5 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +7
- Coque : 124 mm d'hyper-terranium
- Plaque d'armure supplémentaire : 90 mm en Nano-composite (nf-133-cVHS)
- Blindage : 31

- Manœuvrabilité : 5
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 10(3) (Propulseur à Tuyère pour 30,5 nœuds)
- Accélération : 0 à 30,5 nœuds en 15 secondes
- Cylindres : 2
- Ponts : 7 ponts par cylindre

Tranche(s) : 6 par pont et par cylindre en plus des modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 5 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 6/0 par cylindre

Fret/Volume : 28 947 - 32 816 tonnes (36 184 - 41 020 m3)

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément :

- 80 Commandos marins ou 400 soldats
- Véhicules de transport et matériel divers

Modules armements 1 :

- 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 93 torpilles (186 torpilles)
- 9 chasseurs de 20 tonnes

Modules armements 2 :

- 1 Barillet lance-torpilles taille 8 de 56 torpilles
- 6 chasseurs de 60 tonnes

Armement divers :

- 6 Batteries de 10 faisceaux antimoléculaires lourds
- 4 Batteries de 6 canons Hadès lourds
- 2 Tourelles de 2 faisceaux Pulsar lourds
- 2 Batteries de 3 canons à particules lourds
- 2 Canons à neutrons lourds
- 4 Tourelles de défense (2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide)

OCÉANUS

C'est un navire constitué de deux cylindres de 20 m de diamètre, placés l'un à côté de l'autre. La coque est recouverte d'un blindage afin d'augmenter la protection du croiseur. Il dispose d'un groupe propulseur par cylindre. Ce croiseur emporte douze chasseurs légers dans un de ses modules d'armement et huit chasseurs lourds dans l'autre. L'Océanus a un déplacement qui est presque 40 % plus important que le Neptune, ce qui lui permet d'embarquer plus de commandos, plus de torpilles, plus de chasseurs et un armement plus conséquent. En revanche, il est plus lent et descend bien moins profondément que le Neptune.

Type : Croiseur Océanus

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Veilleurs

Coût indicatif : 824 169 092 900 sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : IV

Longueur : 245m

Largeur par cylindre : 20m

Largeur totale : 40m

Hauteur : 20m

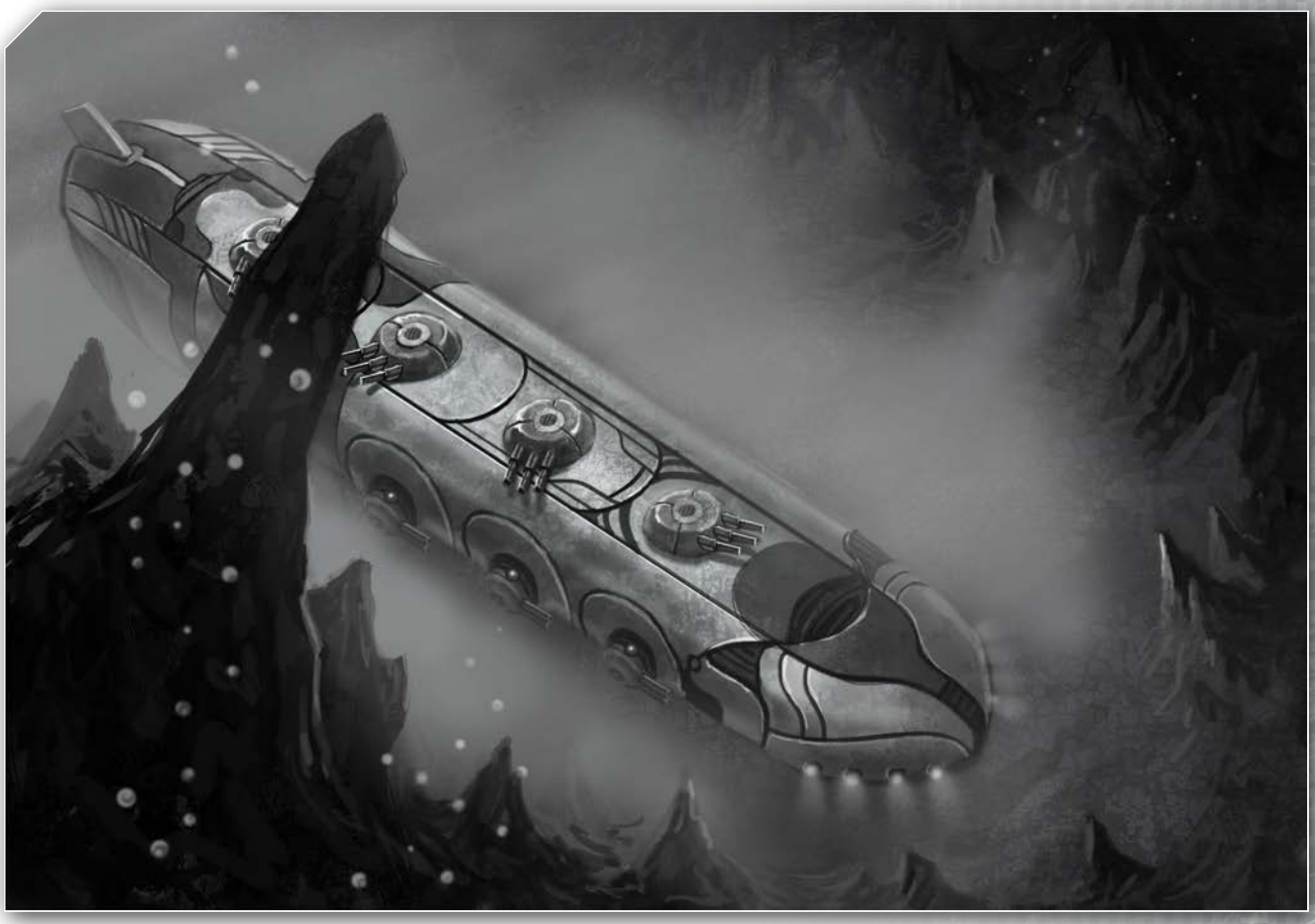
Poids : 164 996 tonnes

Équipage : 114 x 2

Source d'énergie : Réacteur à fission NT IV au Thorium (RNT)

Autonomie : 250 années (mais 120 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)



Autonomie : 2 jours à 5 nœuds [1 440 milles nautiques]
Catégorie GP (secours) : 2 × GP-H1 (2 x GP-F2)
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -10 000mètres
- **Limite :** - 13 000 mètres
- **Écrasement :** - 15 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 10
- Ossature : Fivaltine
- Architecture : lourde
- Résistance aux Dommages : -3
- Résistance aux Dommages (MA 1) : -3 ou -4 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 2) : -3 ou -5 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +7
- Coque : 95 mm d'hyper-terranium
- Plaque d'armure supplémentaire : 77 mm en Nano-composite (nf-133-cVHS)
- Blindage : 27
- Manœuvrabilité : 5
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 8(2) (Propulseur à Tuyère pour 24,5 nœuds)
- Accélération : 0 à 24,5 nœuds en 13 secondes
- Cylindres : 2
- Ponts : 8 ponts par cylindre

Tranche(s) : 5 par pont et par cylindre en plus des modules d'armement
Cloison(s) étanche(s) : 4 par cylindre
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/0 par cylindre
Fret/Volume : 13 299 - 18 420 tonnes (16 624 - 23 025 m3)
Sonar/Equipement : Superieur / Superieur
Complément :

- 120 Commandos marins ou 600 soldats
- Véhicules de transport et matériel divers

Module armement 1 :

- 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 218 torpilles (436 torpilles)
- 12 chasseurs de 20 t (2 grappes de 6 chasseurs)

Module Armement 2 :

- 1 Barillet lance-torpilles taille 10 (45 torpilles)
- 8 Chasseurs de 60 t.

Armement divers :

- 6 batteries AM lourds,
- 6 batteries de 6 Hadès lourds
- 2 tourelles de 2 faisceaux Pulsar lourds
- 2 batteries de 3 canons à particules lourds
- 4 canons à neutrons lourds
- 8 tourelles de défense (2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide)

CUIRASSÉS

Les cuirassés sont des monstres de combat dont le tonnage peut être supérieur à 200 000 tonnes ou légèrement inférieur. L'équipage standard d'un cuirassé est d'environ 2 000 hommes.

Note à propos des cuirassés : Dans le monde de Polaris, la plupart des cuirassés appartenant à une classe particulière sont des appareils semblables à des croiseurs mais ils sont beaucoup plus lents car mieux blindés et mieux armés. Les cuirassés pouvant atteindre plusieurs dizaines de millions de tonnes sont des navires « uniques » ou dont la classe comporte très peu d'exemplaires. Par exemple, à l'origine, l'Atlantis est un cuirassé. Depuis la création de l'Artémis, on pourra parler de navires de classe Atlantis.

Ces cuirassés particuliers sont extrêmement rares, les Veilleurs n'en possèdent que deux, le Vigilant et le Vaillant qui pèse 500 000 tonnes. L'Hégémonie, sans compter l'Artémis et l'Atlantis, doit disposer d'environ 4 cuirassés « uniques » !

ACHILLE

Ce cuirassé est constitué de quatre cylindres de 20 m de diamètre, placés l'un à côté de l'autre donnant une forme carré aux bords arrondis. La coque est recouverte d'un blindage composite en nano-terranium et nano-fluide durcissant (nf-133-cTER) qui est encore plus performant que le nf-133-cVHS. Il est malheureusement dix fois plus cher.

Grâce à des matériaux plus performants L'Achille est capable d'embarquer encore plus de commandos, de torpilles et d'armement que le croiseur Océanus.

Type : Cuirassé Achille
Catégorie : Véhicule lourd (V+)
Nation(s) : Veilleurs/Ligue Rouge
Coût indicatif : 4 362 218 978 500 sols
Disponibilité (marché noir) : -
NT estimé : IV-V
Longueur : 134m80
Largeur par cylindre : 20m
Largeur totale : 40m
Hauteur : 40m
Poids : 150 000 tonnes
Équipage : 65 x 4
Source d'énergie : Réacteur à fission NT IV au Thorium (RNT)
Autonomie : 500 années (mais 120 jours pour l'équipage)
Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)
Autonomie : 12 jours à 4,5 nœuds [1 296 milles nautiques]
Catégorie GP (secours) : 4 × GP-H1 (4 x GP-F2)
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 11 000mètres
- **Limite :** - 14 300 mètres
- **Écrasement :** - 16 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 9
- Ossature : nano-titane structurel
- Architecture : Lourde
- Résistance aux Dommages : -3
- Résistance aux Dommages (MA 1-3) : -3 ou -5 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 4) : -3 ou -6 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +9
- Coque : 88mm de nano-terranium
- Plaque d'armure supplémentaire : 77 mm en Nano-composite (133-cVHS)
- Blindage : 31
- Manœuvrabilité : 5

- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (4 propulseurs à Tuyère pour 22 nœuds)
- Accélération : 0 à 22 nœuds en 5 secondes
- Cylindres : 4
- Ponts : 8 ponts par cylindre

Tranche(s) : 4 par cylindre en plus des modules d'armement
Cloison(s) étanche(s) : 3 par cylindre
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/0 par cylindre
Fret/Volume : 17 395 - 20 714 tonnes (21 744 - 25 893 m3)
Sonar/Equipement : Superieur / Superieur
Complément :

- 200 Commandos marins ou 1 000 soldats
- Multiples équipements

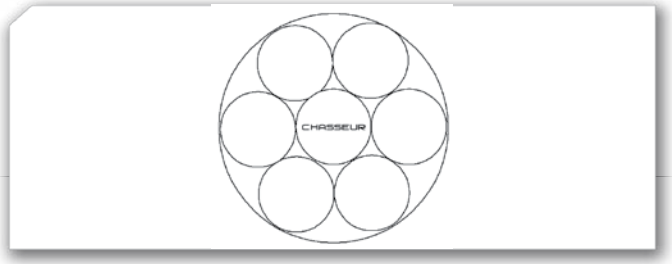
Module armement 1 : 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 321 torpilles (642 torpilles)
Module Armement 2 : 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 321 torpilles (642 torpilles)
Module armement 3 : 1 Barillet lance-torpilles taille 8 de 185 torpilles
Module Armement 4 : 1 Barillet lance-torpilles taille 10 de 122 torpilles
Armement divers :

- 4 Batteries de 20 faisceaux antimoléculaires lourds
- 8 Batteries de 12 Hadès lourds
- 24 Batteries de 12 lance-harpons A.V.
- 6 Tourelles de 2 faisceaux Pulsar lourds
- 6 Batteries de 3 canons à particules lourds
- 6 Canons à neutrons lourds
- 14 tourelles de défense (2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide)

GOLIATH

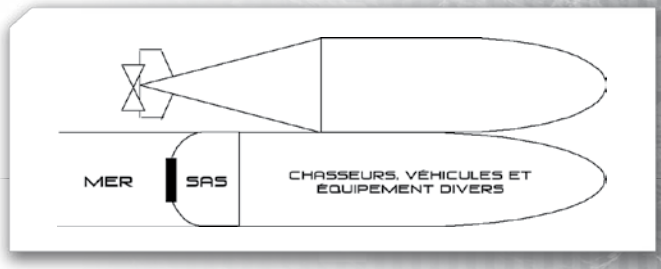
Ce cuirassé est un assemblage de 7 « cylindres ». Les six « cylindres » extérieurs sont complètement autonomes et contiennent leur propre générateur et leur propre propulseur. Seuls, les quatre « cylindres » extérieurs les plus bas possèdent un module d'armement

Si un « cylindre » est détruit, le croiseur peut encore fonctionner mais sa vitesse est réduite à 25 nœuds. Si deux cylindres sont détruits, la vitesse du croiseur est réduite à 22 nœuds.



Le cylindre central renferme les chasseurs et les divers véhicules et équipement. Il dispose de son propre générateur mais n'a pas de module torpilles. Il dispose d'un sas qui permet aux véhicules et aux chasseurs d'entrer et de sortir dans la zone pressurisée.

L'entrée du sas est protégée par un cylindre dont la longueur est suffisamment importante pour que les chasseurs soient perturbés le moins possible par le sillage des six hélices du cuirassé.



Les chasseurs (avec des gouvernes en X pour réduire la hauteur) sont empilés six par six (chasseurs légers de 20 tonnes) ou trois par trois (chasseurs lourds de 60 tonnes).

Compte tenu de la longueur du cuirassé, le « cylindre » central contient trente chasseurs légers ou neuf chasseurs lourds.

Type : Cuirassé Goliath
Catégorie : Véhicule lourd (V+)
Nation(s) : Hégémonie
Coût indicatif : 236 668 546 200 sols
Disponibilité (marché noir) : -
NT estimé : IV
Longueur : 165m50
Diamètre par cylindre : 12m50
Diamètre total : 37m50
Poids : 160 762 tonnes
Équipage : 58x7
Source d'énergie : Réacteur à fission NT IV au Thorium (RNT)
Autonomie : 500 années (mais 120 jours pour l'équipage)
Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)
Autonomie : 12 jours à 5 nœuds [1 440 milles nautiques]
Catégorie GP (secours) : 7 x GP-G2 (7xGP-E3)
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 9 500mètres
- **Limite : -** 13 300 mètres
- **Écrasement :** - 14 200 mètres

Attributs :

- Gabarit : 10
- Ossature : Nano titane structurel
- Architecture : Ultra-lourde
- Résistance aux Dommages : -3
- Résistance aux Dommages (MA 1-2) : -3 ou -5 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 3-4) : -3 ou -6 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +11
- Coque : 177mm en Nano-alliage de titane
- Plaque d'armure supplémentaire : 42 mm en Nano-composite (133-cVHS)
- Blindage : 24 (26 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 4
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 9(2) (6 propulseurs à tuyère pour 27 nœuds)
- Accélération : 0 à 27 nœuds en 26 secondes
- Cylindres : 7
- Ponts :5 ponts par cylindre

Tranche(s) : 5 par cylindre en plus des modules d'armement
Cloison(s) étanche(s) : 4 par cylindre
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/0 par cylindre
Fret/Volume : 33 347 - 37 829 tonnes (41 683 - 47 286 m3)

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément :

- 60 Commandos marins ou 300 soldats
- Divers véhicules et matériels
- Lance-leurres
- Champs de protection
- Dispositif Phalanx sous-marin
- Armes de salves,
- Trente chasseurs légers ou neuf chasseurs lourds

Module armement 1 : 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 124 torpilles (248 torpilles)

Module armement 2 : 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 124 torpilles (248 torpilles)

Module armement 3 : 1 Barillet lance-torpilles taille 10 (45 torpilles)

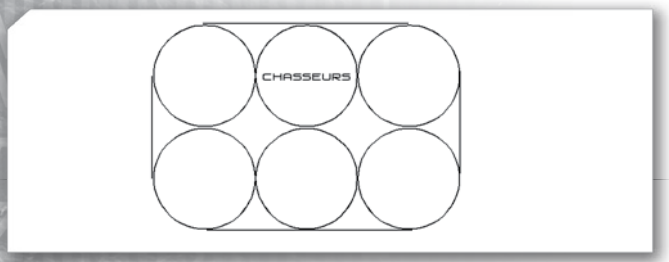
Module armement 4 : 1 Barillet lance-torpilles à plasma taille 10 (45 torpilles)

Armement divers :

- 2 batteries de 12 faisceaux antimoléculaires lourds
- 4 batteries de 6 canons Hadès lourds
- 2 tourelles de 2 faisceaux Pulsar lourds
- 2 batteries de 3 canons à particules lourds
- 4 canons à neutrons lourds

PROMÉTHÉE

Le cuirassé Prométhée est un assemblage de 6 **« cylindres ».** Chaque **« cylindre »** a un diamètre de 15 m et une longueur d'environ 164 m. Cinq « cylindres » sont complètement autonomes et embarquent leur propre générateur et leur propre propulseur.



Si un **« cylindre »** est détruit, le croiseur peut encore fonctionner mais sa vitesse est réduite à 21 nœuds. Si deux cylindres sont détruits, la vitesse du croiseur est réduite à 19 nœuds.

Le cylindre du haut, au centre, renferme les chasseurs et les divers véhicules et équipement. Il dispose aussi de son propre moteur. Il dispose d'un sas qui permet aux véhicules et aux chasseurs d'entrer et de sortir dans la zone pressurisée.

Les chasseurs (gouvernes en X) sont empilés huit par huit (chasseurs légers de 30 tonnes) ou quatre par quatre (chasseurs lourds de 70 tonnes). Par conséquent, le Prométhée embarque quarante chasseurs légers ou douze chasseurs lourds. Tous les cylindres sauf celui des chasseurs possèdent un module d'armement.

Type : Cuirassé Prométhée

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Hégémonie

Coût indicatif : 239 091 586 400 sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : IV

Longueur : 152m

Largeur par cylindre : 15m

Largeur totale : 45m

Hauteur : 30m

Poids : 165 012 tonnes

Équipage : 62 x 6

Source d'énergie : Réacteur à fission NT IV au Thorium (RNT)

Autonomie : 200 années (mais 90 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)

Autonomie : 9 jours à 4,5 nœuds [972 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 6 x GP-G4 (6xGP-F1)

Profondeur :

Opérationnelle : - 9 000 mètres

Limite : - 12 600 mètres

Écrasement : - 13 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 10
- Ossature : Nano titane structurel
- Architecture : Ultra-lourde
- Résistance aux Dommages : -3
- Résistance aux Dommages (MA 1-3) : -3 ou -5 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 4-5) : -3 ou -6 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +11
- Coque : 201mm de nano-alliage de titane
- Plaque d'armure supplémentaire : 28 mm en Nano-composite (133-cVHS)
- Blindage : 24 (25 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 4
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (5 propulseurs à tuyère pour 22 nœuds)
- Accélération : 0 à 22 nœuds en 6 secondes
- Cylindres : 6
- Ponts :6 ponts par cylindre

Tranche(s) : 4 par cylindre en plus des modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 3 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/0 par cylindre

Fret/Volume : 31 268 - 35 714 tonnes (39 085 - 44 643 m3)

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément :

- 140 Commandos marins ou 500 soldats
- 40 Chasseurs légers ou 12 lourds
- Divers véhicules et matériels
- Lance-leurres
- Champ de protection
- Multiples dispositifs Darter
- Armes de salves
- Générateur de mur acoustique

Module armement 1 : 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 179 torpilles (358)

Module armement 2 : 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 179 torpilles (358)

Module armement 3 : 1 Barillet lance-torpilles taille 8 (102 torpilles)

Module armement 4 : 1 Barillet lance-torpilles à plasma taille 10 (67 torpilles)

Module armement 5 : 1 Barillet lance-torpilles à plasma taille 10 (67 torpilles)

Armement divers :

- 8 Batteries de 20 faisceaux antimoléculaires lourds
- 12 Batteries de 12 canons Hadès lourds
- 8 Tourelles de 2 faisceaux Pulsar lourds
- 8 Batteries de 3 canons à particules lourds
- 10 Canons à neutrons lourds

TITAN

Le cuirassé Titan, tout comme le croiseur Némésis, est constitué de deux cylindres placés l'un à côté de l'autre. Cependant, ils ne se touchent pas complètement (espace de 3,5 m) pour laisser la place aux tubes lance-missiles nucléaires.

Le cuirassé Titan est un engin de conception assez vétuste. Mais, comme c'est le seul que possède la Ligue Rouge qui soit capable de lancer des missiles nucléaires, il est régulièrement révisé et remis au goût du jour. De plus, pour éviter qu'il ne soit détruit, il est rarement envoyé au combat.

Inutile de dire que les demandes pour servir à son bord sont très nombreuses, même si les missions peuvent potentiellement durer jusqu'à deux mois !

Afin d'augmenter sa protection, le Titan a été récemment modifié pour embarquer un blindage composite et un générateur de champ de force ultra-moderne.

Ce cuirassé emporte quatre chasseurs lourds de 60 t et trois mygales (équivalents à deux chasseurs lourds en termes de place) dans un de ses modules d'armement.

Type : Cuirassé Titan

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : ligue rouge

Coût indicatif : 30 608 934 500 sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : III

Longueur : 190m

Largeur par cylindre: 20m

Largeur totale : 43m50

Hauteur : 20m

Poids : 130 362 tonnes

Équipage : 142x2

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 100 années (mais 120 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 12 jours à 5 nœuds [1 440 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 2 × GP-G3 (2 x GP-E4)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 8 000 mètres
- **Limite :** - 10 400 mètres
- **Écrasement :** - 12 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 9
- Ossature : Aluminium structurel
- Architecture : Lourde
- Résistance aux Dommages : 0
- Résistance aux Dommages (MA 1-2) : 0 ou -2 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (zone missiles) : 0 ou -5 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +0
- Coque : 391 mm en Hyper alliage Al+
- Plaque d'armure supplémentaire : 28 mm en Hyper composite (133-cAL/TiC)
- Blindage : 18 (19 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 4
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 9(2) (2 propulseur à Tuyère pour 27,5 nœuds)
- Accélération : 0 à 27,5 nœuds en 43 secondes
- Cylindres : 2
- Ponts : 8 ponts par cylindre

Tranches : 5 par pont et par cylindre en plus des modules d'armement et de la zone des missiles.

Cloison(s) étanche(s) : 4 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/0 par cylindre

Fret/Volume : 12 323 - 15 842 tonnes (15 404 - 19 802 m3)

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément :

- 40 Commandos marins ou 200 soldats
- Générateur de champ de force
- Lance-leurres
- Dispositif Darter

Module armement 1 : 3 Barillets lance-torpilles taille 5 de 447 torpilles (1 341 torpilles)

Module Armement 2 : 1 Barillet lance-torpilles à plasma taille 8 (96 torpilles), 6 chasseurs légers (dont 3 mygales)

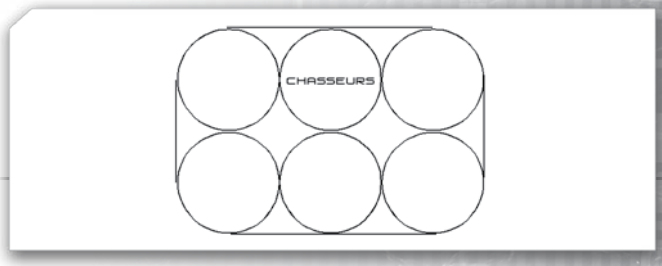
Armement divers :

- 2 Batteries de 8 faisceaux antimoléculaires lourds
- 2 Batteries de 4 Hadès lourds
- 2 Canons à neutrons lourds
- 26 Missiles nucléaires taille 10 **« Hydre ».**

Les missiles sont dans des conteneurs pressurisés de 3 m de diamètre et de 18 m de long **« baignant »** dans un composite **« anti-explosion »** spécial. Chaque missile a une portée d'environ 12 000 km et coûte environ 30 millions de sols. La charge est composée de 12 têtes nucléaires de 100 ou 500 kt de puissance (selon la mission) qui se séparent lors de la rentrée dans l'atmosphère. Pour pouvoir lancer ses missiles, le Titan doit se trouver à moins de 60 m de profondeur et se déplacer à une vitesse maximale de 8 nœuds.

VULCAIN

A l'instar du cuirassé Prométhée, le Vulcain est un assemblage de 6 **« cylindres ».**



Le Vulcain embarque trente-six chasseurs légers de 30 tonnes ou douze chasseurs lourds de 70 tonnes. Tous les cylindres sauf celui des chasseurs possèdent un module d'armement.

Type : Cuirassé Vulcain

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Hégémonie

Coût indicatif : 243 835 788 400 sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : IV

Longueur : 159m

Diamètre par cylindre : 15m

Largeur totale : 45m

Hauteur : 30m

Poids : 175 019 tonnes

Équipage : 64x6

Source d'énergie : Réacteur à fission NT IV au Thorium (RNT)

Autonomie : 200 années (mais 90 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)

Autonomie : 9 jours à 5 nœuds [1 080 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 6 x GP-G4 (6xGP-F1)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 8 500mètres
- **Limite :** - 11 900 mètres
- **Écrasement :** - 12 800 mètres

Attributs :

- Gabarit : 10
- Ossature : Nano titane structurel
- Architecture : Ultra-lourde
- Résistance aux Dommages : -3
- Résistance aux Dommages (MA 1-3) : -3 ou -5 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 4-5) : -3 ou -6 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +11
- Coque : 190 mm en Nano-alliage de titane
- Plaque d'armure supplémentaire : 28 mm en Nano-composite (133-cVHS)
- Blindage : 23 (25 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 5
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 8(2) (5 propulseurs à tuyère pour 24,5 nœuds
- Accélération : 0 à 24,5 nœuds en 8 secondes
- Cylindres : 6
- Ponts : ; 6 ponts par cylindre

Tranche(s) : 4 par cylindre en plus des modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 3 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/0 par cylindre

Fret/Volume : 36 832 - 41 663 tonnes (46 041 - 52 079 m3)

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément :

- 80 Commandos marins ou 400 soldats
- 36 Chasseurs légers ou 12 lourds.
- Divers véhicules et matériels
- Lance-leurres
- Champs de protection
- Armes de salves

Module armement 1 : 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 179 torpilles (358 torpilles)

Module armement 2 : 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 179 torpilles (358 torpilles)

Module armement 3 : 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 179 torpilles (358 torpilles)

Module armement 4 : 1 Barillet lance-torpilles à plasma taille 10 (67 torpilles)

Module armement 5 : 1 Barillet lance-torpilles à plasma taille 10 (67 torpilles)

Armement divers :

- 6 Batteries de 16 faisceaux antimoléculaires lourds



- 10 Batteries de 12 canons Hadès lourds
- 4 Tourelles de 2 faisceaux Pulsar lourds
- 4 Batteries de 3 canons à particules lourds
- 12 Canons à neutrons lourds

LE VIGILANT

Le Vigilant est le navire amiral de la flotte des Veilleurs. Bien que redoutable en combat, c'est aussi une ambassade mobile des Veilleurs et il dispose donc de nombreux appareils non-militaires ainsi que le matériel nécessaire à l'assemblage rapide d'une station sous-marine. Il est constitué de quatre cylindres disposant chacun d'un groupe propulseur.

Tout comme l'Achile, la coque du Vigilant est recouverte d'un blindage composite en nano-terranium et nano-fluide durcissant (nf-133-cTER).

Le Vigilant est un cuirassé de 500 000 tonnes de déplacement d'une formidable puissance. Il embarque dans ses quatre modules d'armement suffisamment de torpilles pour repousser à lui seul une petite flottille.

De plus, il dispose d'un armement capable de décimer des vagues entières de chasseurs et de faire des trous dans les coques les plus épaisses.

Enfin, le Vigilant emporte cinquante chasseurs légers dans trois de ses modules d'armement et dix chasseurs lourds dans le quatrième.

Type : Cuirassé Vigilant
Catégorie : Véhicule lourd (V+)
Nation(s) : Veilleurs
Coût indicatif : 10 638 089 054 500 sols
Disponibilité (marché noir) : -
NT estimé : V-VI
Longueur : 290m
Largeur par cylindre : 22m50
Largeur totale : 45m
Hauteur : 45m
Poids : 500 000 tonnes
Équipage : 142 x 4
Source d'énergie : Réacteur à fusion NTV (RF)
Autonomie : 1000 années (mais 120 jours pour l'équipage)
Catégorie GP (secours) : 4 × GP-H4
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 9 000 mètres
- **Limite :** - 13 000 mètres
- **Écrasement :** - 13 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 14
- Ossature : ACS
- Architecture : Ultra-Lourde+
- Résistance aux Dommages : -5
- Résistance aux Dommages (MA 1-3) : -5 ou -7 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 4) : -5 ou -8 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +9
- Coque : 47mm d'ACS
- Plaque d'armure supplémentaire : 91 mm en Nano-composite (nf-133-cTER)
- Blindage : 33
- • Manœuvrabilité : 4
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 10(3) (4 propulseurs à Tuyère pour 29 nœuds)
- Accélération : 0 à 29 nœuds en 5 secondes
- Cylindres : 4
- Ponts : 9 ponts par cylindre

Tranche(s) : 7 par cylindre en plus des modules d'armement
Cloison(s) étanche(s) : 6 par cylindre
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 7/0 par cylindre
Fret/Volume : 77 191 - 93 195 tonnes (96 488 - 116 494 m3)
Sonar/Equipement : Superieur / Superieur
Complément : 300 commandos marins ou 1 200 soldats, différents matériels
Module armement 1 :

- 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 164 torpilles (328 torpilles)
- 30 Chasseurs de 20 tonnes

Module Armement 2 :

- 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 161 torpilles (322 torpilles)
- 10 Chasseurs de 60 tonnes

Module Armement 3 :

- 1 Barillet lance-torpilles taille 8 (185 torpilles)
- 10 Chasseurs de 20 tonnes

Module Armement 4 :

- 1 Barillet lance-torpilles taille 10 (121 torpilles)
- 10 Chasseurs de 20 tonnes

Armement divers :

- 8 Batteries de 20 faisceaux antimoléculaires lourds
- 10 Batteries de 20 Hadès lourds
- 8 Hadès navals
- 10 Tourelles de 2 faisceaux Pulsar lourds
- 10 Batteries de 3 canons à particules lourds
- 10 Canons à neutrons lourds
- 17 Tourelles de défense (2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide)

LE VAILLANT

Le vaillant est le second navire amiral de la flotte des Veilleurs et le plus récent. Il a une structure « rectangulaire » constituée de deux fois trois cylindres de 22,5 m de diamètre.

Il est doté d'un armement top secret mais qui devrait inclure des armes à supercavitation et des dispositifs de défense modernes. Ainsi, certaines sources suggèrent que le Vaillant serait équipé d'un canon naval supercavitant expérimental de 240 mm et de dispositifs lance-torpilles à supercavitation.

A part le fait qu'il soit constitué d'une coque et d'une ossature en ACS, on sait peu de choses sur cet engin. Les informations ci-dessous sont donc à mettre entre guillemets. En particulier, il est fort probable que le Vaillant dispose de champs de force défensifs. Leurs effets sont totalement inconnus. Enfin, le Vaillant embarquerait plus de chasseurs que le Vigilant, quatre-vingt chasseurs légers et vingt chasseurs lourds.

Type : Cuirassé Vaillant
Catégorie : Véhicule lourd (V+)
Nation(s) : Veilleurs
Coût indicatif : 11 598 046 162 300 sols
Disponibilité (marché noir) : -
NT estimé : V-VI
Longueur : :209m
Largeur par cylindre : 22m50
Largeur totale : 67m50

Hauteur : 45m
Poids : 500 005 tonnes
Équipage : 111 x 6
Source d'énergie : Réacteur à fusion NTV (RF)
Autonomie : 1000 années (mais 120 jours pour l'équipage)
Catégorie GP (secours) : 6 × GP-H4
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 9 000 mètres
- **Limite :** - 13 000 mètres
- **Écrasement :** - 13 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 14
- Ossature : ACS
- Architecture : Ultra-Lourde+
- Résistance aux Dommages : -4
- Résistance aux Dommages (MA 1-4) : -4 ou -6 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 5-6) : -4 ou -9 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +8
- Coque : 47mm d'ACS
- Plaque d'armure supplémentaire : 91 mm en Nano-composite (nf-ACS-cTER)
- Blindage : 45
- • Manœuvrabilité : 4
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 9(2) (6 propulseurs à Tuyère pour 28,5 nœuds)
- Accélération : 0 à 28,5 nœuds en 3 secondes
- Cylindres : 6
- Ponts :9 ponts par cylindre

Tranche(s) : 5 par cylindre en plus des modules d'armement
Cloison(s) étanche(s) : 4 par cylindre
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/0 par cylindre
Fret/Volume : 68 592 - 82 983 tonnes (85 740 - 103 729 m3)
Sonar/Equipement : Superieur / Superieur
Complément : 400 commandos marins ou 1 600 soldats, différents matériels
Module armement 1 :

- 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 161 torpilles (322 torpilles)
- 10 Chasseurs de 60 tonnes

Module Armement 2 :

- 2 Barillets lance-torpilles taille 6 de 161 torpilles (322 torpilles)
- 10 Chasseurs de 60 tonnes

Module Armement 3 :

- 1 Barillet lance-torpilles taille 8 (139 torpilles)
- 20 Chasseurs de 20 tonnes

Module Armement 4 :

- 1 Barillet lance-torpilles taille 8 (139 torpilles)
- 20 Chasseurs de 20 tonnes

Module Armement 5 :

- 1 Barillet lance-torpilles taille 10 (91 torpilles)
- 20 Chasseurs de 20 tonnes.

Module Armement 6 :

- 1 Barillet lance-torpilles taille 10 (91 torpilles)
- 20 Chasseurs de 20 tonnes

Armement divers : Le nombre de tourelles de défense ainsi que l'armement de chaque tourelle est inconnu. On ne peut que supposer qu'il est plus important et plus performant que le Vigilant

PORTES ENGINS

PORTE-AVIONS SOUS-MARINS HYBRIDES

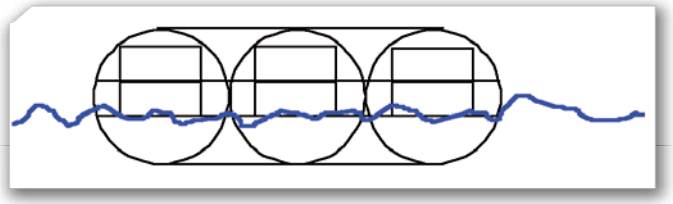
Ces engins sont d'énormes sous-marins transportant une vingtaine de chasseurs de combat atmosphériques et 4 avions de transport. Ils sont capables de remonter à la surface et d'ouvrir leur dôme de lancement pour faire décoller leurs engins. Ces submersibles ressemblent à de grosses baleines noires.

Les chasseurs ont des réacteurs orientables pour réduire la distance de décollage et d'atterrissage.

Les avions de transport qui ont deux grosses hélices sont capables de décoller et d'atterrir sur une distance très courte. Ils peuvent transporter une trentaine de soldats.

Apparence : trois « cylindres » d'un diamètre de 20 m, reliés entre eux par une plateforme d'envol. Des ouvertures dans les trois cylindres permettent de monter les avions sur le pont d'envol.

Le cylindre central contient huit chasseurs tandis que les cylindres extérieurs contiennent six chasseurs et deux avions de transport. Dans chaque cylindre, Les engins sont disposés tous les 25 m environ.



Type : Porte-avions sous-marins Hybrides
Catégorie : Véhicule lourd (V+)
Nation(s) : Ligue rouge
Coût indicatif : 21 926 741 400 sols
Disponibilité (marché noir) : -
NT estimé : III
Longueur : 145m
Largeur : 60m
Hauteur : 20m
Poids : 124 973 tonnes
Équipage : 134x3
Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)
Autonomie : 250 années (mais 120 jours pour l'équipage)
Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)
Autonomie : 12 jours à 5 nœuds [1 440 milles nautiques]
Catégorie GP (secours) : 3 × GP-G3 (3 x GP-E4)
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 7 000 mètres
- **Limite :** - 9 100 mètres
- **Écrasement** : - 10 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 9
- Ossature : Aluminium structurel

- Architecture : Lourde
- Résistance aux Dommages : 0
- Modificateur d'intégrité : +0
- Coque : 341mm en Hyper alliage Al+
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 13
- Manœuvrabilité : 5
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 9(2) (3 propulseurs à Tuyère pour 26 nœuds)
- Accélération : 0 à 26 nœuds en 24 secondes
- Cylindres : 3
- Ponts : ; 8 ponts par cylindre

Tranche(s) : 5 par pont et par cylindre

Cloison(s) étanche(s) : 4 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/0 par cylindre

Fret/Volume : 21 938 - 26 745 tonnes (27 423 - 33 431 m3)

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément : personnel de support pour les avions (480), une vingtaine de chasseurs de combat atmosphériques et 4 avions de transport

Armement divers : 8 tourelles de 2 tubes lance-torpilles taille 3 à grande vitesse mais faible autonomie (10 000 torpilles) pour la défense contre les chasseurs.

PORTE-CHASSEURS FRELON

Les navires Frelon sont de véritables porte-avions sous-marins. Ils peuvent embarquer à leur bord environ 130 appareils légers et tout ce qu'il faut pour les ravitailler. En revanche, ils sont faiblement armés et peu blindés. Heureusement, leur très grande vitesse leur permet d'échapper à la plupart des vaisseaux de combat.

Le porte-chasseurs est un assemblage de 6 « cylindres », tout comme les cuirassés Prométhée ou Vulcain. Néanmoins, pour augmenter la place utile, les plaques de blindage ainsi que les modules torpilles ont été retirés. De plus, seuls deux « cylindres » disposent d'un propulseur (les deux les plus extérieurs de la rangée du bas), les quatre autres étant réservés pour le stockage des chasseurs.

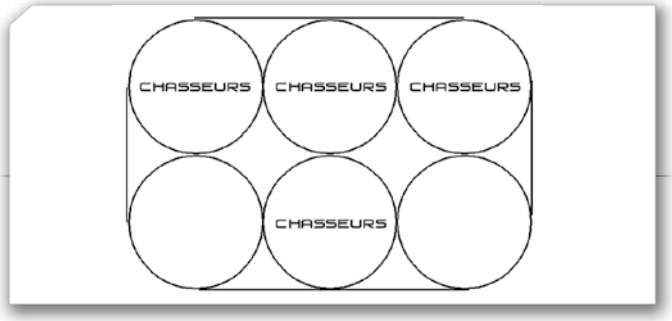
Chaque « cylindre » a un diamètre de 15 m et une longueur de 177 m, est complètement autonome et embarque son propre moteur.

Les chasseurs (gouvernes en X) sont empilés six par six (chasseurs légers de 30 t) ou quatre par quatre (chasseurs lourds de 70 t).

Dans le Frelon, chaque cylindre peut contenir vingt-quatre chasseurs légers ou douze chasseurs lourds. Par conséquent, il embarque cent-vingt-huit chasseurs légers ou quarante-huit chasseurs lourds.

L'armement du Frelon est constitué de 12 tourelles de 2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide pour la défense contre les chasseurs et les torpilles.

Si l'un des deux propulseurs lâche, la vitesse passe à 30 nœuds maximum.



Type : porte-chasseurs Frelon

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation : Hégémonie

Coût indicatif : 79 555 279 000 sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : IV

Longueur : 159m20

Diamètre par cylindre : 15 m

Largeur totale : 45m

Hauteur : 30m

Poids : 175 000 tonnes

Équipage : 75 x 6

Source d'énergie : Réacteur à fission NT IV au Thorium (RNT)

Autonomie : 250 années (mais 180 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)

Autonomie : 18 jours à 6 nœuds [2 592 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 6 x GP-G3 (6xGP-E3)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -8 500mètres
- **Limite :** - 11 100 mètres
- **Écrasement :** - 12 800 mètres

Attributs :

- Gabarit : 10
- Ossature : Nano titane structurel
- Architecture : lourde
- Résistance aux Dommages : -2
- Modificateur d'intégrité : +8
- Coque : 464mm en nano-composite (fc/epoxy)
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 13
- Manœuvrabilité : 4
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 11(3) (2 propulseurs à tuyère pour 33 nœuds)
- Accélération : 0 à 33 nœuds en 27 secondes
- Cylindres : 6
- Ponts : 6 ponts

Tranche(s) : 5 tranches par pont et par cylindre en plus des modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 4 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 6/0 par cylindre

Fret/Volume : 44 823 - 51 554 tonnes (56 029 - 64 442 m3)

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément : 128 chasseurs légers ou 48 chasseurs lourds. Personnel de support pour les chasseurs (2 560)

Armement divers : 12 tourelles de 2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide

PORTE-CHASSEURS NUÉE

Ces porte-chasseurs sont semblables aux Frelons hégémoniens, mais ne peuvent transporter qu'environ 70 appareils et ce qu'il faut pour les ravitailler.

La Ligue ne dispose que de 6 de ces engins.

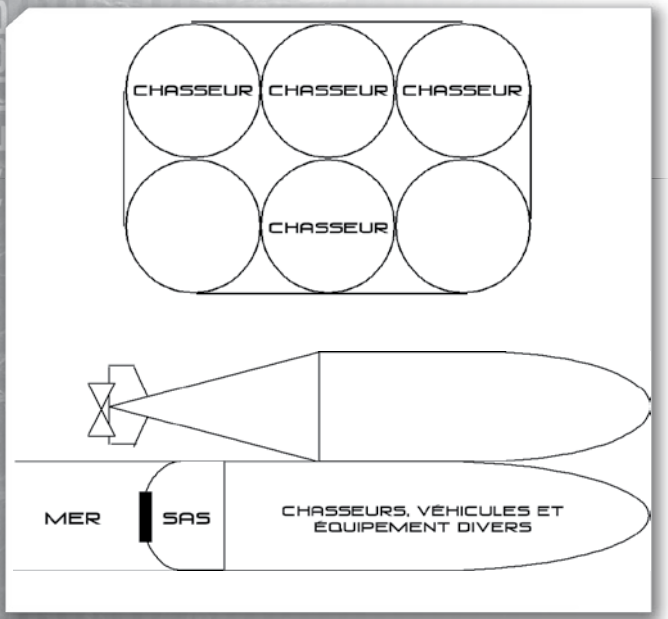
Le porte-chasseur est un assemblage de 6 « cylindres », deux « cylindres » disposant d'un propulseur, les quatre autres étant réservés pour le stockage des chasseurs.

Chaque « cylindre » a un diamètre de 15 m, est complètement autonome et embarque son propre GP. Les « cylindres » contenant les

engins ont un énorme sas à l'arrière. L'entrée de ce sas est protégée par un carénage cylindrique dont la longueur est suffisamment importante pour que les chasseurs soient perturbés le moins possible par le sillage des deux hélices.

Les chasseurs (gouvernes en X) sont empiles six par six (chasseurs légers de 30 t) ou quatre par quatre (chasseurs lourds de 70 t).

Dans le Nuée, chaque cylindre peut contenir dix-huit chasseurs légers ou huit chasseurs lourds. Par conséquent, il embarque soixante-douze chasseurs légers ou trente-deux chasseurs lourds.



Type : Porte-chasseurs Nuée

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Ligue rouge

Coût indicatif : 23 887 912 700 sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : III

Longueur : 126m70

Diamètre par cylindre : 15m

Largeur : 45m

Hauteur : 30m

Poids : 130 256 tonnes

Équipage : 65 x 6

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 250 années (mais 120 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 12 jours à 5 nœuds [1 440 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 6 × GP-G2 (6 x GP-E3)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 7 500 mètres
- **Limite :** - 9 800 mètres
- **Écrasement :** - 11 200 mètres

Attributs :

- Gabarit : 9
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Lourde
- Résistance aux Dommages : -1
- Modificateur d'intégrité : +3
- Coque : 275 mm en Hyper alliage Al+
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 13
- Manœuvrabilité : 5
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 9(2) (2 propulseurs à tuyère pour 26,5 nœuds)
- Accélération : 0 à 26,5 nœuds en 23 secondes
- Cylindres : 6
- Ponts :6 ponts

Tranche(s) : 4 par pont et par cylindre

Cloison(s) étanche(s) : 3 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 4/0 par cylindre

Fret/Volume : 19 579 - 24 589 tonnes (24 474 - 30 736 m3)

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément : personnel de support pour les chasseurs (1 440), soixante-douze chasseurs légers ou trente-deux chasseurs lourds.

Armement divers : 8 tourelles de 2 tubes lance-torpilles taille 3 à grande vitesse mais faible autonomie (12 500 torpilles) pour la défense contre les chasseurs.

BOMBARDIERS

Les hégémoniens sont les seuls à posséder des navires bombardiers. Ces engins pèsent en moyenne 400 000 tonnes et sont caractérisés par leur silhouette particulière. Ce sont, en effet, de longs vaisseaux très larges et assez plats. Ils sont généralement lents, mais peuvent atteindre des profondeurs de –7 000 à – 9 000 mètres. L'Hégémonie utilise trois modèles de bombardiers : le croiseur/bombardier Cyclope, le Léviathan et le Juggernaute. Le Léviathan peut atteindre 9 000 m de profondeur mais il est beaucoup moins puissant que le Juggernaute qui ne peut dépasser 7 000 m de profondeur.

CROISEUR/BOMBARDIER CYCLOPE

Le croiseur-bombardier Cyclope est constitué, comme le croiseur Aégis, de quatre **« sous-marins »** cylindriques. Le croiseur emporte quatre chasseurs lourds dans le cylindre supérieur gauche et quatre chasseurs lourds dans le cylindre supérieur droit.

Le Cyclope transporte aussi des bombes (ainsi que véhicules et matériels divers) dans des soutes situées dans les deux « cylindres » de dessous.

Type : Croiseur-bombardier Cyclope

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Hégémonie

Coût indicatif : 80 961 099 200 sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : III

Longueur : 187m50

Diamètre par cylindre : 15m

Largeur : 30m

Hauteur : 30m

Poids : 142 662 tonnes

Équipage : 114x4

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 250 années (mais 60 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 6 jours à 5 nœuds [720 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 4 x GP-G3 (4x GP-E4)

Profondeur :

- **Opérationnelle** : -13 500mètres
- **Limite :** - 17 600 mètres
- **Écrasement :** - 20 200 mètres

Attributs :

- Gabarit : 9
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : lourde
- Résistance aux Dommages : -1
- Résistance aux Dommages (MA 1-4) : -1 ou -3 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +4
- Coque : 1 034mm de plastitane
- Plaque d'armure supplémentaire : 28 mm en Hyper composite (133-cVHS)
- Blindage : 22 (23 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 5
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 9(2) (4 Propulseurs à tuyère pour 27 nœuds)
- Accélération : 0 à 27 nœuds en 22 secondes
- Cylindres : 4
- Ponts : 6 ponts par cylindre

Tranche(s) : 5 par pont et par cylindre en plus des modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 4 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/0 par cylindre

Fret/Volume : 27 417 - 31 958 tonnes (34 271 - 39 948 m3)

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément :

- 140 Commandos marins ou 400 soldats
- Véhicules et matériels divers
- Lance-leurres
- Armes de salves
- Champ de protection

Module armement 1 :

- 4 Barillets lance-torpilles taille 4 de 159 torpilles (636 torpilles)
- 4 chasseurs de 60 tonnes

Module armement 2 :

- 1 Barillet lance-torpilles taille 8 (40 torpilles)
- 4 chasseurs de 60 tonnes

Module armement 3 : 358 bombes de 4 tonnes

Module armement 4 : 358 bombes de 4 tonnes

Armement divers :

- 4 Batteries de 8 faisceaux antimoléculaires lourds
- 4 Batteries de 6 canons Hadès lourds
- 4 Canons à neutron lourds

BOMBARDIER JUGGERNAUTE

Le bombardier Juggernaute est très similaire au Léviathan, mais il est encore plus gros, tout en étant mieux défendu. Il est en revanche, nettement plus lent et nettement moins bien blindé, et il ne descend pas aussi profondément. Il est de surcroît infiniment plus cher.

Chaque **« cylindre »** a un diamètre de 32 m, est complètement autonome et embarque son propre GP (moteur + propulseur). Le Juggernaute mesure environ 210 m de long, 100 m de large et 32 m de haut.

L'armement du Léviathan est constitué de 36 tourelles de 2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide, efficaces aussi bien contre les chasseurs que contre les torpilles.

La quantité de bombes embarquées est encore plus phénoménale : plus de 33 000 tonnes !

Type : Bombardier Juggernaute

Catégorie : Véhicule lourd

Nation(s) : Hégémonie

Coût indicatif : 3 593 227 596 200 sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : IV

Longueur : 208 m

Diamètre par cylindre : 32m

Largeur totale : 96m

Hauteur : 32m

Poids : 436 610 tonne

Équipage : 130 x 3

Source d'énergie : Réacteur à fission NT IV au Thorium (RNT)

Autonomie : 300 années (mais 120 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)

Autonomie : 12 jours à 4,5 nœuds [1 296 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 3 x GP-G4 (GP-F2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 5 000mètres
- **Limite :** - 7 000 mètres
- **Écrasement :** - 7 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 13
- Ossature : Nano titane structurel
- Architecture : ultra-lourde
- Résistance aux Dommages : -6
- Résistance aux Dommages (MA 1-3) : -6 ou -8 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +13
- Coque : 75 mm en Hyper-terranium
- Plaque d'armure supplémentaire : 28 mm en Nano-composite (133-cVHS)
- Blindage : 20
- Manœuvrabilité : 3
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 6(2) (3 propulseurs à tuyère pour 19,5 nœuds)
- Accélération : 0 à 19,5 nœuds en 27 secondes
- Cylindres : 3
- Ponts : ; 12 ponts par cylindre

Tranche(s) : 6 par pont et par cylindre en plus des modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 5 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 6/0 par cylindre

Fret/Volume : 32 800 - 42 837 tonnes (41 000 - 53 546 m3)

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément : matériel divers

Module armement 1 : 5 785 bombes de 2 tonnes

Module armement 2 : 12 124 bombes de 0,8 tonnes

Module armement 3 : 962 bombes de 12,5 tonnes

Armement divers : Charges de profondeur et mines peuvent remplacer une partie des bombes, 36 tourelles de 2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide

BOMBARDIER LÉVIATHAN

Le bombardier Léviathan est un assemblage de 3 **« cylindres ».** Chaque **« cylindre »** a un diamètre de 27,5 m, est complètement autonome et embarque son propre GP (moteur + propulseur).



Le Léviathan a un aspect bien caractéristique que les habitants de sites bombardés ont appris à redouter : un engin en forme de boite, d'environ 180 m de long, 80 m de large et 30 m de haut.

Le Léviathan est très rapide pour un engin de sa classe, extrêmement bien blindé et relativement bien défendu, son armement en effet étant constitué de 24 tourelles de 2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide, efficaces aussi bien contre les chasseurs que contre les torpilles.

La quantité de bombes embarquées est proprement phénoménale : plus de 20 000 tonnes !

Type : Bombardier Léviathan

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Hégémonie

Coût indicatif : 503 422 505 000 sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : IV

Longueur : 178m80

Diamètre par cylindre : 27m50

Largeur totale : 82m50

Hauteur : 27m50

Poids : 277 103 tonnes

Équipage : 104x3

Source d'énergie : Réacteur à fission NT IV au Thorium (RNT)

Autonomie : 400 années (mais 120 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT IV (MEGAR)

Autonomie : 12 jours à 5,5 nœuds [1 584 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 3 x GP-H1 (3xGP-F2)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 7 000mètres
- **Limite :** - 9 800 mètres
- **Écrasement :** - 10 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 11
- Ossature : Nano titane structurel
- Architecture : ultra-lourde
- Résistance aux Dommages : -5
- Résistance aux Dommages (MA 1-3) : 5 ou -7 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +13
- Coque : 286 mm en nano-alliage de titane
- Plaque d'armure supplémentaire : 56 mm en Nano-composite (133-cVHS)
- Blindage : 32 (34 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 3
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 10(3) (3 propulseurs à tuyère pour 29,5 nœuds)
- Accélération : 0 à 29,5 nœuds en 22 secondes
- Cylindres : 3
- Ponts : 11 ponts par cylindre

Tranche(s) : 5 par pont et par cylindre en plus des modules d'armement.

Cloison(s) étanche(s) : 4 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/0 par cylindre

Fret/Volume : 17 279 - 23 649 tonnes (21 598 - 29 561 m3)

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément : matériel divers

Module armement 1 : 3 412 bombes de 2 tonnes.

Module armement 2 : 7 674 bombes de 0,8 tonnes.

Module armement 3 : 1 824 bombes de 4 tonnes

Armement divers : Charges de profondeur et mines peuvent remplacer une partie des bombes, 24 tourelles de 2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide

NAVIRES HORS NORMES

LES NAVIRES DE CLASSE ATLANTIS

Il existe deux navires de cette classe : l'Atlantis et l'Artémis. Ces deux engins sont l'orgueil de la flotte hégémonienne et peuvent à eux seuls tenir tête à n'importe quelle armada sous-marine.

ATLANTIS

L'Atlantis est un monstrueux vaisseau de plus de 100 millions de tonnes de déplacement, constitué de 14 « cylindres » de 50 m de diamètre arrangés selon une forme très caractéristique.

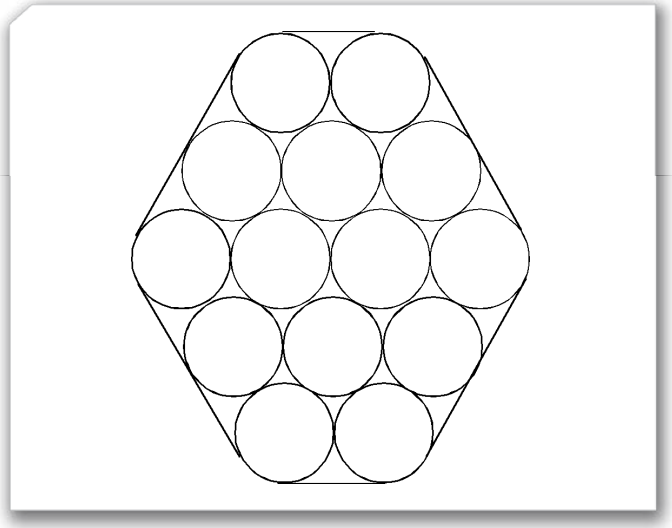
L'Atlantis est un véritable défi technologique. En fait, sans l'aide de la technologie généticienne, ce vaisseau ne pourrait exister, car son poids étant bien plus important que son déplacement, il coulerait irrémédiablement vers le fond des océans. Aussi, on soupçonne que l'Atlantis utilise de nombreux dispositifs de contrôle de la gravité.

Bien que, compte tenu de sa forme, seuls 10 « cylindres » sur 14 puissent avoir un module d'armement, le nombre de torpilles embarquées par l'Atlantis est proprement phénoménal (pas loin des 30 000, de taille 5 à 10 !). Il faut dire que la taille de chaque module est absolument incroyable : longueur totale de presque 88 m (dont 56 m pour l'armement) pour un volume d'environ 172 000 m3, soit la taille d'un gros croiseur !

De plus, les services de renseignements des autres nations estiment que l'Atlantis embarque au moins 800 chasseurs légers (20 tonnes) et 300 chasseurs lourds (60 tonnes).

Si l'armement offensif est impressionnant, la puissance de feu de l'armement défensif l'est tout autant, avec une multitude de tourelles munies de canons Hadès, de faisceaux en tout genre, de canons à supercavitation et d'autres désagréables surprises.

Bien évidemment, personne ne sait ce que peuvent renfermer les soutes de ce formidable navire, ni de quelle puissance disposent les nombreux champs de force protégeant certaines parties sensibles du vaisseau.



C'est une véritable ville flottante avec ses dizaines de milliers d'hommes d'équipages, ses usines internes, ses immenses couloirs, etc. Le navire est partiellement empli d'eau ce qui lui permet d'accueillir des frégates et même certains croiseurs nécessitant des réparations.

Type : Atlantis
Catégorie : Véhicule lourd (V+)
Nation(s) : Hégémonie
Coût indicatif : 800 000 milliards de sols
Disponibilité (marché noir) : -
NT estimé : IV - V
Longueur : 3 000 m
Diamètre par cylindre : 50 m
Largeur : 200 m
Hauteur : 250 m
Poids : 103 365 271 tonnes
Équipage : 1 174 × 14
Source d'énergie : Réacteur à fusion NT V (RF)
Autonomie : 1000 années (mais 365 jours pour l'équipage)
Catégorie GP : 14 x GP-J2
Profondeur :

- **Opérationnelle :** -8 000 m
- **Limite :** - 12 000 mètres
- **Écrasement :** - 12 000 m

Attributs :

- Gabarit : 82
- Ossature : Nano-titane structurel
- Architecture : Ultra-Lourde++
- Résistance aux Dommages : -25
- Résistance aux Dommages (MA 1-6) : -25 ou -27 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 7-10) : -25 ou -28 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque : 189 mm en Hyper–terranium
- Plaque d'armure supplémentaire : 119 mm en Nano-composite (nf-133-cVHS)
- Blindage : 46
- Manœuvrabilité : 1
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (14 propulseurs à tuyère pour 20 nœuds)
- Accélération : 0 à 20 nœuds en 4 secondes
- Cylindres : 14
- Ponts : 18 ponts par cylindre

Tranche(s) : 48 par pont et par cylindre en plus des modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 47 par cylindre

Ecoutilles externes /Portes : 48/0 par cylindre

Fret/Volume : NA

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Module d'armement 1 et 2 (par module) :

- 7 barillets de 612 torpilles taille 5 (4 284 torpilles)
- 4 grappes de 100 chasseurs légers (400 chasseurs)

Module d'armement 3 et 4 (par module):

- 5 barillets de 828 torpilles taille 6 (4 140 torpilles)
- 2 grappes de 50 chasseurs lourds (100 chasseurs)

Module d'armement 5 et 6 (par module) :

- 3 barillets de 828 torpilles taille 8 (2 484 torpilles)
- 2 grappes de 25 chasseurs lourds (50 chasseurs)

Module d'armement 7 et 8 (par module) : 2 barillets de 942 torpilles tailles 9 (1 884 torpilles)

Module d'armement 9 et 10 (par module) : 2 barillets de 769 torpilles taille 10 (1 538 torpilles)

Complément et armes : Nombreuses tourelles de défense (Hadès, FAM, canons à supercavitation, etc.)

ARTÉMIS

Bien qu'il soit un petit peu moins long (et donc un petit peu moins lourd), l'Artémis est le frère jumeau de l'Atlantis.

Ce déplacement plus faible combiné à l'utilisation d'un matériau plus performant pour la coque (du nano-terranium plutôt que de l'hyper-terranium) permet à l'Artémis de descendre plus profondément que l'Atlantis. Il dispose aussi d'un blindage plus performant.

Si la quantité d'armement offensif embarquée est en tout point similaire à celui de l'Atlantis, l'armement défensif, en revanche, est encore plus conséquent et performant.

Type : Artémis
Catégorie : Véhicule lourd (V+)
Nation(s) : Hégémonie
Coût indicatif : 1 010 000 milliards de sols
Disponibilité (marché noir) : NA
NT estimé : V
Longueur : 2 375 m
Diamètre par cylindre : 50 m
Largeur : 200 m
Hauteur : 250 m
Poids : 81 030 510 tonnes
Équipage : 1 035 × 14
Source d'énergie : Réacteur à fusion NT V (RF)

Autonomie : 1000 années (mais 365 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Batterie de secours NT V non rechargeable Mk1

Autonomie : 36 jours et 12 heures à 4,5 nœuds [3 942 milles nautiques]

Catégorie GP (secours) : 14 x GP-J2 (14 xGP-H3)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -9 500 m
- **Limite :** - 14 200 mètres
- **Écrasement :** - 14 200 mètres

Attributs :

- Gabarit : 76
- Ossature : Nano-titane structurel
- Architecture : Ultra-Lourde++
- Résistance aux Dommages : -24
- Résistance aux Dommages (MA 1-6) : -24 ou -26 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 7-10) : -24 ou -27 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque : 190 mm en Nano-terranium
- Plaque d'armure supplémentaire : 91 mm en Nano-composite (nf-133-cVHS)
- Blindage : 48
- Manœuvrabilité : 2
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (14 propulseurs à tuyère pour 20 nœuds)
- Accélération : 0 à 20 nœuds en 3 secondes
- Cylindres : 14
- Ponts : 18 ponts par cylindre

Tranche(s) : 42 tranches par pont et par cylindre en plus des modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 41 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 42/0 par cylindre

Fret/Volume : NA

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Compléments et armes : voir Atlantis

LES NAVIRES DE CLASSE RAGNAROK

Ces quatre cuirassés uniques sont les premiers navires amiraux des flottes hégémoniennes. Ils peuvent atteindre une longueur de plus d'un kilomètre. Ce sont de véritables monstres de guerre.

Tout comme l'Atlantis et l'Artémis, ces vaisseaux partagent leur forme caractéristique et utilisent de nombreux dispositifs de contrôle de la gravité (sans quoi, ils ne pourraient être viables).

Même si l'armement embarqué n'est pas aussi important que celui que l'on peut trouver dans l'Atlantis ou l'Artémis, il n'en reste pas moins impressionnant et seule une énorme armada de navires pourrait venir à bout de l'un de ces vaisseaux.

RAGNAROK

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Hégémonie

Coût indicatif : 40 100 milliards de sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : IV-V

Longueur : 950 m

Diamètre par cylindre : 25m

Largeur : 100 m

Hauteur : 125 m

Poids : 8 007 012 tonnes

Équipage : 324x14

Source d'énergie : Réacteur à fusion NTV (RF)

Autonomie : 1000 années (mais 365 jours pour l'équipage)

Catégorie GP : 14 x GP-I3

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -10 000 m
- **Limite :** - 15 000 mètres
- **Écrasement :** - 15 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 35
- Ossature : Nano-titane structurel
- Architecture : Ultra-Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages : -14
- Résistance aux Dommages (MA 1-6) : -14 ou -16 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 7-10) : -14 ou -17 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque : 118 mm en Hyper–terranium
- Plaque d'armure supplémentaire : 119 mm en Nano-composite (133-cVHS)
- Blindage : 39
- Manœuvrabilité : 2
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (14 propulseurs à tuyère pour 20 nœuds)
- Accélération : 0 à 20 nœuds en 3 secondes
- Cylindres : 14
- Ponts : 10 ponts par cylindre

Tranche(s) : 18 tranches par pont et par cylindre en plus des modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 17 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 18/0 par cylindre

Fret/Volume : NA

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément et armes : Nombreuses tourelles de défense (Hadès, FAM, canons à supercavitation, etc.)

ERÈBE

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Hégémonie

Coût indicatif : 59 200 milliards de sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : IV-V

Longueur : 1 134 m

Diamètre par cylindre : 28m

Largeur : 112 m

Hauteur : 140 m

Poids : 12 033 743 de tonnes

Équipage : 398x14

Source d'énergie : Réacteur à fusion NTV (RF)

Autonomie : 1000 années (mais 365 jours pour l'équipage)

Catégorie GP : 14 x GP-I4

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -8 000 mètres

- **Limite :** - 12 000 mètres
- **Écrasement :** - 12 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 40
- Ossature : Nano-titane structurel
- Architecture : Ultra-Lourde++
- Résistance aux Dommages : -15
- Résistance aux Dommages (MA 1-6) : -15 ou -17 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 7-10) : -15 ou -18 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque : 106mm en Hyper–terranium
- Plaque d'armure supplémentaire : 119 mm en Nano-composite (nf-133-cVHS)
- Blindage : 38
- Manœuvrabilité : 2
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (14 propulseurs à tuyère pour 20 nœuds)
- Accélération : 0 à 20 nœuds en 2 secondes
- Cylindres : 14
- Ponts : 11 ponts par cylindre

Tranche(s) : 20 tranches par pont et par cylindre en plus des modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 19 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 20/0 par cylindre

Fret/Volume : N/A

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Complément et armes : Nombreuses tourelles de défense (Hadès, FAM, canons à supercavitation, etc.)

ERYNIE

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Hégémonie

Coût indicatif : 30 300 milliards de sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : IV-V

Longueur : 725 m

Diamètre par cylindre : 25m

Largeur : 100 m

Hauteur : 125 m

Poids : 5 996 883 tonnes

Équipage : 278x14

Source d'énergie : Réacteur à fusion NTV (RF)

Autonomie : 1000 années (mais 365 jours pour l'équipage)

Catégorie GP : 14 x GP-I3

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -11 000 m
- **Limite :** - 16 500 mètres
- **Écrasement :** - 16 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 32
- Ossature : Nano-titane structurel
- Architecture : Ultra-Lourde++
- Résistance aux Dommages : -13
- Résistance aux Dommages (MA 1-6) : -13 ou -15 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 7-10) : -13 ou -16 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque : 130mm en Hyper–terranium
- Plaque d'armure supplémentaire : 119 mm en Nano-composite (133-cVHS)
- Blindage : 40
- Manœuvrabilité : 2
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (14 propulseurs à tuyère pour 20 nœuds)
- Accélération : 0 à 20 nœuds en 1 seconde
- Cylindres : 14
- Ponts : 10 ponts par cylindre

Tranche(s) : 14 par pont et par cylindre en plus des modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 13 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 14/0 par cylindre

Fret/Volume : 4638473,5 - -4368953,1 m3

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Compléments et armes : Nombreuses tourelles de défense (Hadès, FAM, canons à supercavitation, etc.)

PERSÉPHONE

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Hégémonie

Coût indicatif : 100 000 milliards de sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : IV

Longueur : 1 225 m

Diamètre par cylindre : 35m

Largeur : 140 m

Hauteur : 175 m

Poids : 20 132 642 tonnes

Équipage : 513x14

Source d'énergie : Réacteur à fusion NTV (RF)

Autonomie : 1000 années (mais 365 jours pour l'équipage)

Catégorie GP : 14 x GP-J1

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -6 000 m
- **Limite :** - 9 000 mètres
- **Écrasement :** - 9 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 48
- Ossature : Nano-titane structurel
- Architecture : Ultra-Lourde++
- Résistance aux Dommages : -17
- Résistance aux Dommages (MA 1-6) : -17 ou -19 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 7-10) : -17 ou -20 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque : 99mm en Hyper–terranium
- Plaque d'armure supplémentaire : 119 mm en Nano-composite (133-cVHS)
- Blindage : 37
- Manœuvrabilité : 2
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7(2) (14 propulseurs à tuyère pour 20 nœuds)
- Accélération : 0 à 20 nœuds en 2 secondes

- Cylindres : 14
- Ponts : 13 ponts par cylindre

Tranche(s) : 21 par pont et par cylindre en plus des modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 20 par cylindre

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 21/0 par cylindre

Fret/Volume : NA

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Compléments et armes : Nombreuses tourelles de défense (Hadès, FAM, canons à supercavitation, etc.)

ENGINS AZURÉENS

CHASSEURS

CHASSEUR DE LA CLASSE « MULTAE »

Le **« Multae »** est de loin le chasseur qui a été le plus produit peu de temps avant la fin de l'Alliance Azure. C'est un chasseur à la fois rapide et maniable, bien armé et très bien protégé. Il est utilisé aussi bien comme chasseur d'attaque que comme chasseur d'escorte.

Type : Multae I

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Alliance Azure

Nation : Alliance Azure

Coût indicatif : 1,24 milliards de sols

Disponibilité (marché noir) :

NT estimé : VI (Azuréen)

Longueur : 19m10

Diamètre : 2m30

Largeur : 2m65 (4m85 ailes déployées)

Hauteur : 2m90

Poids : 60 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Pack Énergie (PE) Azuréen

Autonomie : 6h30 (208 milles nautiques)

Catégorie GP : GP-E1

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 20 000 mètres (MS)/ - 20 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 29 000 mètres (MS)/ - 20 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 30 000 mètres (MS)/ - 20 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : ACS
- Architecture : Ultra-lourde+
- Résistance aux Dommages (MS) : -7
- Résistance aux Dommages (corps) : -7 (-10 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +11
- Coque (MS) : 11 mm en ACS
- Plaque d'armure supplémentaire : 28 mm en Nano-composite (nf-ACS-cTER)
- Blindage (MS) : 26
- Blindage (Corps) : 20
- Hublots : 4 hublots coniques en ACS de 20 cm de diamètre intérieur et de 41 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 28 mm en Nano-composite (nf-ACS-cTER)
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 7 (26)
- Manœuvrabilité : 17
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 9(2) (Hélice-pompe Azuréenne pour 32 nœuds)
- Super vitesse : 21 unités de boost
- Accélération : de 0 à 32 nœuds en 23 secondes (de 32 à 128 nœuds en 5 secondes en mode boost)

Tranche(s) : Module de survie (Corps)

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Armement/complément sous les ailes : 6,33 tonnes/1 896 kg . Généralement deux batteries compensées (SHCc) offrant une autonomie additionnelle de 2 heures à 32 nœuds pour 64 milles nautiques.

Equilibrage : 4 PIT Azuréens (GP-C3) pendant 1 heure ou ailerons

Equipements : 2 canons de 75 mm à supercavitation (245 coups chacun) + 4 canons de 40 mm à supercavitation (655 coups chacun) + 20 leurres Calloway.

CHASSEUR DE LA CLASSE « RACER »

On peut encore trouver quelques exemplaires de ce petit chasseur tellement rapide et puissant (pour sa taille) qu'il fut décidé d'en faire une version civile afin qu'il puisse participer à des courses entre chasseurs. Comme il gagna plusieurs courses prestigieuses, les militaires décidèrent de le désigner sous le nom de code « Racer ».

Type : Racer I

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Alliance Azure

Nation : Alliance Azure

Coût indicatif : 419 millions de sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : VI (Azuréen)

Longueur : 11m40

Diamètre : 1m80

Largeur : 2m05 (3m80 ailes déployées)

Hauteur : 2m40

Poids : 20 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Pack Énergie (PE) Azuréen

Autonomie : 9 heures [234 milles nautiques]

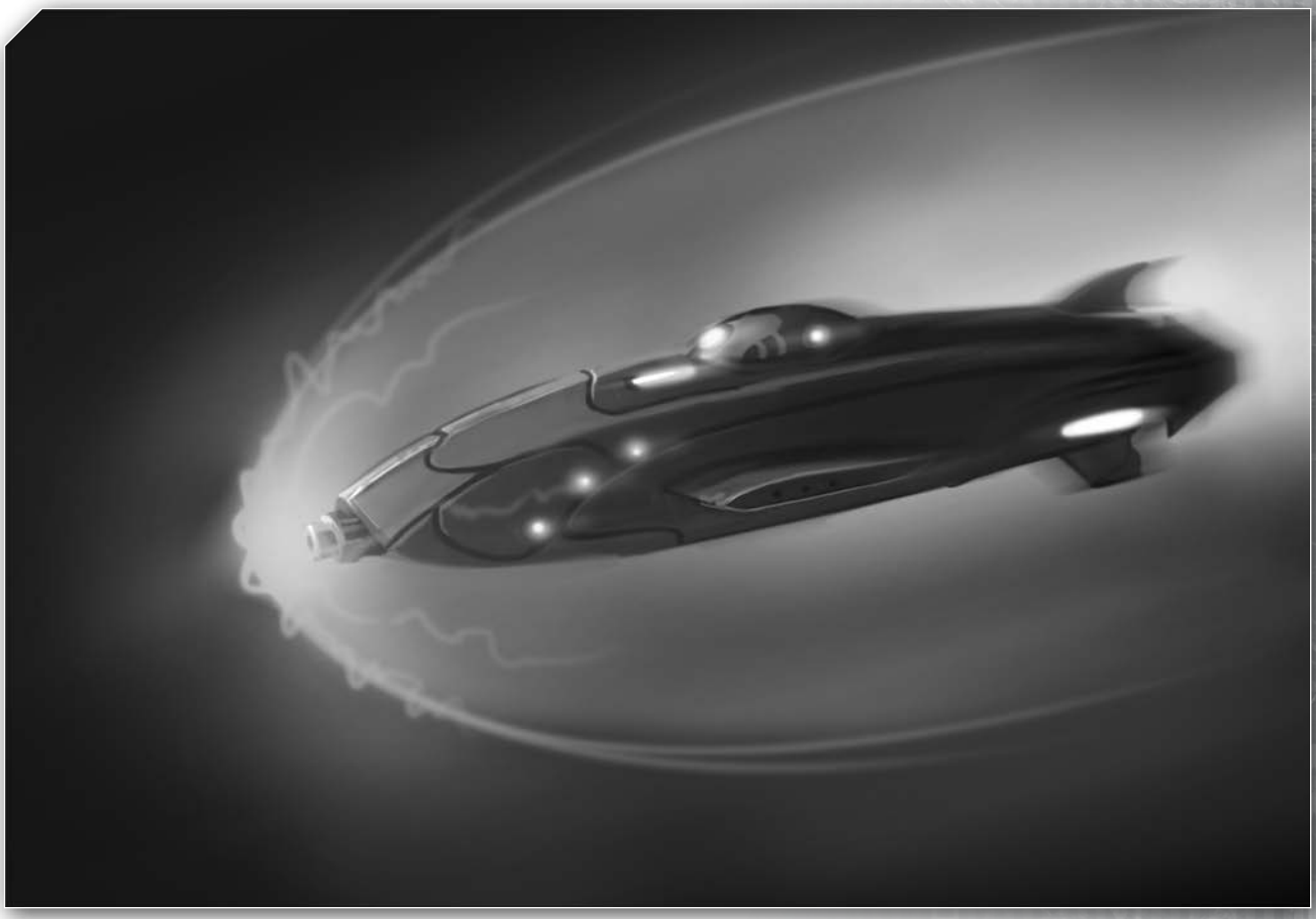
Catégorie GP : GP-D3

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 20 000 mètres (MS)/ - 20 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 29 000 mètres (MS)/ - 20 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 30 000 mètres (MS)/ - 20 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 3
- Ossature : ACS
- Architecture : Ultra-lourde+
- Résistance aux Dommages (MS) : -7
- Résistance aux Dommages (corps) : -7 (-10 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +11
- Coque (MS) : 11 mm en ACS



- Plaque d'armure supplémentaire : 21 mm en Nano-composite (nf-ACS-cTER)
- Blindage (MS) : 23
- Blindage (Corps) : 16
- Hublots : 4 hublots coniques en ACS de 20 cm de diamètre intérieur et de 41 mm d'épaisseur.
- Volet de sécurité : 21 mm en Nano-composite (nf-ACS-cTER)
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 7 (23)
- Manœuvrabilité : 19
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 9(2) (Hélice-pompe Azuréenne pour 26 nœuds)
- Super vitesse : 19 unités de boost
- Accélération : de 0 à 26 nœuds en 15 secondes (de 26 à 104 nœuds en 4 secondes en mode boost)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Armement/complément sous les ailes : 3,56 t/1 068 kg (généralement deux batteries compensées offrant une autonomie additionnelle de 3h30 à 26 nœuds pour 91 milles nautiques]

Equilibrage : 4 PIT Azuréens (GP-C2) pendant 1 heure ou ailerons

Equipements : 4 canons de 40 mm à supercavitation (800 coups chacun)+ 20 leurres Calloway

CHASSEUR SUPERCAVITANT AZURÉEN MARK I DE CLASSE THUNDER

On peut encore trouver au sein de certaines unités ces modèles très rares de chasseurs Azuréens.

Type : S Azur 1

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Alliance Azure

Nation : Alliance Azure

Coût indicatif : 519 millions de sols

Disponibilité (marché noir) : NA

NT estimé : VI

Longueur : 20m80

Diamètre : 2m55

Largeur : 2m95 (5m40 ailes déployées)

Hauteur :2m95

Poids : 80 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Pack Énergie (PE) Azuréen

Autonomie : 4 heures (120 milles nautiques)

Catégorie GP : GP-E1

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 6 000 mètres (MS)/ -20 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 8 400 mètres (MS)/ -20 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 9 000 mètres (MS)/ -20 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 5
- Ossature : ACS
- Architecture : Ultra lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -8
- Résistance aux Dommages (corps) : -8 (-9 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque (MS) : 3,1 mm en ACS

- Plaque d'armure supplémentaire : 7 mm en Nano-composite (nf-ACS-cTER)
- Blindage (MS) : 10
- Blindage (Corps) : 9
- Hublots : 4 hublots coniques en ACS de 20 cm de diamètre intérieur et de 12 mm d'épaisseur.
- Volet de sécurité : 7 mm en Nano-composite (nf-ACS-cTER)
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 3(11)
- Manœuvrabilité : 18
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 10(3) (Hélice pompe azuréenne pour 30 nœuds)
- Super vitesse : 4 unités de boost
- Accélération : de 0 à 30 nœuds en 40 secondes (de 30 à 120 nœuds en 9 secondes)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : Exceptionnel/Supérieur +

Armement/complément sous les ailes : 2 tonnes/non

Equilibrage : 4 PIT Azuréens (GP-C1) pendant 1 heure ou ailerons

Armement :

- 1 canon de 75 mm à supercavitation (105 coups)
- 4 canons de 40 mm à supercavitation (80 coups chacun)
- 18 leurres Calloway

SUPERCAVITATION			
PO_	**Vitesse (VIT/PM)**	**Autonomie**	**Distance parcourue**
100 m	105 nœuds (35/8)	72 min	126 mn
200 m	145 nœuds (48/10)	38 min	91 mn
300 m	176 nœuds (59/12)	25 min	75 mn
400 m	202 nœuds (67/14)	19 min	65 mn
500 m	226 nœuds (75/16)	15 min	58 mn

CHASSEUR SUPERCAVITANT AZURÉEN MARK II DE CLASSE THUNDER

Type : S Azur 2

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Alliance Azure

Nation : Alliance Azure

Coût indicatif : 862 millions de sols

Disponibilité (marché noir) : NA

NT estimé : VI

Longueur : 20m80

Diamètre : 2m55

Largeur : 2m95 (5m40 ailes déployées)

Hauteur : 2m95

Poids : 80 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Pack Énergie (PE) Azuréen

Autonomie : 4 heures (120 milles nautiques)

Catégorie GP : GP-E1

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 5 000 mètres (MS)/ -20 000 mètres (Corps)
- **Limite :** - 7 000 mètres (MS)/ -20 000 mètres (Corps)
- **Écrasement :** - 7 500 mètres (MS)/ -20 000 mètres (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 5
- Ossature : ACS
- Architecture : Ultra lourde
- Résistance aux Dommages (MS) : -8
- Résistance aux Dommages (corps) : -8 (-10 contre les explosions)
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque (MS) : 2,6 mm en ACS
- Plaque d'armure supplémentaire : 14 mm en Nano-composite (nf-ACS-cTER)
- Blindage (MS) : 14
- Blindage (Corps) : 13
- Hublots : 4 hublots coniques en ACS de 20 cm de diamètre intérieur et de 9,5 mm d'épaisseur.
- Volet de sécurité : 14 mm en Nano-composite (nf-ACS-cTER)
- Blindage Hublot (avec volet de sécurité) : 3 (15)
- Manœuvrabilité : 18
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 10(3) (Hélice pompe azuréenne pour 30 nœuds)
- Super vitesse : 4 unités de boost
- Accélération : de 0 à 30 nœuds en 40 secondes (de 30 à 120 nœuds en 9 secondes)

Tranche(s) : Module de survie/Corps arrière/Corps avant

Sonar/Equipement : supérieur/supérieur

Armement/complément sous les ailes : 2 tonnes/non

Equilibrage : 4 PIT Azuréens (GP-C1) pendant 1 heure ou ailerons

Armement :

- 2 canons de 75 mm à supercavitation (74 coups chacun)
- 22 leurres Calloway

SUPERCAVITATION			
PO_	**Vitesse (VIT/PM)**	**Autonomie**	**Distance parcourue**
100 m	105 nœuds (35/8)	65 min	113 mn
200 m	145 nœuds (48/10)	34 min	82 mn
300 m	176 nœuds (59/12)	23 min	68 mn
400 m	202 nœuds (67/14)	17 min	59 mn
500 m	226 nœuds (75/16)	14 min	53 mn

NAVIRES

Tous les vaisseaux décrits ci-après utilisent une propulsion MHD. Par conséquent, ils ont une forme très caractéristique :

Ils ont aussi la particularité de tous se déplacer à la même vitesse (85 nœuds) et de descendre à la même profondeur (-20 km).

Note : pour la détection des navires utilisant une propulsion magnétohydrodynamique utilisez les modificateurs de détection sonar suivant : Actif : -2 /Passif : -6

Tuiles hydrodynamiques à répulsion magnétique : Ces tuiles sont faites d'un polymère qui réduit les frictions entre la coque et l'eau, ce qui permet de lisser la couche limite et de réduire la production de vortex (source de bruits). De plus, un champ magnétique très puissant est appliqué le long de la coque. Ce champ est suffisamment important pour repousser l'eau « loin » de la coque. Un ou plusieurs capteurs surveillent en permanence l'état de la couche limite. Le champ magnétique est alors ajusté à la demande afin que la couche limite garde constamment sa stabilité. La conjonction de ces deux technologies permet de grandement améliorer la vitesse du sous-marin. De plus, l'absence de perturbation autour de la coque permet de réduire la probabilité de détection (-2 aux tests de détection passifs cumulable avec la pénalité pour la propulsion magnétohydrodynamique). Néanmoins, des appareils capables de détecter des variations du champ magnétique pourront éventuellement plus facilement repérer le sous-marin (+2 aux tests de détection passif).

ESCORTEUR DE LA CLASSE BREMUSA

Type : Bremusa

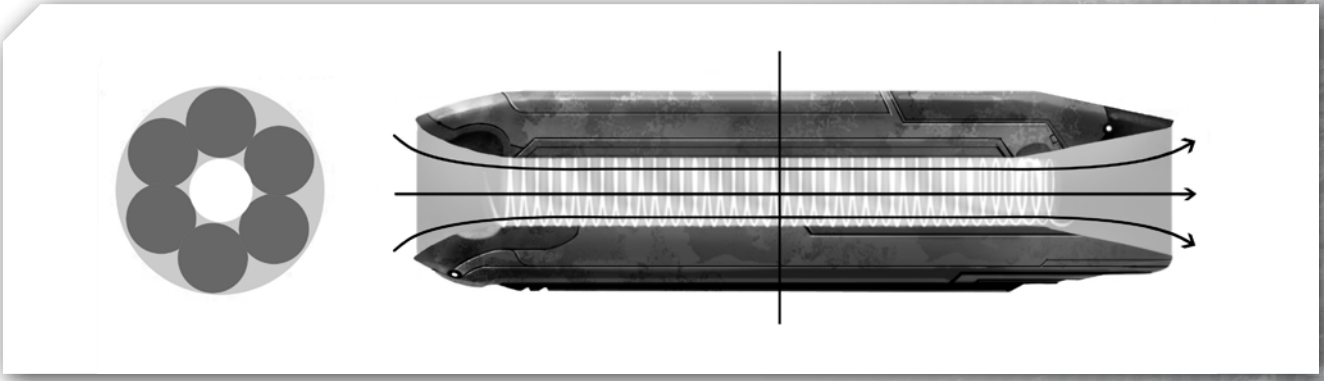
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Alliance Azure
Nation : Alliance Azure
Coût indicatif : 144 milliards de sols
Disponibilité (marché noir) : -
NT estimé : VI (Azuréen)
Longueur : 101m
Diamètre : 3m30 par cylindre
Hauteur : 9m90
Largeur : 9m90
Poids : 6 000 tonnes
Équipage : 13x6
Source d'énergie : Réacteur à fusion Azuréen
Autonomie : 1 000 ans (mais 120 jours pour l'équipage)
Catégorie GP : 6 × GP-F3 (réacteur) / GP-G1 (propulsion MHD)
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 20 000 mètres
- **Limite :** - 29 000 mètres
- **Écrasement :** - 30 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 18
- Ossature : ACS
- Architecture : Ultra-lourde+
- Résistance aux Dommages : -12
- Résistance aux Dommages (MA 1-5) : -12 ou -19 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 6) : -12 ou -20 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +8
- Coque : 15 mm en ACS, tuiles hydrodynamiques à répulsion magnétique
- Plaque d'armure supplémentaire : 28 mm en Nano-composite (nf-ACS-cTER)
- Blindage : 28
- Manœuvrabilité : 13
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 28(6) (Propulsion MHD azuréenne pour 85 nœuds)
- Accélération : de 0 à 85 nœuds en 9 secondes.
- Cylindres :6
- Ponts : Deux ponts par « cylindre »

Tranche(s) : 11 par pont et par cylindre en plus des modules d'armement
Cloison(s) étanche(s) : 10 par **« cylindre »**
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 11 par **« cylindre »**/0
Fret/Volume : 1 685 - 1 852 tonnes (2 107 - 2 315 m3)
Sonar/Equipement : Exceptionnel/Exceptionnel
Complément : inconnu
Module armement 1 : 3 barillets de 8 torpilles taille 5 (24 torpilles).
Module armement 2 : 3 barillets de 8 torpilles taille 5 (24 torpilles).
Module armement 3 : 3 barillets de 8 torpilles taille 5 (24 torpilles).
Module armement 4 : 2 barillets de 7 torpilles taille 6 (14 torpilles).
Module armement 5 : 2 barillets de 7 torpilles taille 6 (14 torpilles).
Module armement 6 : 1 barrilet de 4 torpilles taille 8



Armement divers :

- 5 batteries de 4 faisceaux anti-moléculaires lourds
- 4 batteries de 2 Hadès lourds
- 4 tourelles de défense (2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide)
- 4 canons à neutrons lourds/Répulsion magnétique

FRÉGATE DE LA CLASSE « AURORA »

Type : Aurora
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Alliance Azure
Nation : Alliance Azure
Coût indicatif : 274 milliards de sols
Disponibilité (marché noir) : -
NT estimé : VI (Azuréen)
Longueur : 120m
Diamètre : 3m90 pour un cylindre
Hauteur : 11m70
Largeur : 11m70
Poids : 10 000 tonnes
Équipage : 17 x 6
Source d'énergie : Réacteur à fusion Azuréen
Autonomie : 1 000 ans (mais 120 jours pour l'équipage)
Catégorie GP : 6 × GP-G1 (réacteur) / GP-G4 (propulsion MHD)
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 20 000 mètres
- **Limite :** - 29 000 mètres
- **Écrasement :** - 30 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 22
- Ossature : ACS
- Architecture : Ultra-lourde+
- Résistance aux Dommages : -14
- Résistance aux Dommages (MA 1-4) : -14 ou -21 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 5) : -14 ou -22 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 6) : -14 ou -23 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +8
- Coque : 18 mm en ACS, tuiles hydrodynamiques à répulsion magnétique
- Plaque d'armure supplémentaire : 49 mm en Nano-composite (nf-ACS-cTER)
- Blindage : 37
- Manœuvrabilité : 11
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 28(6) (Propulsion MHD azuréenne pour 85 nœuds)
- Accélération : de 0 à 85 nœuds en 3 secondes.
- Ponts : Deux ponts par « cylindre »
- Cylindres : 6

Tranche(s) : 11 par pont et par cylindre en plus des modules d'armement
Cloison(s) étanche(s) : 11 par « cylindre »
Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 12 par « cylindre »/0
Fret/Volume : 2 696 - 2 993 tonnes (3 370 - 3 741 m3)
Sonar/Equipement : Exceptionnel/Exceptionnel
Complément : inconnu

Module armement 1 : 3 barillets de 16 torpilles taille 5 (48 torpilles).
Module armement 2 : 2 barillets de 8 torpilles taille 6 (16 torpilles).
Module armement 3 : 2 barillets de 8 torpilles taille 6 (16 torpilles).
Module armement 4 : 2 barillets de 8 torpilles taille 6 (16 torpilles).
Module armement 5 : 1 barillet de 5 torpilles taille 8.
Module armement 6 : 1 barillet de 4 torpilles taille 10.
Armement divers :

- 8 batteries de 15 faisceaux AM lourds
- 8 batteries de 6 Hadés lourds
- 7 batteries de 3 canons à particules lourds
- 3 canons Hadès navals
- 8 canons à neutrons lourds
- 8 tourelles de défense de 2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide
- 3 tourelles de 2 canons de 127 mm à supercavitation et à tir rapide
- Répulsion magnétique

CROISEUR DE LA CLASSE « PANDORA »

Les croiseurs de la classe **«** Pandora **»** embarquent, dans leurs modules d'armement, 4 chasseurs légers **«** Racer **»** et 2 chasseurs lourds **«** Multae **».**

Type : Pandora
Catégorie : Véhicule lourd (V+)
Fabricant : Alliance Azure
Nation : Alliance Azure
Coût indicatif : 2 530 milliards de sols
Disponibilité (marché noir) : -
NT estimé : VI (Azuréen)
Longueur : 276m
Diamètre : 10m pour un cylindre
Hauteur : 30m
Largeur : 30m
Poids : 150 000 tonnes
Équipage : 67 x 6
Source d'énergie : Réacteur à fusion Azuréen
Autonomie : 1 000 ans (mais 120 jours pour l'équipage)
Catégorie GP : 6 × GP-H2 (réacteur) / GP-I1 (propulsion MHD)
Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 20 000 mètres
- **Limite :** - 30 000 mètres
- **Écrasement :** - 30 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 9
- Ossature : ACS
- Architecture : Ultra-lourde++
- Résistance aux Dommages : -3
- Résistance aux Dommages (MA 1-4) : -3 ou -5 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 5-6) : -3 ou -6 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque : 47 mm en ACS, tuiles hydrodynamiques à répulsion magnétique

- Plaque d'armure supplémentaire : 70 mm en Nano-composite (nf-ACS-cTER)
- Blindage : 41
- Manœuvrabilité : 6
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 28(6) (Propulsion MHD azuréenne pour 85 nœuds)
- Accélération : de 0 à 85 nœuds en 2 secondes.
- Ponts : 4 ponts par « cylindre »
- Cylindres : 6

Tranche(s) : 11 par pont et par cylindre en plus des modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 11 par « cylindre »

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 12 par « cylindre »/0

Fret/Volume : 61 651 - 66 881 tonnes (77 064 - 83 601 m3)

Sonar/Equipement : Exceptionnel/Exceptionnel

Complément : inconnu

Module armement 1 :

- 3 Barillets de 53 torpilles taille 5 (159 torpilles)
- 4 Chasseurs Racer.

Module armement 2 :

- 2 Barillets de 44 torpilles taille 6 (88 torpilles)
- 1 Chasseur Multae

Module armement 3 :

- 2 Barillets de 44 torpilles taille 6 (88 torpilles)
- 1 Chasseur Multae

Module armement 4 : 1 barillet de 43 torpilles taille 8.

Module armement 5 : 1 barillet de 29 torpilles taille 10.

Module armement 6 : 1 barillet de 29 torpilles taille 10.

Armement divers :

- Multiples tourelles de défense (4 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide)
- Répulsion magnétique
- 8 tourelles de deux canons de 127 mm à supercavitation et à tir rapide
- 3 tourelles de deux canons de 240 mm à supercavitation
- De nombreuses armes à énergie

CUIRASSÉ DE LA CLASSE « ALASTA »

Les cuirassés de la classe **«** Alasta **»** embarquent, dans leurs modules d'armement, 10 chasseurs légers « Racer » et 4 chasseurs lourds **«** Multae **».**

Type : Alasta

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Fabricant : Alliance Azure

Nation : Alliance Azure

Coût indicatif : 6 990 milliards de sols

Disponibilité (marché noir) : -

NT estimé : VI (Azuréen)

Longueur : 296m

Diamètre : 15m pour un cylindre

Hauteur : 45m

Largeur : 45m

Poids : 350 014 tonnes

Équipage : 101 x 6

Source d'énergie : Réacteur à fusion Azuréen

Autonomie : 1 000 ans (mais 120 jours pour l'équipage)

Catégorie GP : 6 × GP-I1 / GP-I4

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 20 000 mètres
- **Limite :** - 30 000 mètres
- **Écrasement :** - 30 000 mètres

Attributs :

- Gabarit : 12
- Ossature : ACS
- Architecture : Ultra-lourde++
- Résistance aux Dommages : -4
- Résistance aux Dommages (MA 1-4) : -4 ou -6 contre les explosions
- Résistance aux Dommages (MA 5-6) : -4 ou -7 contre les explosions
- Modificateur d'intégrité : +10
- Coque : 70 mm en ACS, tuiles hydrodynamiques à répulsion magnétique
- Plaque d'armure supplémentaire : 91 mm en Nano-composite (nf-ACS-cTER)
- Blindage : 50
- Manœuvrabilité : 6
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 28(6) (Propulsion MHD azuréenne pour 85 nœuds)
- Accélération : de 0 à 85 nœuds en 1 seconde.
- Ponts : 6 ponts par « cylindre »
- Cylindres : 6

Tranche(s) : 11 par pont et par cylindre en plus des modules d'armement

Cloison(s) étanche(s) : 8 par « cylindre »

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 9 par « cylindre »/0

Fret/Volume : 88 675 - 100 775 tonnes (110 844 - 125 969 m3)

Sonar/Equipement : Exceptionnel/Exceptionnel

Complément : inconnu

Module armement 1 :

- 3 Barillets de 128 torpilles taille 5 (384 torpilles)
- 10 Chasseur Racer.

Module armement 2 :

- 2 Barillets de 121 torpilles taille 6 (242 torpilles)
- 2 Chasseurs Multae.

Module armement 3 :

- 2 Barillets de 121 torpilles taille 6 (242 torpilles)
- 2 Chasseurs Multae.

Module armement 4 : 1 barillet de 102 torpilles taille 8.

Module armement 5 : 1 barillet de 83 torpilles taille 9.

Module armement 6 : 1 barillet de 67 torpilles taille 10.

Armement divers :

- Multiples tourelles de défense (4 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide)
- Répulsion magnétique
- 16 tourelles de deux canons de 127 mm à supercavitation et à tir rapide
- 4 tourelles de trois canons de 240 mm à supercavitation
- De nombreuses armes à énergie

ENGINS TERRESTRES_

CIVILS

JEEP DE RECONNAISSANCE MULTI-RÔLES

C'est une jeep légèrement blindée capable d'assurer diverses missions telles que transport de troupe (6 soldats et leur équipement),

transport de marchandise, reconnaissance, détection et transmission.

Elle est dotée d'un blindage de 6 ou 10 mm (6 sur les côtés et 10 sur le plancher) en acier.

Type : Rec J
Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Komodo Ind
Nation : Ligue rouge
Coût indicatif : 150 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 5(10)
NT estimé : II
Longueur : 4,3 m
Largeur : 2m
Hauteur : 2,15m
Poids : 3,8 t (max de 4,5 t)
Équipage : 1
Passagers : 5
Profondeur : NA
Source d'énergie : moteur diesel
Autonomie : 800km
Catégorie GP : GP-D1 (134 cv)
Attributs :

- Gabarit : 1
- Ossature : Aluminium structurel
- Architecture : Lourde
- Résistance aux Dommages : +5
- Modificateur d'intégrité : +1
- Carrosserie : 1,5 mm en alliage d'aluminium
- Plaque d'armure supplémentaire : 10 mm en Acier [VHS]
- Blindage : 2
- Vitre : 10 mm en Verre blindé
- Volet de sécurité : non
- Blindage Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :2
- Manœuvrabilité : 7
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 18(4) (110km/h sur route) [66 km/h hors route]

Tranche(s) :.1
Fret : 700 kg
Armement : généralement une mitrailleuse lourde
Défenses : Bouclier anti-radiation : 12

MILITAIRES

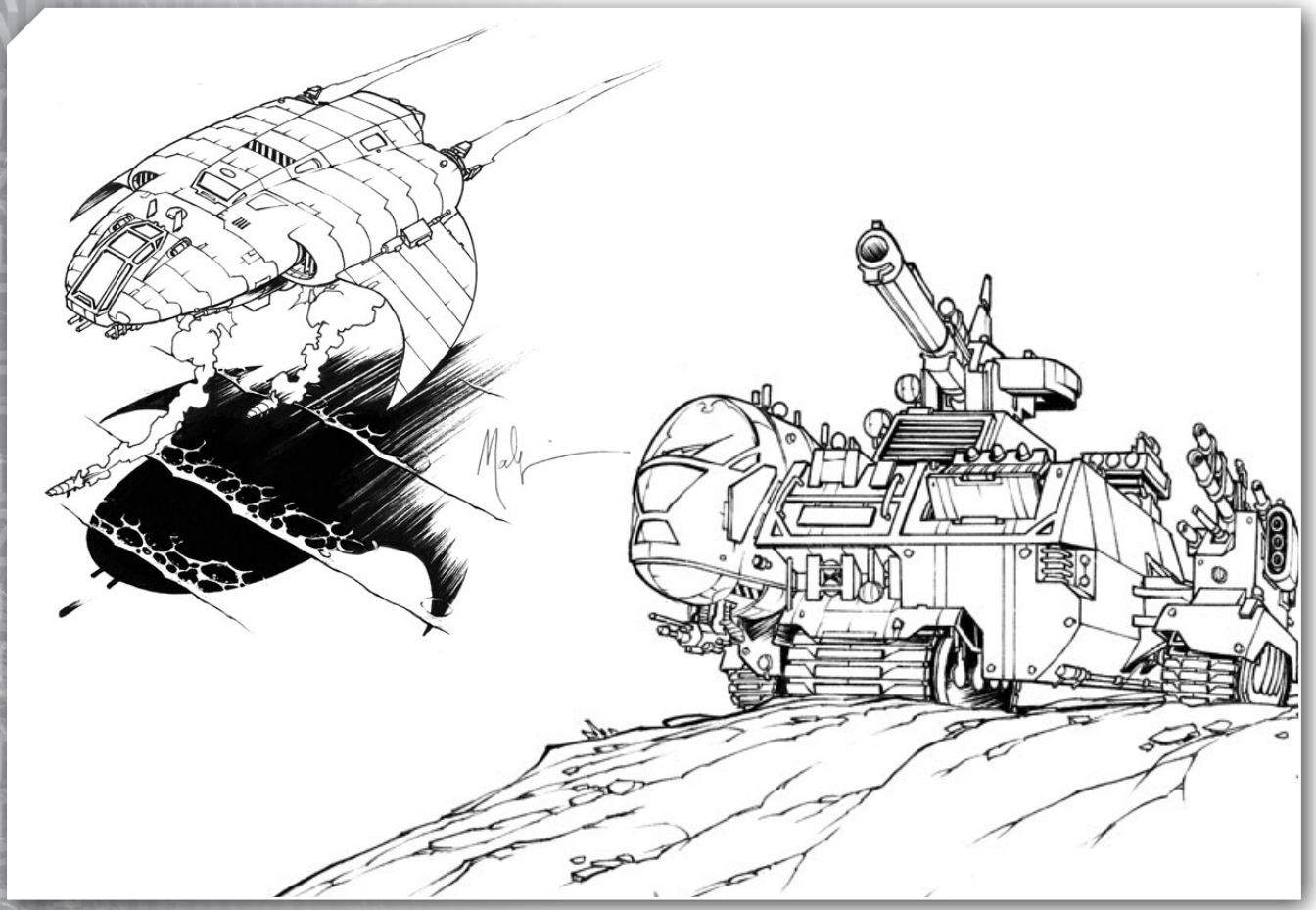
CHAR DE COMBAT OSRICK

C'est un char de combat lourd destiné à engager les chars lourds ennemis. Son blindage est donc conséquent.

Ce char est équipé d'un moteur à turbine multi carburants qui fournit la puissance nécessaire pour propulser ce monstre à 66 km/h sur route et 48 km/h hors route. Ce moteur fonctionne par défaut avec du diesel, mais il accepte aussi de l'essence (même consommation), du kérosène (consommation -20 %) ou de l'alcool (consommation +20 %).

La conception de ce char reste assez similaire à celle des chars de niveau technologique II. La seule grande différence réside dans le fait que l'énergie produite par la turbine est convertie en énergie électrique.

En effet, les roues qui entraînent les chenilles intègrent un moteur électrique à aimants permanents. Ainsi, lorsqu'on envoie



du courant dans les moteurs, ceux-ci se mettent à tourner, ce qui entraîne les roues qui elles-mêmes entraînent les chenilles, ce qui fait avancer l'engin.

On a donc une propulsion entièrement électrique, beaucoup plus souple et performante qu'une propulsion avec des arbres de directions, des pignons réducteurs, etc. De plus, il n'est pas nécessaire d'avoir des ouvertures dans le châssis, ce qui évite tous les problèmes d'étanchéité (très utile en surface).

La tourelle de l'Osrick est particulièrement bien protégée avec un super blindage incliné à 45° et constitué d'une plaque en acier VHS, d'une plaque de céramique en uranium appauvri (DUO2), d'une plaque en uranium appauvri (DU) et d'une plaque d'acier VHS (1333-cVHS/DU). La coque est aussi recouverte de ce blindage.

La Ligue est la seule nation à utiliser ce type de protection et l'on ne sait pas trop son impact sur la santé en cas de pénétration. Fort heureusement, très peu d'obus en sont capables.

Type : Char OS VI

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Komodo Ind.

Nation : Ligue rouge

Coût indicatif : 26 000 000 de sols

Disponibilité (marché noir) : -10 (-5)

NT estimé : III

Longueur : 7m90

Largeur : 3m60

Hauteur : 2m40

Poids : 63 tonnes

Équipage : 3

Profondeur : NA

Source d'énergie : Moteur à turbine multi carburants (1 500 CV)

Autonomie : 461 km (1 907 litres d'hyper diesel)

Catégorie GP : légèrement supérieur à GP-E1

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages : -5
- Modificateur d'intégrité : +9
- Armure : 17 mm en Composite (Al/TiC)
- Plaque d'armure supplémentaire (Corps): 84 mm en composite (1333-cVHS/DU)
- Plaque d'armure supplémentaire (Tourelle) : 90 mm en composite (1333-cVHS/DU)
- Blindage corps : 15 (18 contre les armes à énergie et les charges creuses)*
- Blindage tourelle : 26 (34 contre les armes à énergie et les charges creuses)**
- Vitre : Verre blindé de 224 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : même matériau que les plaques d'armure
- Blindage vitre : 25 (34 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Manœuvrabilité : 14
- •Vitesse, VIT (points de mouv.) : 11(3) (67km/h) ou 8 (2) hors route (48km/h)

Tranche(s) : 1

Ecoutilles : 2

Armement : 5,5 tonnes

Systèmes particuliers :

- Caméra
- Système amphibie

Armement :

- 1 canon de 120 mm avec 40 obus
- 1 canon d'assaut de calibre 20mm (à l'avant) avec 400 obus
- 1 mitrailleuse légère calibre 7,62 mm (coaxiale) avec 6 000 cartouches.

Défenses :

- Bouclier anti-radiation 20
- Lance-leurres (10 leurres)

(*) C'est le blindage moyen. Dans la pratique, l'avant est bien plus renforcé (BLD 20 / 25) que l'arrière (BLD 10 / 13).

(**) C'est le blindage moyen. Dans la pratique, l'avant et les côtés de la tourelle sont bien plus renforcés (BLD 32 / 45) que l'arrière ou le toit (BLD 20 / 27).

KOMODO

Rapide et bien armé, le Komodo est un appareil d'exploration et d'attaque très utilisé par la Ligue. C'est un véhicule assez étrange avec un poste de pilotage situé à droite de la carcasse principale sur laquelle est directement monté sur une plaque pivotante un poste de tir doté d'un canon de 120mm.

Type : KM 223

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Conquest

Nation : Ligue rouge

Coût indicatif : NA

Disponibilité (marché noir) : Introuvable

NT estimé : III

Longueur : 6m

Largeur : 4m

Hauteur : 3m50

Garde au sol : 30 cm environ

Poids : 30 tonnes

Équipage : 5

Passagers : 2

Profondeur : NA

Source d'énergie : Moteur à turbine multi carburants (2 500 CV)

Autonomie : 250 km

Catégorie GP : légèrement supérieur à GP-E2

Attributs :

- Gabarit : 3
- Ossature : Titane structurel
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : +2
- Modificateur d'intégrité : +2
- Armure : hyper-alliage de titane de 22 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : Hyper comp. 133-cRHA de 21 mm
- Blindage : 6
- Hublot/paroi vitrée* : Hyper-alon de 40 mm d'épaisseur (Petite vitre renforcée qu'il faut viser avec un test à –5).
- Volet de sécurité : 10 mm de super acier strié
- Blindage Hublot/paroi vitrée (avec volet de sécurité) : 4(5)
- Manœuvrabilité : 19
- Vitesse, VIT (points de mouv.): 21(5) (chenilles pour 128 km/h sur route) ou 15(4) (91 km/h hors-route)

Tranche(s) :

- Poste de pilotage
- Poste de détection
- Poste de tir
- Poste de contrôle
- Poste de fret, Tourelle

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 3/1

Systèmes particuliers :

- Bouclier anti-radiation
- 12/Écoutilles (x3)
- Porte arrière passagers
- Projecteurs (x4)
- Caméra
- Réserve d'oxygène 134 h
- Illuminateur

Armement :

- Canon 120 mm sur une plate-forme pivotante sur le dessus du véhicule
- Chaingun 30 mm sur Pivot sous le poste de pilotage
- Mitrailleuse lourde F64 sur pivot
- Lance-roquettes 8 tubes sur la partie gauche du véhicule
- 1 Lance-missile anti-véhicules (Taille 6 x6) et 1 lance-missile sol-air (Taille 1 x6)

Défenses :

- Vitre renforcée
- Lance-leurres (12 leurres)

REPTILE

Le Reptile est le véhicule d'exploration standard de l'Hégémonie. C'est un véritable QG mobile, ainsi qu'un transport de troupes, un poste de détection et un laboratoire ambulant. Il est constitué d'un véhicule principal tractant deux « wagons » qui peuvent être séparés.

Le véhicule principal abrite le poste de commandement et le poste de pilotage. Le premier wagon accueille le laboratoire d'analyse et le deuxième le poste de détection. Chaque wagon peut, de plus, accueillir quatre soldats en armure de combat.

Type : IGU ZE 345

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Chantiers de Keryss

Nation : Hégémonie

Coût indicatif : NA

Disponibilité (marché noir) : Introuvable

NT estimé : IV

Longueur : 6m par wagon

Largeur : 3m50

Hauteur : 4 m

Garde au sol : 70 cm environ

Poids : 20 tonnes (véhicule principal) + 15 tonnes par wagon

Équipage : 6

Passagers : 12

Profondeur : NA

Source d'énergie :

- Véhicule principal : Moteur à turbine multi carburants (1 000 CV)
- Wagons : RTG

Autonomie :

- Véhicule principale : 350 km
- Wagons : en années

Catégorie GP :

- Véhicule principal: entre GP-D4 et GP-E1
- Wagons : GP-D1

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : nano-titane structurel
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -4
- Modificateur d'intégrité : +8
- Armure : nano-alliage d'aluminium de 23 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : Nano-composite 133-cVHS de 21mm d'épaisseur
- Blindage : 7 (8 contre les attaques énergétiques et les charges creuses)
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :vitre renforcée en hyper-alon de 40 mm d'épaisseur (Vitres renforcées qu'il faut viser avec un test à –5. Une à l'avant et deux sur les côtés du véhicule principal et une de chaque côté des deux wagons)
- Volet de sécurité : Nano-composite 133-cVHS de 7mm d'épaisseur
- Blindage Hublot/paroi vitré (avec volet de sécurité) : 4(7)
- Manœuvrabilité : 15
- Vitesse, VIT (points de mouv.) :
  - Véhicule principal uniquement : 15(4) (chenilles, 94 km/h sur route) / 11(3) n(66 km/h, hors-route)
  - Avec 1 wagon : 10(3) (65 km/h sur route) / 8(2) (46 km/h, hors-route)
  - Avec 2 wagons : 10(3) (60 km/h sur route) / 7(2) (42 km/h, hors-route)

Tranche(s) :

- Véhicule principal (poste de pilotage, poste de détection, poste de tir, poste de contrôle, tourelle)
- Wagon 1 (poste de tir, poste passagers, tourelle)
- Wagon 2 (poste de détection, poste de communication)

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/1

Systèmes particuliers :

- Bouclier anti-radiation 1
- Écoutilles (x5)
- Porte arrière avec rampe
- Régulateur thermique 3
- Projecteurs (x6)
- Laboratoire d'analyse
- Réserve d'oxygène 192 h
- Illuminateur
- Poste de communication et de détection (Dispositif Radar Extol IV (50 km))
- Analyseur 20 cibles
- Acquisition 12 cibles
- Blindage électronique 10
- Détecteur de mouvement niveau 20
- Dispositif communication principal (1 000km)
- Borne relais satellite
- Crypteur 12
- Décodeur 12
- Capteur d'ondes 12
- Brouilleur 12)

Armement :

- Lance-flammes x2 (avant du véhicule principal)
- Canon de 57mm (tourelle du véhicule principal)
- Mitrailleuse lourde F67 (tourelle du véhicule principal)
- Lance-missile anti-véhicules (Taille 4 x6) et un lance-missile sol-air (Taille 2 x6) sur le deuxième wagon.

Défenses :

- Vitre renforcée
- Lance-leurres (12 leurres)
- Champ IEM Omi star II (niveau 12)

SCORPIO

Ce véhicule blindé est un engin de transport et d'exploration particulièrement bien armé. Il est doté d'un canon principal de 125 mm, de deux lance-roquettes 6 tubes, de deux chainguns de 20mm, d'un lance-missile antichar et d'un lance-missile sol-air.

Type : Scorpio Scion 76

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Gladius

Nation : Culte du Trident/Veilleurs

Coût indicatif : NA

Disponibilité (marché noir) : introuvable

NT estimé : IV

Longueur : 7m

Largeur : 3m

Hauteur : 2m54

Garde au sol : 70 cm environ

Poids : 60 tonnes

Équipage : 5

Passagers : 6

Source d'énergie : Moteur à turbine multi carburants (1 500 CV) avec alimentation électrique par RTG

Autonomie : 450 km

Catégorie GP : Propulsion : GP-E1 (GP-C4 pour l'alimentation électrique)

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : nano-titane structurel
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -4
- Modificateur d'intégrité : +8
- Armure : nano-alliage de titane de 22 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire (corps) : 21 mm de Nano-comp. 133-cVHS
- Plaque d'armure supplémentaire (tourelle) : 41 mm de Nano-comp. 133-cVHS
- Blindage : 10
- Blindage tourelle : 14
- Hublot/paroi vitré* : vitre renforcée en hyper-alon de 40mm d'épaisseur(Quatre Petites vitres renforcées dans les quatre directions qu'il faut viser avec un test à –10).
- Volet de sécurité : non
- Blindage Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :4
- Manœuvrabilité : 16
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 10(3) (chenilles pour 62 km/h sur route) / 7(2) (43 km/h, hors-route)

Tranche(s) :

- Poste de pilotage, poste de détection
- Poste de tir
- Poste passagers
- Poste contrôle, Tourelle

Ecoutilles externes/portes : 5/1

Systèmes particuliers :

- Bouclier anti-radiation 12
- Écoutilles (x5)
- Porte arrière passagers
- Projecteurs (x4)
- Caméra
- Réserve d'oxygène 96 h
- Illuminateur

Armement :

- Canon principal de 125 mm, deux lance-roquettes 6 tubes
- Deux chainguns de 20mm
- Un lance-missile anti-véhicules (Taille 4 x6) et un lance-missile sol-air (Taille 2 x6).

Défenses : Lance-leurres (12 leurres)

SCORPIO II

Plus léger et plus rapide que le Scorpio premier du nom, le Scorpio II est un véhicule équipé de deux tourelles latérales. Chaque tourelle couvre un arc de 180° allant de l'avant du véhicule jusqu'à l'arrière. Le scorpio II est un véhicule d'attaque qui est souvent utilisé pour escorter des convois.

Type : Scorpio Kalar 26

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Gladius

Nation : Culte du Trident/Veilleurs

Coût indicatif : NA

Disponibilité (marché noir) : Introuvable

NT estimé : IV

Longueur : 5m

Largeur : 2m75

Hauteur : 2m

Garde au sol : 40 cm environ

Poids : 40 tonnes

Équipage : 5

Passagers : 2

Source d'énergie : Moteur à turbine multi carburants (1 500 CV) avec RTG pour l'alimentation électrique

Autonomie : 450 km

Catégorie GP : GP-E1 (GP-C4 pour l'alimentation électrique)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 100 mètres
- **Limite :** - 120 mètres
- **Écrasement :** - 150 mètres

Attributs :

- Gabarit : 3
- Ossature : nano-titane structurel
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -4
- Modificateur d'intégrité : +8
- Armure : nano-alliage d'aluminium de 18 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire (corps) : 28mm de fluide nano-composite nf-133-cVHS et courbes optimisées
- Plaque d'armure supplémentaire (tourelle) : 56mm de fluide nano-composite nf-133-cVHS et courbes optimisées
- Blindage : 14
- Blindage tourelle : 20
- Hublot/paroi vitré* : vitre renforcée en hyper-alon de 40mm d'épaisseur (Quatre Petites vitres renforcées dans les quatre directions qu'il faut viser avec un test à –10)
- Volet de sécurité : non
- Blindage Hublot/paroi vitré : 4
- Manœuvrabilité : 19

- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 15(4) (chenilles pour 91 km/h sur route) / 10 (3) (64 km/h, hors-route)

Tranche(s) :

- Poste de pilotage
- Poste de tir
- Poste de contrôle
- Poste de détection
- Poste passagers
- Tourelles

Ecoutilles externes : 5

Systèmes particuliers :

- Système amphibie
- Bouclier antiradiation 16
- Écoutilles (x5)
- Projecteurs (x4)
- Caméra
- Réserve d'oxygène 96 h
- Illuminateur

Armement :

- 2 x Canon de 90 mm (1 par tourelle)
- 2 x Chainguns de 20mm (1 par tourelle)
- 2 x Lance-roquettes 6 tubes (1 par tourelle).
- 1x Lance-missiles sol-air (Taille 3 x6).

Défenses :

- Vitre renforcée
- Forme du blindage
- 2x Lance-leurres (2 x 12 leurres)
- Champ de Force 12

ENGINS MULTI-MILIEUX HYBRIDES_

S'il est un autre projet sur lequel les grandes nations se livrent une guerre acharnée, c'est bien le développement des appareils multi-milieux.

CIVIL

CARGO AIR-MER NEPTIA

C'est un cargo haute technologie développé par l'Union Méditerranéenne. Il est spécialisé dans la livraison rapide de denrées précieuses et fragiles. Ceci permet de pratiquer des prix élevés car il faut amortir le coût important du vaisseau.

Type : cargo

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Industries de l'Union

Nation : Union Méditerranéenne

Coût indicatif : 910 000 000 sols

Disponibilité (marché noir) : -20(-15)

NT estimé : IV

Longueur : 44m10

Diamètre : 6m50

Poids : 1 000 tonnes

Équipage : 16

Passagers : -

Source d'énergie :

- Réacteur nucléaire au thorium
- Kérosène

Autonomie :

- 25 ans en mer (25 jours de nourriture)
- 10 heures dans les airs

Catégorie GP : GP-E3 (mer) / GP-E2 (air)

Dispositif de secours (mer) : Pile À Combustible Anaérobie Rechargeable NT IV (PACAR)

Autonomie (mer) : 2,5 jours à 5 nœuds [300 milles nautiques]

Catégorie GP de secours (mer) : GP-D1

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 4 000 mètres
- **Limite :** - 5 000 mètres
- **Écrasement :** - 6 600 mètres

Attributs :

- Gabarit : 10
- Ossature : nano-titane structurel
- Architecture : lourde

CARGO AIR-MER NEPTIA

Comme le cargo se déplace à la fois sous l'eau et dans l'air, sa structure doit être suffisamment robuste pour résister aux conditions corrosives et tumultueuses de la surface et légère pour ne pas alourdir inutilement le cargo. Aussi le choix s'est porté sur une structure de type lourde en hyper terranium et nano-titane structurel.

Pour pouvoir se déplacer à la fois sous l'eau et dans l'air, le cargo est équipé d'un astucieux système de propulsion constitué de deux énormes turbines montées sur des nacelles orientables.

Sous l'eau, ces turbines fonctionnent comme des hélices pompes et sont alimentées par un réacteur nucléaire ultra-performant au thorium et d'une autonomie de 25 ans. Ses hélices lui permettent d'atteindre une vitesse maximale de 27 nœuds.

Dans l'air, ces mêmes turbines fonctionnent comme des turboréacteurs à double flux. Afin d'augmenter le rendement du turboréacteur et d'abaisser sa consommation, la température du flux d'air chaud est accrue grâce à des résistances électriques alimentées par le réacteur nucléaire. Les turboréacteurs fonctionnent avec du kérosène.

Une fois à la surface, le cargo déploie des ailerons (pour améliorer la portance), oriente les nacelles vers le bas et allume les turboréacteurs. La puissance est alors suffisante pour soulever les 1 000 tonnes du vaisseau, permettant ainsi un décollage vertical et totalement indépendant de l'état de la mer. Une fois en l'air, les nacelles sont orientées horizontalement. Enfin, pour se poser, les nacelles sont de nouveau orientées vers le bas permettant un amerrissage vertical.

Le cargo emporte suffisamment de kérosène pour pouvoir voler pendant 10 heures à 900 km (soit une distance franchissable de 9 000 km).

Le Neptia dispose d'un champ de force spécial placé sur les ailes et alimenté par le réacteur nucléaire. Ce champ de force permet de diminuer fortement les perturbations aérodynamiques autour de l'avion, ce qui permet de réduire drastiquement la consommation de carburant en vol.

- Résistance aux Dommages : +5
- Modificateur d'intégrité : +11
- Armure : hyper-terranium de 12 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : non
- Blindage : 4
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) : hyper-alon de 10 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : non
- Blindage Hublot/paroi vitré : 1
- • Manœuvrabilité : Gouverne : +1
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 9 (3) (2 hélice-pompes pour 27 nœuds en mer) / 150(31) (900km/h (air))
- Accélération (mer) : 0 à 27 nœuds en 77 secondes.
- Paroi étanche : 3

Tranche(s) : 4

Ecoutilles externes/portes : 4 / 3 (2 + 1 double porte)

Fret/volume : 300t/375 m3

MILITAIRE

CHASSEUR DE CHARS MULTIMILIEU PANTHÈRE

Ce blindé est un chasseur de chars capable d'évoluer jusqu'à 250 m de profondeur.

Type : Char

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Chantiers de Keryss

Nation : Hégémonie

Coût indicatif : 32 433 696 sols

Disponibilité (marché noir) : introuvable

NT estimé : III

Longueur : 11m50

Largeur : 3m70

Hauteur : 2m80

Garde au sol : 50cm

Poids : 56 tonnes

Équipage : 3

Passagers : -

Source d'énergie : THC

Autonomie : 30h en mer, 6h à terre

Catégorie GP : GP-D3

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 250 mètres
- **Limite :** - 350 mètres
- **Écrasement :** - 375 mètres

Attributs :

Gabarit : 4

- Ossature : PlasTirAl
- Architecture : ultra-lourde
- Résistance aux Dommages : -5
- Modificateur d'intégrité : +9
- Armure : hyper-acier VHS de 2 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : hyper composite 133-cVHS de 63 mm d'épaisseur
- Blindage : 23 (27 contre les armes à énergie et les charges creuses)

CHASSEUR DE CHARS MULTIMILIEU PANTHÈRE

Le Panthère est constitué de quatre cylindres pressurisés (un gros et trois petits), de deux silos (ballast et réactant), d'hyper structure pour tenir le tout ensemble et d'un important blindage tout autour des cylindres et des chenilles. L'ensemble est caréné pour lui donner un aspect redoutable.

Le cylindre pressurisé héberge :

- Les 3 hommes d'équipage (un opérateur de tourelle, un pilote et un chef de char).
- L'équipement (appareils électroniques, système de survie, etc.).
- Un puissant canon de 120 mm à chargement automatique avec 60 obus de différentes sortes (typiquement APFSDS et explosifs).
- Une mitrailleuse de 7,62 mm avec 5 000 cartouches (à côté du canon, pour la défense rapprochée).
- Une source d'énergie pour faire fonctionner le tout.

Les deux silos sont divisés en deux parties : une qui renferme le ballast et l'autre le conteneur de réactants.

Pour les trois cylindres, celui du milieu renferme un groupe propulseur pour la propulsion sous-marine (une hélice à tuyère) et des batteries THC et, dans les deux autres, des batteries THC pour la propulsion terrestre. En effet, les roues qui entraînent les chenilles intègrent un moteur électrique à aimants permanents.

On a donc une propulsion entièrement électrique beaucoup plus souple et performante. De plus, il n'est pas nécessaire d'avoir des ouvertures dans les cylindres, ce qui évite tous les problèmes d'étanchéité.

Le blindage est en hyper composite 133-cVHS (63 mm d'épaisseur) et il est incliné à 45° sur la partie supérieure de l'engin. Comme de plus, il y a soit de l'espace entre le blindage et les cylindres, soit des couches de caoutchouc lorsque les plaques sont très proches (protection similaire à un blindage réactif non-explosif [NERA]), la protection est encore améliorée.

La partie entre le blindage et les cylindres est remplie de mousse en polyéthylène, ce qui met le char à l'équilibre sous l'eau (avec les ballasts vidés) et améliore la protection contre les torpilles (l'espace entre les deux parois absorbant une partie de l'onde de choc).

Deux silos de 0,55 m de diamètre et de 5,85 m de long renfermant un ballast d'une capacité de 1000 litres et un réservoir d'air comprimé à masse fixée de 0,2 m3 (contenant 50 000 litres d'air, soit de quoi vider deux fois l'intégralité du ballast).

Note : les ballasts d'une capacité de 2 000 l (2 tonnes) permettent donc de compenser les munitions et jusqu'à 500 kg de variation de poids.

Aspect/Structure : Un gros cylindre de 1,5 m de diamètre et de 5 m de long avec 3 parois étanches. Trois cylindres de 0,75 m de diamètre et de 7 m de long avec 6 parois étanches.

CHASSEUR DE CHARS MULTIMILIEU PANTHÈRE

Schéma interne :



- Hublot/paroi vitré* : vitre renforcée en Alon de 40 mm d'épaisseur(Petite vitre qu'il faut viser avec un test à –10).
- Volet de sécurité : non
- Blindage Hublot/paroi vitré : 3
- Manœuvrabilité : 5
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 10 nœuds, 3 (1) (avec PIT en mer)/73 km/h, 12(3) (avec chenilles en surface)

Tranche(s) : quatre cylindres

Systèmes particuliers : commandes vocales

Armement :

- Canon de 120 mm à chargement automatique (charge : 60 obus de différentes sortes)
- Mitrailleuse lourde de 7,62 mm (charge : 5 000 cartouches)

Défenses :

- Vitre renforcée
- Inclinaison du blindage/NERA/Lance-leurres (12 leurres)
- Micro-missiles anti-missiles (12 missiles)

ENGIN BLINDÉ MULTIRÔLE MULTIMILIEU PROTÉE

Le Protée est une famille d'engins blindés capables d'évoluer aussi bien sous l'eau que sur terre et capable de remplir plusieurs missions.

Type : Char

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Protée

Nation : Alliance Polaire

Coût indicatif : 1 000 000 000 sols

Disponibilité (marché noir) : introuvable

NT estimé : IV

Longueur : 7m20

Largeur : 3m80

Hauteur : 2m54

Garde au sol : 53 cm environ

Poids : 54 tonnes

Équipage : 3

Passagers : -

Source d'énergie : THC

Autonomie :

- 15 heures à 14 nœuds ou 30 heures à 10 nœuds en mer
- 10 heures en surface

Catégorie GP : GP-D2

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -1 000 mètres
- **Limite :** - 1 400 mètres
- **Écrasement :** - 1 500 mètres

Attributs :

- Gabarit : 4
- Ossature : nano-titane structurel
- Architecture : ultra-lourde
- Résistance aux Dommages : -10
- Modificateur d'intégrité : +14
- Armure : hyper-terranium de 1 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire (corps) : 81 mm de fluide nano-composite nf-133-cVHS et courbes optimisées
- Plaque d'armure supplémentaire (tourelle) : 144 mm de fluide nano-composite nf-133-cVHS et courbes optimisées
- Blindage (corps) : 23
- Blindage (tourelle) : 39
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :vitre renforcée en hyper-alon de 40 mm d'épaisseur (Fine vitre qu'il faut viser avec un test à –10).
- Volet de sécurité : non
- Blindage Hublot/paroi vitré : 4
- Manœuvrabilité : 6
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 10 ou 14 nœuds, 4(1) ou 5(2) (PIT en mer)/ 67 km/h, 11(3) (Roues en surface)

Tranche(s) :.3 Cylindres /Propulsion/Sphère d'armement/ Châssis

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2/0

Protections supplémentaires :

- Forme du blindage
- Vitre renforcée

Systèmes particuliers : Antichoc

Armement :

- Mitrailleuse lourde (7.66 mm) arrière (Charges : 6000)
- Mitrailleuse lourde (12.7 mm) avant (Charges : 2000) + selon mission :
- Canons de 90 mm à tir rapide (Charges : 200 obus SAPHE)
- Canon 90 mm à supercavitation (Charges : 120 obus perforants S-APFSDS).

ou

- Canon anti-char de 120 mm (Charges : 200 obus perforant APFSDS)

ou

- Canons anti-aériens de 40 mm (4 canons montés en batterie) (Charges : 1350 obus SAPHE par canon)

ou

- Canon anti-char de 100 mm/canons anti-aériens de 40 mm (2 canons montés en batterie) (Charges : 180 obus perforant de 100 mm et 2000 obus de 40 mm)

ENGIN BLINDÉ MULTIRÔLE MULTIMILIEU PROTÉE

Le Protée est construit à partir d'un châssis générique en forme de gros savon plat contenant trois cylindres pressurisés, une sphère pressurisée dont une partie est émergeante, un propulseur à tuyère, 10 roues rétractables, deux roues de secours, et deux mitrailleuses pour la défense rapprochée (une de 12,7 mm à l'avant avec 2 000 cartouches et une de 7,62 mm à l'arrière avec 6 000 cartouches).

Les cylindres hébergent l'équipement, les 3 hommes d'équipage, des batteries THC, les ballasts et des réservoirs d'air comprimé.

La sphère contient l'armement principal et il est adapté en fonction de la mission.

Lorsque le Protée sort du milieu marin, il déploie ses 10 roues et il peut ainsi se déplacer sur le sol. Les roues sont toutes motrices et bien sûr increvables.

Armement : en plus des deux mitrailleuses, et en fonction de la mission, on installe dans le Protée la sphère la plus adaptée. Certaines sphères permettent même de couvrir plusieurs missions simultanément.

À l'intérieur de chaque sphère, on trouve le ou les armes, mais aussi des chargeurs automatisés, les différents détecteurs et ordinateurs de tir et une batterie THC pour faire fonctionner tout cela. Il existe aussi un mécanisme de ballast entrant qui se remplit d'eau (lorsqu'on est sous l'eau) au fur et à mesure que les munitions sont tirées et donc que la sphère s'allège.

Afin de ne pas perturber l'équilibre du Protée (lorsqu'il est sous l'eau), les différents modèles de sphère pèsent toutes le même poids (elles sont en fait à l'équilibre).

Actuellement, les sphères suivantes sont disponibles :

1) **Mission d'assaut :** la sphère contient deux canons de 90 mm à tir rapide dont un capable de tirer des obus à supercavitation. Ceci permet d'attaquer des cibles moyennement blindées aussi bien terrestres que sous-marines.

2) **Mission anti-char :** la sphère contient un puissant canon anti-char de 120 mm capable de détruire quasiment tous les engins blindés.

3) **Mission anti-aérienne :** la sphère contient quatre canons de 40 mm pour la défense anti-aérienne.

4) **Mission anti-char et anti-aérienne :** la sphère contient un canon anti-char de 100 mm ainsi que deux canons anti-aériens de 40 mm.

Blindage : Le Protée est équipé d'une nouvelle variante de blindage du nano-composite (le nf-133-cVHS) dans lequel les plaques de nano-céramique sont remplacées par un « fluide » constitué de nanoparticules de silice baignant dans un nano-liquide (du nano-éthylène glycol).

Dans des conditions énergétiques standards, le fluide s'écoule normalement. Mais lorsqu'il est agité ou subit un impact, il se durcit et se comporte comme un solide. Ce raidissement temporaire intervient en un intervalle extrêmement court et il est provoqué par le regroupement soudain des nanoparticules au sein du liquide. De cette façon, la force d'un impact est distribuée sur une surface beaucoup plus large au lieu d'être focalisée au point d'impact, ce qui améliore grandement le blindage du matériau.

Le blindage est réparti de la manière suivante : la coupole est recouverte par 140 mm de ce matériau. Cette épaisseur combinée aux rondeurs du blindage confère une protection qu'il est pratiquement impossible à pénétrer.

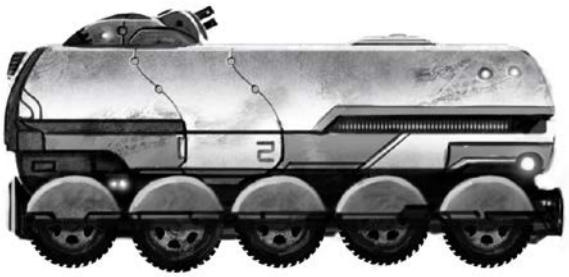
La moitié supérieure du « savon » est recouverte par 81 mm du matériau alors que la moitié inférieure n'est recouverte que par 49 mm du matériau. Mais comme il y a dans cette zone, les roues rétractables et de la mousse de polyéthylène, la protection de la partie inférieure est en fait équivalente à celle de la partie supérieure. Cette protection est aussi améliorée en raison de la courbure des plaques de blindage due à la forme du savon.

Aspect/Structure :

- Un gros cylindre de 2 m de diamètre et de 4,3 m de long, 3 parois étanches, 1 écoutille.
- Deux cylindres de 1 m de diamètre et de 4,3 m de long, 3 parois étanches, 1 écoutille.
- Une sphère de 2,54 m de diamètre, 2 cloisons étanches, 1 porte, 1 écoutille.

Note : les ballasts ont une capacité de 2 900 litres et permettent, par exemple, de compenser les 315 kg de cartouches de mitrailleuses.

Schéma :



Défenses :

- Vitre renforcée
- Forme du blindage
- Lance-leurres (12 leurres)
- Lance-leurres anti-missiles (12 missiles)

PHALÈNE

Le Phalène est capable d'évoluer à faible profondeur mais aussi en surface. La République l'utilise pour patrouiller sur les terres de l'ancienne Australie.

Type : Phalène PH 2 000

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Cora industrie

Nation : République du corail

Coût indicatif : NA

Disponibilité (marché noir) : Introuvable

NT estimé : IV

Longueur : 11m

Largeur : 6m (sans les ailes)

Hauteur : 3m

Garde au sol : 1 à 2m

Poids : 15 tonnes

Équipage : 4

Passagers : 6

Source d'énergie : RTG (propulsion sous-marine et alimentation électrique)/Réacteur (vol)

Autonomie : en années

Catégorie GP : GP-D1 (RTG)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -600 mètres
- **Limite :** - 720 mètres
- **Écrasement :** - 900 mètres

Attributs :

- Gabarit : 2
- Ossature : nano-titane structurel
- Architecture : normale
- Résistance aux Dommages : -2
- Modificateur d'intégrité : +8
- Armure : hyper-terranium de 23 mm d'épaisseur
- Plaque d'armure supplémentaire : 14 mm de Nano-comp. 133-cVHS
- Blindage : 10 (11 contre les armes à énergie et les charges creuses)
- Hublot/paroi vitré* : vitre renforcée en hyper-alon de 40 mm d'épaisseur (Vitre renforcée qu'il faut viser avec un test à –5)
- Volet de sécurité : 20 mm de super acier strié
- Blindage Hublot/paroi vitré (avec volet de sécurité) : 4(6)
- Manœuvrabilité : 20
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 30(7) (Glisseur et réacteur pour 180 km/h) ou 3(1) (Propulseur à tuyère pour 10 nœuds)

Tranche(s) : 2

Parois étanches : 1 (+1 écoutille)

Ecoutille(s) externe(s)/porte(s) : 5/1

Systèmes particuliers :

- Bouclier anti-radiation 12
- Écoutilles (x5)/Porte arrière passagers
- Projecteurs (x4)
- Caméra
- Réserve d'oxygène 96 h
- Illuminateur
- Amphibie
- Système d'enfouissement

Armement :

- 1 x Canon rotatif de 40 mm rétractable
- 2 x Lance-missiles anti-véhicules taille 4 (2x6 missiles)
- 2 x Lance-torpilles taille 3
- 1xGatling SC rétractable

Défenses :

- Vitre renforcée
- Lance-leurres anti-torpilles (12 leurres)
- Lance-leurres anti-missiles (12 leurres)

Note : L'engin est équipé de deux ailerons qui augmentent sa stabilité et donnent chacun un bonus de +2 aux tests de pilotage.

CHASSEUR HYBRIDE MER-AIR EXECET

Type : Exec Alpha

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Télémaque

Nation : Hégémonie

Coût indicatif : 46 234 900 sols

Disponibilité (marché noir) : -10(-5)

NT estimé : IV

Longueur : 20m80

Diamètre : 2m55

Largeur : 2m90 (5m40 ailes déployées)

Hauteur : 3m20

- Poids : 80 tonnes

Équipage : 1

Source d'énergie : Batterie NT IV Super Haute Capacité (SHC)

Autonomie :

- 5 heures (110 milles nautiques)
- 4 jours et 4 heures (module de survie)

Catégorie GP (secours) : GP-D4

Profondeur :

Opérationnelle : - 3 000 mètres (Module de survie)/-20 000 (Corps)

Limite : - 4 200 mètres (Module de survie)/-20 000 (Corps)

Écrasement : - 4 500 mètres (Module de survie)/-20 000 (Corps)

Attributs :

- Gabarit : 5
- Ossature : Nano-titane structurel
- Architecture : Ultra-Lourde
- Résistance aux Dommages (corps) : -12 (-15 contre les explosions)
- Résistance aux Dommages (Module de survie) : -12
- Modidificateur d'intégrité : +14
- Coque : 3,2 mm en Hyper–terranium
- Plaque d'armure supplémentaire : 7 mm en Nano-composite (133-cVHS)
- Blindage (corps) : 4
- Blindage (Module de survie) : 5
- Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :4 hublots coniques en Hyper ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 12 mm d'épaisseur
- Volet de sécurité : 7 mm en Nano-composite (133-cVHS)
- Blindage Hublot/paroi vitré (avec volet de sécurité) : 2(5)
- Manœuvrabilité : 15
- Vitesse, VIT (points de mouv.) : 8 (2) (hélice-pompe pour

24,5 nœuds)

- Accélération : de 0 à 24,5 nœuds en 33 secondes (de 24,5 à 98 nœuds en 8 secondes en boost)
- Super vitesse : 4 unités de boost
- Sonar/Equipement : Superieur / Superieur

Armement : 1,1 tonne

Equilibrage : 4 PIT (GP-B4) pendant 1 heure ou ailerons

Tranche(s) :.Module de survie/Corps

Supercavitation :

Les caractéristiques du fonctionnement en supercavitation sont les suivantes :

- Profondeur : 100 m
- Vitesse : 105 nœuds/135 (8)
- Durée : 16 min
- Distance : 28 milles nautiques

Vol :

Les caractéristiques du fonctionnement en vol sont les suivantes :

- Vitesse à 15 km d'altitude (min / max) : 1 727km/h / 3 077 km/h.
- Durée maximale de vol (à vitesse max) : 16 minutes - 1 min par minute passée en supercavitation.
- Durée maximale de vol (à vitesse min) : 51 minutes - 3,2 min par minute passée en supercavitation.

Systèmes particuliers :

- Ordinateur de secours
- Commandes télépathiques
- Commande manuelle de secours
- Contrôle pression de secours
- Stabilisateurs de secours
- Tactique holo
- Système assistance et contrôle de secours
- Réserve d'oxygène pour 2 jours
- Lance-leurres
- Stockage Leurres (8 leurres)
- Appontage

Armement : L'armement typique d'un tel chasseur est de trois canons hybrides de 30 mm tirant soit des projectiles perforants à supercavitation (S-APFSDS) pour les combats sous-marins, soit des obus explosifs semi-performants (SAHPE) pour les combats aériens. Chaque canon peut tirer 270 obus S-APFSDS et 437 obus SAPHE. **Note :** chaque canon peut tirer 10 000 coups avant qu'il ne soit nécessaire de changer sa batterie.

Défense : 9 leurres Calloway et 9 leurres anti-missiles.

CHASSEUR HYBRIDE MER-AIR EXECET

Un chasseur hybride mer-air peut voyager et combattre à faible profondeur et, grâce à sa supercavitation, décoller dans les airs. Une fois dans les airs, l'engin évolue comme un chasseur atmosphérique.

Afin de ne pas alourdir inutilement le chasseur, le moteur-fusée qui est utilisé pour la propulsion sous l'eau et dans l'air est le même. L'extrême puissance de ce moteur combinée à l'absence de problème lié à la raréfaction de l'air (le moteur-fusée embarque son propre « air » et le module de survie est pressurisé et parfaitement étanche) lui permet d'atteindre des vitesses et des altitudes très importantes.

Compte tenu de sa faible Manœuvrabilité à faible altitude (ses ailes, optimisées pour le combat sous-marin, n'ont pas une portance suffisamment importante pour les manœuvres à basse altitude), ce type de chasseur s'est spécialisé dans les missions d'interception de cibles évoluant au-dessus des 15 000 m d'altitude et que des chasseurs atmosphériques plus conventionnels ne peuvent atteindre

Une fois en l'air, ce chasseur n'est pas capable de se poser sur une piste d'atterrissage (il n'est pas équipé de roues). Aussi, il doit « amerrir » et rejoindre par ses propres moyens une base ou son porte-engins d'attache ou un navire de récupération.

L'amerrissage consiste à couper le moteur-fusée et à déclencher l'ouverture des deux parachutes que le chasseur embarque (un à l'avant et un à l'arrière). Si tout se passe bien le chasseur descend lentement et horizontalement et se « pose » sur l'eau. Il suffit alors d'abandonner les parachutes et de remplir d'eau le réservoir d'oxydant pour pouvoir s'enfoncer dans les flots.

.



<< LIVRE CINQ_

DRONES, R.O.V. (ECD), ROBOTS ET ANDROÏDES

DRONE_



DÉFINITION

Un R.O.V. (Remote Operating Vehicle) ou E.C.D. (Engin Contrôlé à Distance) est une machine directement dirigée par un opérateur.

Un drone est un appareil lié à un centre de commande pour accomplir des tâches prédéfinies.

Un robot est une machine dotée d'un programme lui donnant une certaine autonomie pour accomplir ses tâches. De très rares robots peuvent être dotés d'une Intelligence Artificielle limitée leur conférant une plus grande autonomie.

Un androïde ou cyborg est exclusivement limité à l'Alliance Polaire et désigne une machine sur laquelle a été greffé un cerveau humain.

AUTRES ROBOTS ET MACHINES

Les généticiens ont développé d'autres types de robots comme les GenoBot, des robots évolutifs dotés d'un ADN artificiel et un réseau neuronal collectif, ou encore les MétaBot des machines de combat quasi indestructibles. Ils sont également à l'origine des redoutables Scarabées de combat qui, enterrés, guettent leurs proies à la surface. On pense aussi que les robots appelés les Collecteurs sont des appareils généticiens capturant toute forme de vie pour qu'elle soit analysée.

L'Alliance Azure a aussi mis au point de nombreux appareils comme des navires-robots massifs ressemblant à des pieuvres au corps allongé, ou les célèbres robots SWARM, des machines ayant la taille d'insectes et qui peuvent attaquer aussi bien en essaim qu'en se regroupant pour former une machine massive.

Il existe également une catégorie particulière de robots appelés les Robots-compagnons. Ces machines sont liées à la signature neuronale d'un individu auquel elles restent fidèles. Ce sont d'étranges appareils capables de développer un comportement proche de celui d'un chien même si on ne parle pas encore de conscience à proprement parler. Pourtant, dans certains cas, certaines de ces machines n'ont pas survécu à la mort de leur maître !

IA SEMI-CONSCIENTE GÉNÉTICIENNE

Les IA semi-conscientes généticiennes ont été déclinées sous forme d'ordinateurs personnalisés pour armures. Même si leur programmation leur donne l'apparence de la conscience, elles ne le sont pas. Ces ordinateurs extrêmement puissants veillent jalousement sur la vie de leur pilote et sont capable de prendre de nombreuses initiatives.

SOURCE D'ÉNERGIE

Les machines peuvent être alimentées en énergie par différents moyens :

Moteur : une machine peut être dotée d'un moteur autonome quel que soit son type. Les moteurs typiques que l'on utilise sont : batteries, PE et PACAR (la plupart des petits drones, petits E.C.D, petits robots), MEGAR (idem que précédemment, mais pour des engins plus gros et/ou des autonomies plus importantes), réacteurs et moteurs à explosion (drones aériens), microfusion (robot, androïde), etc.

Batterie : la plupart des petits drones sont alimentés par des batteries.

Ombilical : principalement utilisé par les E.C.D., l'ombilical fournit l'énergie nécessaire à une machine.

Composants énergétiques : certaines machines, comme celles des Généticiens, peuvent être alimentées par leurs propres composants moléculaires qui captent l'énergie ambiante ou, plus rarement, qui produisent directement cette énergie. C'est le cas notamment des MoBots, des robots moléculaires capables d'altérer leur structure moléculaire.

Emission d'énergie : Une alimentation directe de l'installation dans laquelle les machines se trouvent qui transmet l'énergie par l'intermédiaire de bornes-relais à des capteurs dont sont dotées les machines.

PROPULSEURS

En plus d'une source d'énergie, tous ces engins ont besoin d'un ou plusieurs propulseurs pour se mouvoir dans leur milieu.

Ainsi, sous l'eau, cela sera des hélices, sur terre, des chenilles, des roues et des pattes ou des jambes et dans l'air, des hélices ou des réacteurs. Bien évidemment, des engins multimilieux auront des propulseurs de différents types

INTELLIGENCE DES MACHINES

Il n'existe pas de machines dotée d'une « conscience » dans l'univers de Polaris. Même si les modèle les plus évolués (comme ceux des Généticiens) peuvent presque être considérés comme ayant une conscience à part entière, il n'en est rien. Cela ne signifie pas que des machines ou programmes évolués ne sont pas capables d'une certaine réflexion autonome. Cependant, de récents rapports semblent indiqués des phénomènes très étranges de fusion entre des organismes et des machines.

MACHINES ET EFFET I.E.M..

Les machines sont vulnérables aux effets I.E.M. Les R.O.V. et les drones suivent la règle des attaques I.E.M. contre des appareils normaux. Mais les robots et androïdes y résistent un peu mieux.

Les robots (et les androïdes) sont dotés d'un dispositif contrant les effets I.E.M. (la Survie I.E.M.). Les drones peuvent avoir un tel dispositif mais c'est assez rare sauf à la surface.

En cas d'attaque I.E.M., on fait un test de panne. En cas de succès, le système a résisté et le robot continue comme si de rien n'était. Si le test est raté, le système de sécurité du robot entre en jeu en coupant l'alimentation. Il reste alors immobile pendant un nombre de tours égal à sa marge d'échec. Au bout de ce temps, il peut effectuer à chaque tour un test sous le niveau de survie I.E.M.. En cas de réussite, le robot redémarre.

Que le robot se soit immobilisé ne signifie pas forcément qu'il est en panne. Néanmoins, le système de sécurité peut s'activer au bon moment ou bien un petit peu trop tard. Par conséquent, quand il va redémarrer, tous les systèmes vont être soit opérationnels, soit un petit peu abîmés. L'éventuelle pénalité à ses actions est déterminée en lançant 1 dé. Sur un résultat pair, le système n'a pas de panne, sur un résultat impair toutes les actions de la machine subissent une pénalité cumulative de –1 (-2 si le robot avait obtenu un échec critique contre l'attaque I.E.M.).

Après chaque redémarrage, le niveau de survie I.E.M. d'un appareil est réduit de 1.

Le dispositif de Survie I.E.M. peut équiper des exo-armures ou les systèmes d'un véhicule.

MACHINES RENÉGATES

Il existe deux catégories principales de machines renégates : les exilés de l'Alliance Polaire et les robots fous qui errent sous l'eau ou à la surface.

Les machines renégates de l'Alliance Polaire forment un groupe d'exilés composé de cyborgs et de robots évolués. Vivant à la surface et dans les souterrains, ces exilés tentent de survivre dans les pires conditions.

Les robots fous sont des machines solitaires ayant subies un dysfonctionnement majeur. Il faut les considérer comme des animaux au comportement imprévisible.

PIRATAGE DES DRONES ET ROBOTS

Généralement un drone ne peut être piraté que si on pirate l'unité centrale qui le commande. Cependant avec le bon matériel et contre un drone utilisant un système de communication pas trop sécurisé, il est possible d'intercepter ses transmissions, de les modifier et d'en prendre le contrôle. Un robot ayant un ordinateur autonome peut être piraté, mais il est assez rare qu'il se laisse faire. Un cyborg ne peut jamais être piraté.

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 AÉRIEN DE SURVEILLANCE (LIGUE ROUGE)

Ce petit drone est généralement utilisé soit pour protéger les drones extracteurs ou les équipes en surface soit pour explorer une zone avant l'arrivée d'une équipe de recherche.

Echelle : H
Gabarit : 13
Catégorie : Lomax Êta
Fabricant : Lomax industrie
Nation : Ligue rouge
Coût : 70 000 sols
Poids : 150 kg
Taille : 2m de long/2m50 d'envergure
Structure : TiCal
Armure : Al/TiC
Architecture : Ultra-lourde
Blindage : 8
Résistance aux dommages : -8
Blindage IEM : 10
Survie I.E.M. : Non

Propulseur : hélice carénée + moteur électrique à aimants permanents x 2 (GP-C1)

Source d'énergie : 2 propulseurs à réaction électrique (2xGP-B3)

Autonomie : 3h à 95km/h, 9h20 à 48 km/h. Chaque atterrissage et décollage consomme 3mn d'autonomie.

Altitude max. : 1 000 mètres

Profondeur opérationnelle : -

Disponibilité (M. Noir) : -15(-10)

NT : III

Programmes : Bombardement 8, Attaque 10, Pilotage 10

Equipement spécial :

- Senseurs optiques-infrarouge
- Caméra
- Canon à neutron (charges 40)
- Bombes à fragmentation (x 15, équivalentes à des explosifs de taille 4)
- Radar (6km)
- Analyseur Gonklin (2 cibles)
- Système d'acquisition Targ (1 cible)

Vitesse, VIT (points de mouv.) : Propulsion aérienne/ Double propulseur à réaction électrique (permet également le décollage vertical et le vol stationnaire) 15(4)/95km/h

DRONE AGRICOLE

Bien que tout le monde sache qu'il n'y a plus de champs cultivables en surface, La République du Corail a transformé un drone agricole sous-marin pour qu'il puisse opérer en surface. Le but de cette opération étant certainement d'effectuer des prélèvements de matière végétale mutante.

Echelle : H

Gabarit : 12

Catégorie : Epsilon

Fabricant : Cora

Nation : République du corail

Coût : 50 000 sols (sans l'ordinateur)

Poids : 185 kg

Taille : 1m60

Structure : Aluminium structurel

Armure : Alliage d'aluminium

Architecture : normale

Blindage : 6

Résistance aux dommages : +1

Blindage IEM : 4

Survie I.E.M. : NA

Propulsion : moteurs électriques à aimants permanents et chenille x 2 (GP-B1x2)

Source d'énergie : PACAR et capteurs solaires (GP B1 x 2)

Autonomie : 13h10 sans interruption et sans soleil +1h par heure d'ensoleillement (max 24 h)

Altitude max. : -

Profondeur opérationnelle : -

Disponibilité (M. Noir) : 5(10)

NT : II

Programmes : Science botanique 6, Science agriculture 6, Pilotage 10

Equipement spécial :

- 2 chenilles
- Bras mécanique
- Système d'élagage
- Analyseur de sol
- Système de plantation
- Compartiment de stockage
- Pince à prélèvements
- Caméra
- Balise de localisation
- Ordinateur Moga I (NT II/Gén. II)
- Capteurs solaires

Vitesse, VIT (points de mouv.) : 6(2)/34km/h

DRONE BOUCLIER

Ce petit drone sous-marin ou terrestre flotte autour de l'appareil (ou est fixé à un rail) et peut tenter de s'interposer entre l'engin et toute attaque. S'il réussit à bloquer une arme affectant une zone (torpille ou obus par exemple), il absorbe la moitié des dommages. Il ne sert à rien au corps à corps.

À la surface, le drone est équipé d'un champ magnétique lui permettant de graviter autour de l'armure (si celle-ci est métallique). Il peut aussi être fixé à un rail. Il est commandé par l'ordinateur du véhicule. Il existe un drone similaire utilisable sans armure. Le drone est alors commandé par un ordinateur à la ceinture. Il utilise soit un champ magnétique quand il se trouve dans un environnement métallique soit un dispositif généticien de contrôle de la gravité (ce modèle-ci est assez rare). On peut aussi les équiper de micro-turbines.

Quand le drone n'est pas actif, il se colle à l'armure.

En cas d'attaque on effectue un test avec le niveau d'interception du drone. Si la marge de réussite de ce test est supérieure à la marge de réussite de l'attaque, le drone s'interpose. Il est alors traité comme un obstacle.

Echelle : H

Gabarit : 5

Catégorie : Bêta Bouclier

Fabricant : Imnar

Nation : Indépendant

Coût : 75 000 sols

Poids : 15 kg

Taille : 31 cm

Structure : ACS

Armure : ACS

Architecture : normale

Blindage : 13

Résistance aux dommages : -2

Blindage IEM : 6

Survie I.E.M. : non

Source d'énergie : PE généticien (GP-B2)

Autonomie : 8 heures

Altitude max. : -

Profondeur opérationnelle : - 20 000 m

Disponibilité (M. Noir) : -10(-5)

NT : V

Programmes : Interception 12

Equipement spécial : champ magnétique ou contrôle de la gravité

Vitesse, VIT (points de mouv.) : -

DRONE DE COMBAT LÉRA

On a monté sur cette machine aux allures d'araignée un fusil pulseur léger.

Echelle : H

Gabarit : 9

Catégorie : Epsilon

Fabricant : Léra industrie

Nation : Hégémonie

Coût : 84 000 sols (sans l'ordinateur)
Poids : 65 kg
Taille : 1m10
Structure : Titane structurel
Armure : Hyper-alliage de titane
Architecture : lourde
Blindage : 7
Résistance aux dommages : -5
Blindage IEM : 10
Survie I.E.M. : 12
Propulsion : six pattes mécaniques (GP-B1)
Source d'énergie : PACAR et capteurs solaires (GP-B1)
Autonomie : 24 heures sans ensoleillement, 1 jour et demi avec 6 h d'ensoleillement par jour, 1 jour et 18 h avec 9 h d'ensoleillement par jour et 2 jours avec 12 h d'ensoleillement par jour.
Altitude max. : -
Profondeur opérationnelle : -
Disponibilité (M. Noir) : -10 (-5)
NT : III
Programmes :
- Attaque 6
- Pilotage 8
- Esquive 5
- Dissimulation 8

Equipement spécial :
- Senseurs optiques-infrarouge
- 6 Pattes mécaniques
- Générateur électrique niveau 5
- 1 x Fusil pulseur léger TMP I
- Système d'enfouissement
- Système de saut
- Caméra
- Balise de localisation
- Radar Crane (6km) Tech
- Analyseur Nekma (4 cibles)
- Ordinateur Rayon Syri (NT III, Gén. 3)
- Capteurs solaires

Vitesse, VIT (points de mouv.) : 5(2)/33km/h

DRONE COMMUNICATEUR

Ces drones sont fréquemment utilisés. Ils sont semblables aux drones traducteurs. Ils peuvent être connectés à des bornes de communication pour augmenter leurs capacités.

Echelle : H
Gabarit : 2
Catégorie : Alpha Tr
Fabricant : Magiar
Nation : Alliance Polaire
Coût : 420 sols sans le communicateur
Poids : 1 kg
Taille : 12 cm (sphère)
Structure : PlasTirAl
Armure : plastitane
Architecture : ultra-légère
Blindage : 0
Résistance aux dommages : +9
Blindage IEM : 6
Survie I.E.M. : non
Propulsion : mini propulseur d'appoint ou système de répulsion magnétique (GP-A2)
Source d'énergie : SHC NT III ou PE Généticien
Autonomie : 3 heures (SHC) ou 6 heures (PE)
Altitude max. : -
Profondeur opérationnelle : -
Disponibilité (M. Noir) : 10(15)
NT : III
Programmes : communication 12
Equipement spécial :
- Communicateur Global 12
- Mini-propulseur d'appoint ou Champ magnétique externe

Vitesse, VIT (points de mouv.) : -

DRONE D'ATTAQUE LOMAX

Ce drone redoutable fait partie de l'arsenal de combat de la Ligue Rouge en surface. Ce drone a besoin d'une piste pour décoller et atterrir.

Echelle : V-
Gabarit : 1
Catégorie : Oméga
Fabricant : Lomax
Nation : Ligue Rouge
Coût : 650 000 sols
Poids : 1 500 kg (à vide), 2 500 kg au décollage
Taille : 10 m de long/16 m d'envergure
Structure : aluminium structurel
Armure : nano-alliage d'aluminium
Architecture : lourde
Blindage : 1
Résistance aux dommages : +5
Blindage IEM : 15
Survie I.E.M. : Non
Propulsion : turbopropulseur (GP-D4/ Hélice + turbine à gaz)
Source d'énergie : turbopropulseur (GP-D4)
Autonomie : 5h30 à 407 km/h, 16h30 à 204 km/h
Altitude max. : 6 000 mètres
Profondeur opérationnelle : NA
Disponibilité (M. Noir) : -5(1)
NT : IV
Programmes :
- Détection visuelle
- Infrarouge 12
- Tir 10

Equipement spécial :
- Turbopropulseur
- Senseurs optiques-infrarouge 360°
- Caméra
- Illuminateur
- Radar (6km)
- Analyseur 2 cibles
- 2 bombes de 100 kg (Dommages : 4D10+2 (V-)/2D10+1 (V+)/Niveau de puissance de la charge: 17)

DRONE BOUCLIER



DRONE COMBAT LÉRA



DRONE COMMUNICATEUR



DRONE D'ATTAQUE LOMAX



DRONE D'ENTRETIEN





DRONE DE SURVEILLANCE

DRONE D'ÉCLAIRAGE



DRONE DE CONTRÔLE DES MATÉRIAUX



DRONE MÉDICAL



DRONE DÉTECTEUR



DRONE MINE



DRONE MULTI FONCTION NEPTUNE/ ARTÉMIS



DRONE SONAR



DRONE SABRE



DRONE PROPULSEUR



DRONE PORTE CHARGES



DRONE TRADUCTEUR



MICRO DRONES DE RÉPARATION



MICRO DRONES ESSAIM



MICRO DRONES DE COLMATAGE



DRONE D'ÉTUDE GÉNÉTICIEN



MICRO DRONES CHIRURGICAUX



NANO DRONES DERMIQUES



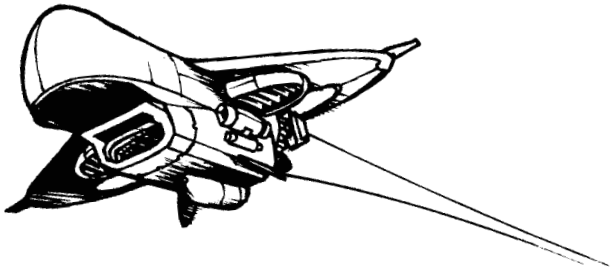


SPHÈRE GRAVITATIONNELLE

MICRO DRONES EXPLOSIFS



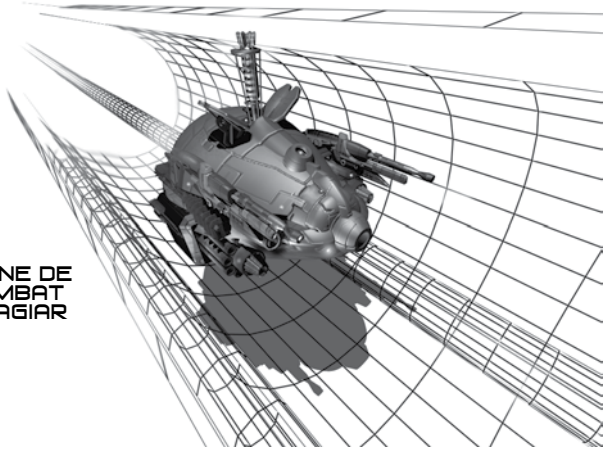
DRONE AÉRIEN DE SURVEILLANCE



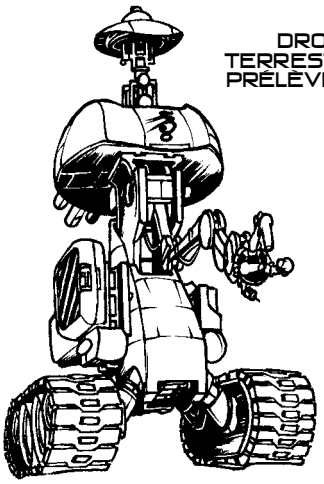


MOBOT D'ABORDAGE

DRONE DE COMBAT UMAGIAR



DRONE TERRESTRE DE PRÉLÈVEMENT



DRONE AGRICOLE



- 8 missiles AV taille 4 (Dom.massifs (H) 1D10+4 (V-)/1D6+1 (V+)/pénétration : 18)
- Mini-canon rotatif à 6 fûts de 12,7mm (Dommages : 5D10+1, Munitions: 1 000)

Vitesse, VIT (points de mouv.) : 67(14)/407km/h

DRONE D'ÉCLAIRAGE

Équipés de puissants projecteurs, ces drones sont fréquemment utilisés par les équipes d'exploration.

Echelle : H

Gabarit : 8

Catégorie : Delta

Fabricant : Magiar Industrie

Nation : Alliance Polaire

Coût : 21 000 sols (THC) ou 35 000 sols (SHC) [avec projecteurs]

Poids : 45 kg

Taille : 1 m

Structure : PlasTirAl®

Armure : Plastitane

Architecture : Ultra-légère

Blindage : 3

Résistance aux dommages : +4

Blindage IEM : 6

Survie I.E.M. : non

Propulsion : PIT

Source d'énergie : THC ou SHC (version militaire) [GP-B2]

Autonomie : 8 heures (THC) ou 16 (SHC). Note : les 3 projecteurs ont une autonomie 6 fois plus importante.

Altitude max. : -

Profondeur opérationnelle : -4 000 m

Disponibilité (M. Noir) : 5 (10)

NT : III

Programmes : -

Equipement spécial : projecteurs

Vitesse, VIT (points de mouv.) : 3 (1) / 9 nœuds

DRONE DE COMBAT MAGIAR

Ce drone, qui existe en version sous-marine ou terrestre, est contrôlé par un centre de commande mais possède son propre ordinateur de tir. En combat, ce drone est considéré comme une cible de petite taille (-3 pour toucher), et n'a qu'une seule Localisation, avec un nombre de cases de blessures équivalent à celui du Corps.

Echelle : H

Gabarit : 7

Catégorie : Bêta II Guard

Fabricant : Magiar

Nation : Alliance Polaire

Coût : 36 400 sols (sans armements ni programmes)

Poids : 30 kg

Taille : 0,5 m

Structure : Nano-titane structurel

Armure : Nano-alliage de titane

Architecture : Lourde

Blindage : 17

Résistance aux dommages : -10

Blindage IEM : 3

Survie I.E.M. : 12

Propulsion : PIT (version sous-marine), 6 roues (version terrestre)

Source d'énergie : THC (GP-B2)

Autonomie : 9 heures

Altitude max. :

Profondeur opérationnelle : -9 000 m

Disponibilité (M. Noir) : -5 (1)

NT : IV

Programmes :

- Détection visuelle
- Infrarouge 15
- Tir 15
- Esquive 10 (utilisé pour éviter d'être touché au contact, ou pour se mettre à couvert).

Equipement spécial :

- Senseurs optiques avec infrarouge
- Sonar actif et passif (500 m) ou Radar (1 km)
- Lance dards léger (Dommages 2D10+4, MUN 70) ou pistolet-mitrailleur lourd (Dommages 3D10+2, MUN 100).

Vitesse, VIT (points de mouv.) : 3 (1) / 9 nœuds pour la version sous-marine ; 6 (2)/33 km/h pour la version terrestre (roues entraînées par des moteurs électriques à aimants permanents).

DRONES DE CONTRÔLE DE MATÉRIAUX

Le modèle XF Vision 2 est le dernier-né des drones de contrôle. Il se présente comme une boule de la taille d'un ballon qui passe doucement au-dessus des matériaux à contrôler. Relié à un écran, il permet grâce aux rayons X de détecter les corps organiques étrangers ou les objets indépendants au système (comme une arme cachée dans une machine).

Echelle : H

Gabarit : 6

Catégorie : Bêta

Fabricant : XF

Nation : Alliance Polaire

Coût : 28 000 sols (sans l'ordinateur)

Poids : 44 kg

Taille : 35 cm de diamètre

Structure : PlasTirAl

Armure : Plastitane

Architecture : légère

Blindage : 1

Résistance aux dommages : +7

Blindage IEM : 6

Survie I.E.M. : NA

Propulsion : mini propulseur d'appoint ou système de répulsion magnétique (GP-B4)

Source d'énergie : PE azuréen (GP-B4)

Autonomie : 8 heures

Altitude max. : -

Profondeur opérationnelle : -

Disponibilité (M. Noir) : -10 (-5)

NT : III

Programmes : programme d'analyse et de recherche niveau 12

Equipement spécial :

- Analyseur Vision 2
- Mini propulseur d'appoint ou système de répulsion magnétique
- Lien écran

- Alarme silencieuse
- Ordinateur : Cérébro Tech (NT III/Gén. 4)

VIT (points de mouv.)/Vitesse : 1(1)/5 km/h

DRONE D'ENTRETIEN

Ces drones conçus par l'Alliance Polaire sont aujourd'hui utilisés par toutes les nations ayant des installations en surface. Ces énormes machines de plusieurs tonnes assurent l'entretien des structures protégeant les usines et autres bases de surface. Elles se déplacent lentement sur ces parois, réparant ce qu'elles peuvent, recouvrant les installations de revêtements anticorrosion, etc. Les drones dé réparation ressemblent à de gigantesques araignées noires bardées d'instruments.

Echelle : Véhicule léger (V-)
Gabarit : 1
Catégorie : Kappa Cougar II
Fabricant : Magiar
Nation : Alliance Polaire
Coût : 2 240 000 sols
Poids : 6 tonnes
Taille : 4m
Structure : Titane structurel
Armure : Alliage de titane
Architecture : ultra lourde
Blindage : 5
Résistance aux dommages : -2
Blindage IEM : 8
Survie I.E.M. : 12
Propulsion : huit pattes mécaniques (GP-C3)
Source d'énergie : PACAR et capteurs solaires (GP-C3)



Autonomie : 2 jours sans ensoleillement, 4 jours et demi avec 6 heures d'ensoleillement par jour, 8 jours et demi avec 9 heures d'ensoleillement par jour et infini avec 12 heures d'ensoleillement par jour
Altitude max. : -
Profondeur opérationnelle : -
Disponibilité (M. Noir) : 1(5)
NT : III
Programmes : Pilotage 10, Entretien 12
Equipement spécial :

- Senseurs optiques-infrarouge
- 8 Pattes mécaniques
- Système d'adhésion magnétique
- Générateur électrique 10
- Caméra
- Multiples systèmes d'entretien
- Ordinateur Créon Classe VI (NT III/Gén. 4)
- Capteurs solaires

Vitesse, VIT (points de mouv.) : 1(1)/9km/h

DRONE DE RÉPARATION

Ce petit drone sous-marin est fixé à un appareil. Dès que cet appareil subit des pannes sur un équipement externe, le drone se dirige automatiquement vers le système en panne et tente de le réparer. Ces drones sont équipés d'un système réactif qui se met en marche automatiquement sans intervention du pilote. Le drone est commandé par l'ordinateur du véhicule. On considère que les drones disposent d'une trousse à outils mécanique, électronique et informatique. Le drone peut être équipé d'un petit propulseur qui lui permet de naviguer autour de l'appareil quand celui-ci a une vitesse inférieure à 1 nœud. Quand il ne répare pas, le drone se colle à l'appareil (si celui-ci est métallique) ou se fixe sur un porte-drone. Le modèle le moins évolué glisse sur des rails fixés à l'appareil.

Il existe le même modèle de drones pour la surface. Dans ce cas, le drone est équipé de petites pattes mécaniques et d'un système lui permettant d'adhérer à l'appareil ou d'un système de rails.

Echelle : H
Gabarit : 5
Catégorie : Bêta Ex
Fabricant : Magiar
Nation : Alliance Polaire
Coût : 14 000sols
Poids : 15 kg
Taille : 40 cm
Structure : PlasTirAl
Armure : Plastitane
Architecture : normale
Blindage : 7
Résistance aux dommages : -1
Blindage IEM : 4
Survie I.E.M. : non
Propulsion : mini PT (GP-B2)
Source d'énergie : PE Généticien (GP-B2)
Autonomie : 6 heures
Altitude max. : -
Profondeur opérationnelle : - 5 000
Disponibilité (M. Noir) : -5 (0)
NT : III
Programmes : Mécanique, électronique et informatique 12

Equipement spécial : multiples trousses de réparation

Vitesse, VIT (points de mouv.) : mini PIT pour 1 nœud ou pattes mécaniques ou rail

DRONE DE SURVEILLANCE

Ces drones sont directement reliés aux ordinateurs de surveillance du poste de contrôle des services de sécurité situés dans le secteur où ils se trouvent. Ce sont des petites sphères noires, flottant dans les airs grâce à un champ magnétique ou une petite turbine. Bien que ces drones soient autonomes, un opérateur peut en prendre le contrôle en cas de besoin.

Echelle : H

Gabarit : 6

Catégorie : Bêta-Esp II

Fabricant : Agence Spatiale du Trident

Nation : Culte du Trident

Coût : 20 800 sans l'équipement

Poids : 24 kg

Taille : Sphère de 35,8 cm de diamètre

Structure : Nano-titane structurel

Armure : Nano-alliage de titane

Architecture : Normale

Blindage : 3

Résistance aux dommages : -6

Blindage IEM : 10

Survie I.E.M. : non

Propulsion : Hélice carénée

Source d'énergie : PE Généticien (GP-B2)

Autonomie : 13 heures (chaque décollage / atterrissage consomme 3 minutes d'autonomie).

Altitude max. :

Profondeur opérationnelle :

Disponibilité (M. Noir) : -10 (1)

NT : IV

Programmes : Détection d'anomalies sonores et/ou visuelles 15 (permet d'avertir le poste central en cas de cris, d'actes de violence, ou après repérage d'un individu recherché).

Equipement spécial :

- Capteur de mouvements
- Caméra et micro directionnels (portée 100 m, les images et le son sont directement analysés dans le poste de contrôle)
- Haut-parleur.

Vitesse, VIT (points de mouv.) : 6 (2) / 18 nœuds (33 km/h)

DRONE DÉTECTEUR

Les drones détecteurs peuvent être équipés de différents appareils selon leur mission. Ils peuvent servir à détecter des formes de vie, des métaux, des armes cachées, des composants chimiques, etc. Ils sont souvent prévus pour pouvoir se déplacer dans n'importe quel milieu.

Echelle : H

Gabarit : 8

Catégorie : Gamma

Fabricant : variés

Nation : variés

Coût : 39 000 sols sans l'équipement

Poids : 42 kg

Taille : 1 m

Structure : Nano-titane structurel

Armure : Nano-alliage de titane

Architecture : Normale

Blindage : 11

Résistance aux dommages : -7

Blindage IEM : 6

Survie I.E.M. : 12

Propulsion : Hélice carénée/PIT

Source d'énergie : PE Généticiens (GP-B2)

Autonomie :

- 13 heures (chaque décollage/atterrissage consomme 6 minutes d'autonomie).

Altitude max. : quelques dizaines de mètres

Profondeur opérationnelle : - 8 000 m

Disponibilité (M. Noir) : 5 (10)

NT : IV

Programmes : Détection et analyse variées (niveau 15), en fonction de la mission.

Equipement spécial :

- Capteur solaire (2h d'ensoleillement permet de recharger 1 h de batterie, mais uniquement lorsque l'appareil est au repos)
- 10,3 kg d'appareils de détection et d'analyseurs variés en fonction de la mission.

Vitesse, VIT (points de mouv.) : 2 (1) / 6 nœuds

DRONE MÉDICAL

Le Magiar 45 est certainement l'un des meilleurs drones médicaux existants. Il est utilisé dans presque tous les hôpitaux qui ont pu se l'offrir. Il se déplace sur champ magnétique, pour les modèles flottants, ou à l'aide de quatre pattes mécaniques.

Echelle : H

Gabarit : 8

Catégorie : Epsilon

Fabricant : Magiar Industrie

Nation : Alliance Polaire

Coût : 9 100 sols sans l'équipement

Poids : 40 kg

Taille : 87 cm (dont pattes 20 cm)

Structure : Aluminium structurel

Armure : Nano-alliage d'aluminium

Architecture : Normal

Blindage : 3

Résistance aux dommages : +3

Blindage IEM : 3

Survie I.E.M. : non

Propulsion : pattes x 4 ou propulsion magnétique

Source d'énergie : THC (GP-A3)

Autonomie : 24 heures

Altitude max. :

Profondeur opérationnelle :

Disponibilité (M. Noir) : 1 (5)

NT : IV

Programmes :

- Analyse médicale 15
- Premiers soins 15
- Chirurgie 15.

Equipement spécial : 7 kg d'appareils NT IV (tous les instruments médicaux et chirurgicaux nécessaires)

Vitesse, VIT (points de mouv.) : 1 (1) / 3 nœuds (5,56 km/h)

DRONE MINE

Ces petits drones redoutables ressemblant à des araignées sont utilisés aussi bien pour des recherches géologiques que pour des combats. Véritable terreur des blindés légers, ces engins sont capables de déposer leur colis sur les points faibles d'un véhicule. Un drone mine peut s'enterrer. Un drone détruit avant d'avoir atteint sa cible à 50% de chance de déclencher sa charge explosive. En combat, ce drone est considéré comme une cible de petite taille (-3 pour toucher), et n'a qu'une seule Localisation, avec un nombre de cases de blessures équivalent à celui du Corps.

Echelle : H

Gabarit : 6

Catégorie : Delta

Fabricant : Yrdon technologie

Nation : Ligue Rouge

Coût : 6 000 sols

Poids : 25kg

Taille : 75 cm

Structure : Aluminium structurel

Armure : Alliage de titane

Architecture : normale

Blindage : 2

Résistance aux dommages : +3

Blindage IEM : 6

Survie I.E.M. : 10

Propulsion : huit pattes mécaniques

Source d'énergie : Batterie THC (GP-B1)

Autonomie : 2 heures et 10 minutes à 53 km/h, 4h20 à 32km/h et 10h50 à 16km/h

Altitude max. : -

Profondeur opérationnelle : -

Disponibilité (M. Noir) : -5(1)

NT : II

Programmes : Explosifs 10, Pilotage 10, Dissimulation 6

Equipement spécial :

- Six pattes mécaniques
- Senseurs optiques-infrarouge
- Système d'enfouissement
- Charge explosive de taille 4
- Système saut

Vitesse, VIT (points de mouv.) : 8(2)/53 km/h

DRONES MULTIFONCTIONS NEPTUNE ET ARTÉMIS

Ces petits drones sont commandés par un CRD (contrôleur de réseau de défense) et ils sont parfaitement polyvalents puisqu'ils peuvent attaquer, défendre ou explorer. Chaque CRD contrôle 10 mini-drones qui gravitent autour de l'armure. Les drones ne peuvent s'éloigner de plus de 10 mètres de l'armure.

En défense, ils sont efficaces contre les tirs. Ils se regroupent pour former une sorte d'écran de protection mobile. Ils se comportent alors comme un drone bouclier avec un niveau d'interception de 12.

Le CRD peut gérer plusieurs interceptions simultanément en répartissant ses groupes de drones mais pour chaque interception supplémentaire, son test subit une pénalité de 1. Le système en peut contrer plus de 4 attaques simultanément. Contre une explosion, ils encaissent la moitié des dommages. Ils ne servent à rien au corps à corps.

En attaque, ils fonctionnent au moins par deux en se plaçant de chaque côté d'une proie et en générant un arc électrique entre chaque drone. Les dégâts infligés sont égaux à 1D6 par drone participant à l'attaque. Ce sont des dégâts de choc et des dégâts physiques. Cette attaque s'effectue avec une compétence de combat au niveau 12.

Les drones peuvent également servir à repérer une quelconque menace en étant déployés à la limite de leur portée (10m) et en utilisant leurs détecteurs.

Le modèle Neptune n'est utilisable que sous l'eau. Le modèle Artémis n'est utilisable qu'en surface. Il existerait un modèle multimilieu.

Les drones, quand ils ne servent pas, sont fixés au véhicule avec des attaches spéciales et se rechargent plus ou moins rapidement en énergie selon la puissance du GP du véhicule et du GP du drone.

Echelle : H

Gabarit : 4

Catégorie : Neptune/Artémis

Fabricant : Azuréens

Coût : 84 000 sols

Poids : 5kg

Taille : 21cm

Structure : ACS

Armure : ACS

Architecture : normale

Blindage : 17

Résistance aux dommages : -6

Blindage IEM : 10

Survie I.E.M. : 12

Propulsion : mini PIT (GP-A2), réseau magnétique ou contrôle de la gravité

Source d'énergie : batterie azuréenne

Autonomie : 8 heures

Altitude max. : -

Profondeur opérationnelle : - 20 000

Disponibilité (M. Noir) :-20(-15)

NT : VI

Programmes et équipements spéciaux : le CRD gère le dispositif en utilisant les systèmes de l'appareil sur lequel il est embarqué. Pour la détection, les mini-drones sont équipés d'un scanner directionnel. Dès que ce faisceau détecte une anomalie, il envoie un signal au C.R.D. qui analyse l'anomalie avec les analyseurs de l'engin. S'il n'y en a pas, il se contente de signaler l'anomalie par un petit « bip ». Les drones sont généralement conçus pour réagir aux masses métalliques et organiques.

Vitesse, VIT (points de mouv.) : 1 nœud

DRONE PORTE-CHARGES

Ce drone (qui ne peut être utilisé sous l'eau) est une grande plateforme équipée d'un champ magnétique, permettant de déplacer des charges assez lourdes. Il est même pourvu d'un petit bras mécanique pour charger les bagages. Ce modèle peut porter jusqu'à 1 tonne de marchandises.

Echelle : H

Gabarit : 19

Catégorie :

Fabricant : Magiar Industrie

Nation : Alliance Polaire

Coût : 214 500 sols

Poids : 360 kg

Taille : 3,25 m de long, 1,6 m de large, 20 cm de haut

Structure : Aluminium structurel

Armure : Nano-alliage d'aluminium

Architecture : Lourde
Blindage : 8
Résistance aux dommages : -6
Blindage IEM : 1
Survie I.E.M. : non
Propulsion : Magnétique
Source d'énergie : PE Généticiens (GP-C1)
Autonomie : 20 heures et 24 minutes
Altitude max. : -
Profondeur opérationnelle :
Disponibilité (M. Noir) : 10 (10)
NT : IV
Programmes : -
Equipement spécial : Bras mécanique (400 kg max.)
Vitesse,VIT (points de mouv.) : 2 (1) / 6 nœuds (11 km/h)

DRONE PROPULSEUR

Ce drone est en fait un propulseur qui se fixe dans le dos d'un plongeur (turbine) ou d'un individu en armure de surface (réacteur). Il se sépare sur une simple commande et attend patiemment de nouvelles instructions. Le modèle ci-dessous est un modèle sous-marin classique.

Echelle : H
Gabarit : 10
Catégorie : Gamma
Fabricant : Magiar Industrie
Nation : Alliance Polaire
Coût : 42 000 sols
Poids : 100 kg
Taille : 93 cm
Structure : PlasTirAl®
Armure : Plastitane
Architecture : Normale
Blindage : 8
Résistance aux dommages : -3
Blindage IEM : 6
Survie I.E.M. : non
Propulsion : PT
Source d'énergie : THC (GP-C1).
Autonomie : 2 heures et 46 minutes à 6 nœuds, deux fois plus longtemps à 4,5 nœuds.
Altitude max. :
Profondeur opérationnelle : -5 400 m
Disponibilité (M. Noir) : 5 (10)
NT : III
Programmes : -
Equipement spécial : -
Vitesse,VIT (points de mouv.) : 2 (1) / 6 nœuds.

DRONE-SABRE

Ces petites sphères se déplacent grâce à un champ magnétique. Dès qu'elles repèrent une cible, elles font jaillir deux lames de leur corps et foncent sur elle. En combat, ce drone est considéré comme une cible de très petite taille (-5 pour toucher), et n'a qu'une seule Localisation, avec un nombre de cases de blessures équivalent à celui d'un Bras.

Echelle : H
Gabarit : 3
Catégorie : Alpha-sabre
Fabricant : Nycud
Nation : Royaume de l'Indus
Coût : 5 980 sols sans l'équipement
Poids : 4 kg
Taille : 19,7 cm
Structure : Nano-titane structurel
Armure : Nano-alliage de titane
Architecture : Normale
Blindage : 8
Résistance aux dommages : -4
Blindage IEM : 10
Survie I.E.M. : 12
Propulsion : lévitation magnétique
Source d'énergie : SHC (GP-A1)
Autonomie : 4 heures
Altitude max. :
Profondeur opérationnelle :
Disponibilité (M. Noir) : -5 (1)
NT : IV
Programmes :

- Détection visuelle
- Infrarouge 15
- Attaque 15
- Esquive 15 (utilisé pour éviter d'être touché au contact).

Equipement spécial :

- Senseurs optiques avec infrarouge
- Lames rétractables (Dommages 2D10+3, possibilité de passer à 3D10+3 si la victime est trop résistante : les lames sont chauffées à blanc et la sphère attaque avec plus de vitesse, mais son autonomie est alors réduite de 15 minutes par attaque à cause de l'énergie supplémentaire nécessaire).

Vitesse,VIT (points de mouv.) : 6 (1) / 17 nœuds (31,5 km/h)

DRONE SONAR

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, ou par un navire dissimulé se servant de ce drone comme leurre. Dès qu'un contact est établi, le drone communique automatiquement l'information et les résultats de son analyse.

Echelle : H
Gabarit : 5
Catégorie : Bêta
Fabricant : Magiar Industrie
Nation : Alliance Polaire
Coût : 6 860 sols
Poids : 12 kg
Taille : 32,8 cm
Structure : PlasTirAl®
Armure : Plastitane
Architecture : Normale
Blindage : 8
Résistance aux dommages : -1
Blindage IEM : 2
Survie I.E.M. : non
Propulsion : PIT

Source d'énergie : PE Généticiens (GP-A2)
Autonomie : 6 heures et 12 minutes
Altitude max. :
Profondeur opérationnelle : -7 000 m
Disponibilité (M. Noir) : 5 (10)
NT : III
Programmes : Analyse sonar 15
Equipement spécial : sonar actif/passif, communicateur
Vitesse VIT, (points de mouv.) : 4 (1) / 11 nœuds

DRONE TERRESTRE DE PRÉLÈVEMENT ET D'EXTRACTION (LIGUE ROUGE)

Ces petits drones terrestres sont utilisés par la Ligue pour aller effectuer des prélèvements à la surface ou pour faire du repérage.

Echelle : H
Gabarit : 8
Catégorie : Dzéta
Fabricant : Onyx
Nation : Ligue Rouge
Coût : 28 000 sols (63 000 avec un RTG)
Poids : 42 kg
Taille : 1m
Structure : Titane structurel
Armure : Hyper alliage de titane
Architecture : normale
Blindage : 8
Résistance aux dommages : -1
Blindage IEM : 6
Survie I.E.M. : 10
Propulsion : chenilles x 2 (GP-C3)
Source d'énergie : GP-A2 PACAR et capteurs solaires ou RTG*
Autonomie : *
Altitude max. : -
Profondeur opérationnelle : -
Disponibilité (M. Noir) : -10(-5)
NT : III
Programmes :

- Extraction 8
- Pilotage 10

Equipement spécial :

- 2 Chenilles
- Bras mécanique
- Caméra
- Compartiment de stockage d'échantillons (10 dm³/25kg)
- Balise de localisation
- Découpe-roche de poche
- Capteurs solaires (si pas de RTG)
- Ordinateur Dréa II (NT III, Géné 5)

Vitesse, VIT (points de mouv.) : 2(1)/15km/h (10km/h avec de 25kg)

**Capteurs solaires + PACAR : aucune limitation avec 12 heures d'ensoleillement ; 4 jours et demi sans interruption avec 9 heures d'ensoleillement par jour ; 2 jours et demi avec 6 heures d'ensoleillement ; une journée sans ensoleillement*

** RTG : en années*

DRONE TRADUCTEUR

Cette petite sphère de 10 cm de diamètre est souvent utilisée par les diplomates. Elle flotte au-dessus de leur épaule et traduit simultanément toutes formes de langages connus. Le drone est commandé par une interface placée dans un petit boîtier, que l'on porte à la ceinture. Il n'est pas réactif et doit donc être activé pour traduire. Selon son Niveau technologique, il se maintient en l'air soit par une micro-turbine, soit par contrôle de la gravité.

Echelle : H
Gabarit : 2
Catégorie : Alpha Tx
Fabricant : Magiar Industrie
Nation : Alliance Polaire
Coût : 598 sols (sans les programmes)
Poids : 1 kg
Taille : 12,4 cm (sphère)
Structure : Nano-titane structurel
Armure : Plastitane
Architecture : Ultra-légère
Blindage : 1
Résistance aux dommages : +4
Blindage IEM : 1
Survie I.E.M. : non
Propulsion : micro-turbine à sustentation (pour cette version)
Source d'énergie : SHC NT IV ou PE Généticien (GP-A2)
Autonomie : 4h 14 min (SHC) ou 6h 48 min (PE)
Altitude max. :
Profondeur opérationnelle :
Disponibilité (M. Noir) : 1 (5)
NT : IV
Programmes : Multi-langages 15 (le MJ peut toutefois donner un bonus aux langues les plus communes, et un malus aux langues rares et/ou anciennes).
Equipement spécial : -
Vitesse, VIT (points de mouv.) : -

MICRO ET NANO-DRONES_



Les micro et nano-drones sont de tout petits drones de la taille d'une tête d'épingle pour les premiers, et trop petits pour être visibles pour les seconds (quand ils sont très nombreux, on ne voit qu'une vague nuée argentée).

MICRO-DRONES DE RÉPARATION

Ces micro-drones interviennent en cas de panne et permettent à un appareil de récupérer les points d'Intégrité perdus à la suite de cette panne. Ils sont ensuite inutilisables.

Fabricant : divers

Nation : -

Coût : variable

Poids : variable

Disponibilité (M. noir) : -5 (1)

NT : V

Programmes : -

Déplacement : -

Pour réparer une catégorie d'appareils, il faut utiliser des micro-drones de réparation du bon type. Ces micro-drones sont capables de réaliser un certain nombre de micro-réparations qui dépend de la quantité et du type de micro-drones.

Réparer un appareil consomme (prix de l'appareil en dizaines de milliers de sols x points d'intégrité) micro-réparations. Le prix en milliers de sols doit être arrondi à l'entier supérieur. On ne peut réparer plus de 5 points d'intégrité en une seule fois.

> **Exemple :** un appareil coûtant 56 000 sols a perdu 4 points d'intégrité. Le nombre nécessaire de micro-réparations est égal à 24 (6 x 4).

Une fois la réparation effectuée, il faut lancer 1D20. Sur un 20, l'appareil ne fonctionne pas (par exemple, parce qu'une soudure entraîne un court-jus). Un test de compétence adéquat (électronique, mécanique, etc.) avec un modificateur donné dans la table ci-après permet néanmoins de trouver la source du dysfonctionnement et de le corriger.

MICRO-DRONES ESSAIM

Ce sont des micromachines qui attaquent une cible en essaim. Les dégâts qu'elles provoquent avec leurs mandibules mécaniques augmentent en fonction de la concentration de l'essaim (1D6 points par concentration de micro-drones) ainsi que ceux de l'acide moléculaire qu'elles utilisent.

Contre une cible dans une tenue isolée, l'attaque est normale et s'effectue avec un niveau 12. Contre une cible qui n'est pas isolée, la protection de cette cible est réduite de moitié puisque plusieurs micro-drones pourront se glisser sous son armure et les dégâts sont directement infligés à l'individu. Il existe des tenues anti-drones qui protègent complètement la peau d'un personnage.

L'essaim n'est affecté que par les attaques I.E.M. ou par les armes affectant une zone.

Les micro-drones n'ont qu'un seuil de destruction (celui qui est indiqué). Quand on inflige des dommages égaux à ce seuil, leur concentration est réduite d'un niveau.

Fabricant : Alliance Azure

Nation : Alliance Azure

Blindage I.E.M. : 12

Type : nano

Dommages : les dommages augmentent à chaque tour de la valeur indiquée entre parenthèses jusqu'à un maximum de dix fois cette valeur.

MICRO-DRONES EXPLOSIFS

Les micro-drones explosifs se regroupent sur une cible et libèrent une décharge d'énergie de manière plus ou moins diffuse, au choix de l'utilisateur. Contre une cible résistante ou disposant d'une protection isolée les micro-drones explosifs peuvent être concentrés en un point précis, et infligent alors 5D10 points de Dommages. Contre une cible qui ne dispose pas de protection isolée, ou que l'on veut simplement blesser, les micro-drones se déposent sur 2 Localisations au hasard et infligent 2D10 points de Dommages en ignorant la moitié de l'armure. Après l'attaque, les micro-drones sont détruits.

Fabricant : divers
Nation : -
Coût : 20 000 sols/charge.
Disponibilité (M. noir) : -5 (1)
NT : V
Programmes : -
Déplacement : 20 m/Tour.

NANO-DRONES CHIRURGICAUX

Les nano-drones chirurgicaux sont, le plus souvent, contenus dans des petites canules fixées au Centre de commande. En cas de blessure, ils se libèrent en nuée et vont traiter la blessure. Ils nettoient la plaie, la cautérisent, stoppent les hémorragies, etc.

Fabricant : Cortex
Nation : Culte du Trident
Coût : 48 000 sols
Disponibilité (M. noir) : -5 (1)
NT : IV
Programmes :
- Premiers soins 15
- Chirurgie 10.

Déplacement : -

NANO-DRONES DE COLMATAGE

Dès qu'une brèche d'intégrité est repérée dans une armure, les nano-drones de colmatage se précipitent dessus pour la colmater. Ils remplacent alors la matière manquante pour combler les vides, et deviennent inertes. Ces nano-drones ne peuvent être utilisés qu'un certain nombre de fois (généralement cinq).

Fabricant : divers
Nation : -
Coût : voir ci-dessous
Poids : voir ci-dessous
Disponibilité (M. noir) : -5 (1)
NT : V
Programmes : -
Déplacement : -

Le coût d'une charge de ces nano-drones est indiqué ci-dessous en fonction de l'armure utilisée. Chaque charge permet de colmater une brèche et de restaurer un point d'intégrité perdu. On ne peut équiper une armure que de cinq charges de nano-drones de colmatage.

PRIX ET POIDS PAR CHARGE

TYPE EXO-ARMURE_	Coût (en sols)	Poids (kg)
Alpha	18 000	0,6
0	60 000	2
1	75 000	2,5
2	90 000	3
3	120 000	4
4	165 000	5,5
5	240 000	8
6	300 000	10
Oméga	330 000	11

NANO-DRONES DERMIQUES

Les nano-drones dermiques recouvrent la peau d'un individu. Leur concentration teinte très légèrement cette peau mais il faut faire particulièrement attention pour les remarquer (test de Perception avec une pénalité qui dépend de la concentration en nano-drones). Contre n'importe quelle attaque, les nano-drones situés près de la zone d'impact se contractent pour absorber une partie des dégâts comme une protection.

MICRO-DRONES DE RÉPARATION

TYPE D'APPAREILS_	Nombre de micro-réparations	Coût	Modificateur
Poste de pilotage (*)	1 000 / kg	100 000 sols / kg	-2
Moteur	20 / kg	20 000 sols / kg	-1
Propulseur	50 / kg	10 000 sols / kg	0
Autres appareils	100 / kg	5 000 sols / kg	+1

(*) C'est à dire des ordinateurs, des sonscans, des analyseurs et tout type d'appareil électronique pointu.

MICRO-DRONES ESSAIM

CONCENTRATION_	Coût	Dégâts	Acide	Seuil de destruction
Faible	12 000	1D6	1D6 (+1)*	10
Moyenne	24 000	2D6	1D6 (+2)*	15
Importante	36 000	3D6	1D6 (+3)*	20
Très importante	48 000	4D6	1D6 (+4)*	25
Maximale	60 000	5D6	1D6 (+5)*	30

**Acide moléculaire*

Un certain nombre de nano-drones sont détruits après chaque attaque, ils ne sont donc efficace qu'un nombre limité de fois. Le nombre de charges que l'on achète détermine le nombre de fois que l'on va pouvoir bénéficier de la protection à un niveau donné. Une fois les charges épuisées, la protection est réduite de 1 niveau de concentration par attaque encaissée jusqu'à ce que les drones ne protègent plus rien. La protection apportée dépend de la concentration en nano-drones.

Fabricant : Xen

Nation : Amazonia

Blindage I.E.M. : 10

Type : nano

NANO-DRONES DERMIQUES			
CONCENTRATION_	**Coût**	**Protection**	**Pénalité test de Perception**
Faible	1 000/charge	5	-7
Moyenne	2 000/charge	10	-5
Importante	5 000/charge	15	-3
Très importante	11 000/charge	20	0
Maximale	23 000/charge	25	+3

ROBOTS_



« Je n'arriverai jamais à comprendre pourquoi l'homme ne peut s'empêcher de compliquer les choses. Il est déjà difficile d'aller à la surface, de s'y frotter avec ses charmants habitants et de temps en temps avec quelques patrouilles ennemis mais si en plus on doit se coltiner des robots, alors autant rester sous l'eau. »

- Un aventurier en colère

MOBOT D'ABORDAGE GÉNÉTICIENS

Ces engins généticiens font partie de la terrible série des robots généticiens appelés MoBot. Ce sont de redoutables appareils moléculaires capables de traverser la matière. Grâce au procédé d'altération de phase généticien, ils deviennent immatériels. Ils peuvent être autonomes ou commandés par un opérateur distant.

Généralement quand ils abordent un navire, ils sont repliés et ressemblent beaucoup à une sorte d'appareil ovale aux formes très fluides. Puis ils se fixent à la coque et se déploient avant de se « déphaser ». Pour se fondre à la matière, il leur faut1d10 + (Blindage à l'échelle V- / divisé par10 arrondi au supérieur) tours. Une fois la matière traversée, il leur faut 1d10 tours pour se « rephaser » puis 1 tour pour être de nouveau opérationnels (c'est le seul tour où ils sont vulnérables et ne peuvent rien faire).

Déployés, ils ressemblent à un humanoïde filiforme aux lignes très pures et très fluides. Ils n'ont pas de visage mais un masque qui abrite les capteurs servant aux pilotes distants (quand ils sont contrôlés).

Ils attaquent aux corps à corps. Tous les tests du drone sont effectués par le personnage qui le contrôle et qui utilise son talent de Commande à distance. Si le robot est autonome, ses tests s'effectuent avec un niveau 14.

Chaque attaque du robot inflige 3D10 points de dommages physiques ou de choc selon la configuration. Un robot déphasé ne peut se rephaser dans un objet solide. Il ne peut franchir les champs d'énergie mais peut franchir des champs de force. Il ne peut maintenir son déphasage éternellement mais uniquement 40 tours avant de devoir se rematérialiser. Il peut régénérer 1 tour de déphasage tous les 10 tours.

Déphasés ils sont vulnérables aux armes à énergie. Ils puisent leur énergie dans leurs propres cellules.

Leur force est de 28 (elle est déjà prise en compte pour les dommages).

Echelle : H
Gabarit : 10
Catégorie : Êta
Fabricant : Empire des Généticiens
Nation : Empire des Généticiens
Coût : -
Poids : 90 kg
Taille : 1m80
Structure :
Armure : Fusion B
Architecture : normale
Blindage : 24
Résistance aux dommages : -10
Blindage IEM : 16
Survie I.E.M. : 16
Source d'énergie : capteur d'énergie ambiante
Autonomie : illimitée

Altitude max. : -

Profondeur opérationnelle : 30 000

Disponibilité (M. Noir) : -

NT : VII

Programmes : attaque 14

Equipement spécial : non

Vitesse, VIT (points de mouv.) : 5(2)/28 km/h (marche) ou 28(6)/85 nœuds (propulsions sous-marine MHD)

ROBOTS D'ÉTUDE GÉNÉTICIEN ARANEA

Ces mystérieux robots sont souvent aperçus par les explorateurs de la surface. Ils semblent accomplir une mission d'étude et d'analyse. Bien que dotés de huit pattes, ils sont capables de les rétracter et d'utiliser un mode de propulsion par contrôle de la gravité. En cas d'attaque, ces drones peuvent déployer sur leur dos un petit canon foudre rétractable sur pivot.

Echelle : H

Gabarit : 11

Catégorie : Dzéta

Fabricant : Empire des Généticiens

Nation : Empire des Généticiens

Coût : -

Poids : 120 kg

Taille : 1m50

Structure : Fusion B

Armure : Fusion B

Architecture : normale

Blindage : 26

Résistance aux dommages : -11

Blindage IEM : 8

Survie I.E.M. : 14

Source d'énergie : pack d'énergie généticien rechargé par CEAG

Autonomie : illimitée

Altitude max. : -

Profondeur opérationnelle : 30 000

Disponibilité (M. Noir) : -

NT : VI

Programmes :

- Analyse 14
- Attaque 14

Equipement spécial :

- Multiples appareils d'analyse
- Capteur d'énergie ambiante
- Canon Foudre Généticien (se recharge en 2 tours)
- Ordinateur (NTVI/Génération VIII)

Vitesse, VIT (points de mouv.) : 10(3)/65 km/h (pattes mécaniques) ou 28(6)/85 nœuds (propulsions sous-marine MHD)

SPHÈRE GRAVITATIONNELLE DE COMBAT GÉNÉTICIENNE

Ces étranges machines génétiqiennes sont rares. Leur fonction est inconnue et jamais aucune de ces machines n'a pu être stoppée ou détruite. La sphère flotte à 1 m au-dessus du sol et certains savants ont avancé l'hypothèse qu'elle servait à collecter des déchets en surface. Effectivement, il semble qu'elles ignorent assez souvent les créatures vivantes qu'elles croisent, mais qu'elles s'en prennent systématiquement aux épaves. Il en existe de plusieurs tailles, celle-ci est la plus petite.

Echelle : H

Gabarit : 19

Catégorie : Êta

Fabricant : Empire des Généticiens

Nation : Empire des Généticiens

Coût : -

Poids : 1 tonne

Taille : 1m25 de diamètre

Structure : Fusion B

Armure : Fusion B

Architecture : ultra-lourde

Blindage : 103 (blindage et champ gravitationnel défensif)

Résistance aux dommages : -21

Blindage IEM : 16

Survie I.E.M. : 16

Source d'énergie : capteur d'énergie ambiante

Autonomie : illimitée

Altitude max. : -

Profondeur opérationnelle : inconnue

Disponibilité (M. Noir) : -

NT : VII

Programmes : -

Equipement spécial : dispositif gravitationnel

Vitesse, VIT (points de mouv.) : 6(2)/34 km/h

Attaque gravitationnelle : l'attaque gravitationnelle est identique à l'Effet Polaris Sphère de gravité avec une puissance de phénomène égale à 20. Tout objet dont le poids est inférieur à 200 kg est attiré ou repoussé par la machine. Les êtres vivants peuvent résister à la force d'attraction/répulsion en effectuant un test de Force. S'ils obtiennent une meilleure marge de réussite que celle obtenue par la machine, ils peuvent ne pas bouger ou s'éloigner d'une distance maximale égale à leur marge de réussite nette en mètres (dans la limite de leur vitesse maximale).

Dès qu'une cible est collée à la sphère, cette dernière chauffe à blanc et la force gravitationnelle qui s'exerce à son contact est démultipliée. Les dégâts de base infligés sont égaux à 2D10 le premier tour +1D10 par tour jusqu'à destruction complète de la cible (dommages maximum de 10D10). Les dommages sont provoqués par la force d'attraction (50%) et par le rayonnement de chaleur (50%). Tout engin devra effectuer, de plus, un test d'intégrité avec une pénalité de 1+1 par tour (pénalité maximale de 20)

<< LIVRE SIX_

RÈGLES COMPLÉMENTAIRES ET GUIDES



RÈGLES COMPLÉMENTAIRES OPTIONNELLES_

Vous trouverez ci-dessous une série de règles, pour la plupart optionnelles. Libre à vous de les intégrer ou non dans vos campagnes. Elles précisent certains aspects particuliers du jeu.

ARMES EN BATTERIE

Quand plusieurs armes sont mises en batterie, on effectue un seul test qui déterminera combien d'armes vont toucher. La probabilité de toucher est augmentée comme suit :

ARMES EN BATTERIE	
NOMBRE D'ARMES_	**Bonus au test**
2	+1
3-4	+2
5-6	+3
7-9	+4
10-13	+5
14-18	+6
19-24	+7
25+	+8

Si le test est réussi, on fait alors une seule attaque avec des dommages et une pénétration (si l'arme en a une) accrus selon la table suivante :

ARMES EN BATTERIE		
ARMES QUI TOUCHENT_	**Multiplicateur aux dommages**	**Augmentation Pénétration**
2 – 3	x 1,5	+10%
4 – 6	x 2	+20%
7 – 8	x 2,5	+30%
9 – 11	x 3	+40%
12 – 16	x 3,5	+50%
17 – 19	x 4	+60%
20 – 24	x 4,5	+70%
25+	x 5	+80%

La marge de réussite (et non le modificateur à la marge de réussite) indique le nombre d'armes qui touchent. Bien évidemment, le nombre d'armes qui touchent ne peut excéder le nombre d'armes montées en batterie. De plus, une batterie ne peut obtenir plus de 1 coup au but + 1 par point de Gabarit de la cible à l'échelle V-. Il n'y a aucune limitation à l'échelle V+. À l'échelle H, une batterie ne peut infliger que 2 coups au but. En revanche, le bonus pour toucher reste le même quelle que soit la taille de la cible.

Exemple : Une arme a un indice de pénétration de 10 et inflige 2D10 points de dommages. On en met quatre en batterie. La batterie va donc faire feu avec un bonus de +2. Elle obtient une marge de 7. Ceci signifie que 7 armes touchent. Cependant, comme la batterie n'en possède que 4, il faut en fait considérer la deuxième ligne de la table précédente (4 – 6 armes qui touchent). Par conséquent, la pénétration est augmentée de 20% et les dommages sont multipliés par deux. En résumé, l'attaque inflige 4D10 points de dommages avec une pénétration de 12.

BONUS A LA MARGE DE REUSSITE POUR LES CHANCES DE REUSSITE SUPERIEURES A 20

Si on a une chance de réussir supérieure à 20, les points en excès s'ajouteront à la marge de réussite.

Exemple : si un personnage a une chance de réussir une action égale à 24 et qu'il obtient un 6, sa marge n'est pas de 6 mais de 10.

BONUS AUX DOMMAGES

Dans certains cas (marge de réussite, évolution technologique, bonus aux tirs, etc.) une arme peut bénéficier de bonus à ses dommages. Il y a plusieurs manières de gérer ces bonus.

Soit on conserve le bonus tel quel et ainsi si une arme infligeant 1D6+2 points de dommages obtient un bonus de +6, elle infligera 1D6+8 points de dommages.

Mais vous pouvez aussi convertir les bonus en dés de dommages. Vous pouvez effectuer soit une conversion partielle soit une conversion complète. La conversion partielle consiste à ne modifier les dommages de l'arme qu'en fonction des bonus fixes (niveau technologique, munitions, équipements divers) mais pas les bonus de situation. La conversion complète prend en compte les bonus de situation (bonus à la marge de réussite, bonus en fonction du mode de tir, etc.) mais elle peut s'avérer un peu plus complexe à mettre en oeuvre.

Dans les deux cas, la conversion des bonus va permettre de savoir quand des dommages peuvent affecter une autre échelle que l'échelle de base qu'ils affectent.

La conversion s'effectue comme suit : Pour chaque bonus de +4 sur 1D6, on augmente les dommages de 1D6. Pour chaque bonus de +6 sur 1D10 on augmente les dommages de 1D10.

Exemple 1 : si une arme qui inflige 1D6+2 points de dommages gagne un bonus de +2, l'arme infligera 2D6 points de dommages.

Exemple 2 : si une arme qui inflige 1D10+3 points de dommages gagne un bonus de +3, l'arme infligera 2D10 points de dommages.

Exemple 3 : un requin sabre inflige 3D10 points de dommages +10 en raison de sa force et +3 par tour jusqu'à un maximum de +30. Son bonus de +10 peut être converti en +1D10+4. Le requin inflige donc 4D10+4 points de dommages à l'échelle H. Au premier tour, le requin inflige ses dommages normaux, au second, il a un bonus de +3 pour un total de 4D10+7. Le bonus de +7 est converti en +1D10+1. Au second tour il inflige donc 5D10+1. Au troisième tour, son bonus est encore de +3, ses dommages sont donc de 5D10+4. Au quatrième tour, avec un autre bonus de +3, il inflige 5D10+7 points de dommages. On convertit ce nouveau bonus de +7 en +1D10+1 pour un total de dommages de 6D10+1. Au cinquième tour, il inflige 6D10+4 et peut donc affecter une cible V- puisque ces dommages ont une équivalence à l'échelle V- égale à 1D6.

Le requin pourra infliger des dommages maximum (sans compter la marge de réussite) égaux à : 3D10+40. Le bonus de +40 correspond à +6D10+4, le requin infligera donc jusqu'à 9D10+4 (H)/1D6+2 (V-) points de dommages.

Vous pouvez procéder de même avec les dommages des acides pour déterminer quand ils peuvent s'attaquer à une structure V- ou V+.

Ce système de conversion peut nécessiter une petite préparation, mais peut permettre une gestion plus claire d'une situation. Cette règle étant parfaitement optionnelle, c'est au MJ de déterminer s'il veut l'appliquer.

La table suivante, donne pour une liste de « bonus », la valeur du ou des dés correspondant(s). Une table plus complète est proposée en annexe.

BONUS AUX DOMMAGES

BONUS_	D6	D10
+1	+1	+1
+2	+2	+2
+3	+3	+3
+4	+1D6	+4
+5	+1D6+1	+5
+6	+1D6+2	+1D10
+7	+1D6+3	+1D10+1
+8	+2D6	+1D10+2
+9	+2D6+1	+1D10+3
+10	+2D6+2	+1D10+4
+11	+2D6+3	+1D10+5
+12	+3D6	+2D10
+13	+3D6+1	+2D10+1
+14	+3D6+2	+2D10+2
+15	+3D6+3	+2D10+3
+16	+4D6	+2D10+4
+17	+4D6+1	+2D10+5
+18	+4D6+2	+3D10
+19	+4D6+3	+3D10+1
+20	+5D6	+3D10+2

COMPRESSION/ DECOMPRESSION ET SAS

Il existe différents types de sas en fonction de la profondeur et de la taille du bâtiment qui en est équipé.

SAS PAR VERROUILLAGE

Ces sas n'en sont pas vraiment. Ce sont en fait des prolongements du navire de 30 à 50 cm de long. Au bout du prolongement est installé un système de verrouillage. Une armure assez massive ayant le système correspondant se colle dos à cette protubérance et le système de verrouillage garantit l'étanchéité. Le pilote n'a plus qu'à quitter son armure par le sas du navire autour duquel est installé ce dispositif. Le dispositif ne peut être utilisé qu'à une profondeur inférieure à 2 000m pour que le navire puisse purger l'eau entre l'écoutille et le dos de l'armure. Si le navire peut stocker l'eau, il n'y a pas de limitation.

Ce système permet à un plongeur avec une trop grosse armure d'avoir accès à un navire. Par contre, le navire qui en est équipé perd une partie de sa vitesse (environ –20 % pour un petit transporteur, environ –2% pour un engin de 1 000 tonnes +, négligeable pour du V+ et cela dépend aussi du nombre de sas). Il existe des navires de transport d'armures sur lesquels les armures de plongée se fixent en grappes. Ces navires sont souvent appelés des « navires-essaims ».

SAS À RÉCUPÉRATION D'EAU

C'est de loin le modèle le plus utilisé. Un plongeur pénètre dans le sas. L'eau est évacuée dans un autre compartiment pour être recyclée, stockée ou éventuellement expulsée. Dans un véhicule, l'eau peut être évacuée à faible profondeur (vers 2 000m) ou être stockée dans un conteneur pressurisé attenant.

DÉCOMPRESSION/ COMPRESSION POUR LES HYBRIDES ET LES PLONGEURS UTILISANT DU FLUIDE

Quand un plongeur entre dans un sas avant une sortie sous l'eau, on ne peut directement lui faire subir une pression énorme. Plus le vaisseau (ou la station) se trouve en profondeur, plus il faudra de temps pour que le plongeur s'adapte à la pression à laquelle il va être confronté. Aussi, on procède de la manière suivante : on introduit l'eau du conteneur attenant dans le sas. Si cette eau est à une pression trop importante (parce que la précédente plongée s'est faite à grande profondeur), l'introduction se fait par étapes. Puis, on ouvre progressivement une valve qui donne sur l'extérieur, ce qui va augmenter graduellement la pression de l'eau à l'intérieur du sas. Lorsque la pression est égale à la pression de l'eau extérieure, le plongeur peut sortir du sas.

La compression est généralement assez rapide.

Quand un plongeur veut quitter un milieu à forte pression pour accéder à un navire ou une station, le problème est plus complexe. Après être entré dans le sas, une première porte se referme (pour le protéger d'un éventuel danger) mais celle-ci est garnie de petites ouvertures qui maintiennent la pression extérieure à l'intérieur du sas. Ces ouvertures vont être lentement obstruées à la vitesse requise pour éviter que le plongeur en subisse un choc trop violent entre la pression extérieure et la pression normale du navire ou de l'installation dans laquelle il pénètre.

Une fois le sas complètement fermé, l'eau à l'intérieur peut se trouver à une pression encore trop haute pour que le plongeur puisse se rendre directement dans le sous-marin. Dans ce cas, celle-ci est progressivement transférée dans le conteneur attenant et de l'air prend la place de l'espace libéré (le plus souvent, c'est simplement l'air qui avait été comprimé lors de la sortie qui reprend son volume initial). Lorsque la pression de l'air dans le sas est égale à la pression de l'air dans le sous-marin, le plongeur peut enfin ouvrir la porte du sas intérieur.

Réduction en fonction du niveau : -5% du temps de compression/ décompression par niveau Hybride/Respiration FOE, le temps de compression/décompression ne pouvant être inférieur à 10% de la valeur de base (ou du niveau 0). Ce tableau peut aussi être utilisé pour définir le temps qu'il faut pour passer d'une profondeur à une autre. Il faut juste retrancher la profondeur actuelle du plongeur à la profondeur à laquelle il veut aller.

DÉCOMPRESSION/COMPRESSION POUR LES PLONGEURS AVEC DU FLUIDE (AVEC UN NIVEAU 0 EN RESPIRATION F.O.E.)

VARIATION DE PROFONDEUR_	Décompression			Compression		
	Durée de base	Réduction en fonction du niv.	Temps mini.	Durée de base	Réduction en fonction du niv.	Temps mini.
1 000	1 h (60 min)	-3 min	6 min	10 min	-0,5min	1 min
2 000	2 h (120 min)	-6 min	12 min	20 min	-1 min	2 min
3 000	3 h (180 mm)	-9 min	18 min	30 min	-1,5 min	3 min
4 000	4 h (240 mm)	-12 min	24 min	40 min	-2 min	4 min
5 000	5 h (300 min)	-15 min	30 min	50 min	-2,5 min	5 min
6 000	6 h (360 min)	-18 min	36 min	60 min	-3 min	6 min
7 000	7 h (420 min)	-21 min	42 min	70 min	-3,5 min	7 min
8 000	8 h (480 min)	-24 min	48 min	80 min	-4 min	8 min
9 000	9 h (540 min)	-27 min	54 min	90 min	-4,5 min	9 min
10 000	10 h (600 min)	-30 min	60 min (1 h)	100 min	-5 min	10 min
11 000	11 h (660 min)	-33 min	66 min	110 min	-5,5 min	11min
12 000	12 h (720 min)	-36 min	72 min	120 min	-6 min	12 min
13 000	13 h (780 min)	-39 min	78 min	130 min	-6,5 min	13 min
14 000	14 h (840 min)	-42 min	84 min	140 min	-7 min	14 min
15 000	15 h (900 min)	-45 min	90 min	150 min	-7,5 min	15 min
16 000	16 h (960 min)	-48 min	96 min	160 min	-8 min	16 min
17 000	17 h (1 020 min)	-51 min	102 min	170 min	-8,5 min	17 min
18 000	18 h (1 080 min)	-54 min	108 min	180 min	-9 min	18 min
19 000	19 h (1 140 min)	-57 min	114 min	190 min	-9,5 min	19 min
20 000	20 h (1 200 min)	-1 h	120 min (2 h)	200 min	-10 min	20 min

Exemple : un hybride veut remonter de -3 000 m à -1 000 m. Il effectue donc une remontée de 2 000m. Sur le tableau, cela correspond à la ligne 2000. Il lui faut donc un temps de base de 60 min. Si l'hybride a un niveau Hybride de 10, il ne lui faudra qu'une demi-heure (le temps normal de 60min est réduit de 3 minutes x10)

COMPRESSION ET DÉCOMPRESSION EN URGENCE.

Si pour une raison ou une autre on ne respecte pas les temps de pression/décompression, on s'expose à des incidents pouvant être sérieux.

DÉCOMPRESSION D'URGENCE

Hybride/plongeur avec fluide : le personnage subit immédiatement 1D6 points de dommages +1 point par tranche de réduction non respectée (les dommages sont localisés dans le Corps). Tant que le plongeur n'est pas placé dans un caisson hyperbare (ou qu'il n'est pas soumis à la pression qu'il a quittée) les dommages sont infligés à chaque tour pendant un nombre de tours égal au nombre de tranches de réduction non respectées mais ces dommages sont réduits de 1 point par tour. Si le plongeur ne respecte pas le temps minimum, les dommages ne cessent que lorsqu'on obtient un 0 aux dommages infligés.

Exemple : notre hybride (niveau d'Hybride de 10) remonte de -3000 à -1000 m en 6 minutes au lieu de 30. C'est 24 minutes plus rapide, soit 8 tranches de réduction non respectées. Il subit donc immédiatement 1D6+8 (soit encore 3D6) points de dommage. Puis il subira 1D6+8 points de dommages (-1 par tour) jusqu'à ce qu'il soit placé dans un caisson hyperbare ou bien pendant un maximum de 8 tours.

PRESSURISATION D'URGENCE

Hybride/plongeur avec fluide : le personnage subit immédiatement 1D6 points de dommages +1 point toutes les deux tranches de réduction non respectées (les dommages sont localisés dans le Corps). Il ne subit ces dommages qu'une seule fois.

DÉCOMPRESSION/ COMPRESSION POUR LES ENGINS

La structure des véhicules se déforme légèrement quand elle est soumise à une forte pression. Pour éviter qu'elle ne soit endommagée par une modification trop rapide de cette pression, il faut aussi procéder par paliers. Certains engins peuvent être dotés de structures à déformation rapide qui leur permet de bénéficier d'une réduction de temps pour la décompression ou la compression.

Le temps de compression reste le même quel que soit le niveau technologique.

Pour la décompression à des NT supérieurs, on décale d'un cran par NT supérieur à NT II.

Exemple : un Véhicule NTII doit attendre 30 min pour décompresser de 3000m à 0m. Un véhicule NT III n'a besoin que de 20 min (comme s'il décompressait à partir de 2000m).

COMPRESSION ET DÉCOMPRESSION EN URGENCE.

Si pour une raison ou une autre on ne respecte pas les temps de pression/décompression, on s'expose à des incidents pouvant être sérieux même si la marge de sécurité pour les véhicules est assez importante.

DÉCOMPRESSION/COMPRESSION POUR LES HYBRIDES (TOUS LES TYPES AVEC UN NIVEAU HYBRIDE DE 0.)

VARIATION DE PROFONDEUR_	Décompression			Compression		
	Durée de base	Réduction en fonction du niv.	Temps mini.	Durée de base	Réduction en fonction du niv.	Temps mini.
1 000	30 mn	-1,5 min	3 min	10 min	-0,5 min	1 min
2 000	60 min	-3 min	6 min	20 min	-1 min	2 min
3 000	90 min	-4,5 min	9 min	30 min	-1,5 min	3 min
4 000	120 min	-6 min	12 min	40 min	-2 min	4 min
5 000	150 min	-7,5 min	15 min	50 min	-2,5 min	5 min
6 000	180 min	-9 min	18 min	60 min	-3 min	6 min
7 000	210 min	-10,5 min	21 min	70 min	-3,5 min	7 min
8 000	240 min	-12 min	24 min	80 min	-4 min	8 min
9 000	270 min	-13,5 min	27 min	90 min	-4,5 min	9 min
10 000	300 min	-15 min	30 min	100 min	-5 min	10 min
11 000	330 min	-16,5 min	33 min	110 min	-5,5 min	11 min
12 000	360 min	-18 min	36 min	120 min	-6 min	12 min
13 000	390 min	-19,5 min	39 min	130 min	-6,5 min	13 min
14 000	420 min	-21 min	42 min	140 min	-7 min	14 min
15 000	450 min	-22,5 min	45 min	150 min	-7,5 min	15 min
16 000	480 min	-24 min	48 min	160 min	-8 min	16 min
17 000	510 min	-25,5 min	51 min	170 min	-8,5 min	17 min
18 000	540 min	-27 min	54 min	180 min	-9 min	18 min
19 000	570 min	-28,5 min	57 min	190 min	-9,5 min	19 min
20 000	600 min	-30 min	60 min	200 min	-10 min	20 min

DÉCOMPRESSION D'URGENCE

Engin mécanisé : test de panne pour la structure de l'engin avec une pénalité égale à –1 par tranche de réduction d'urgence non respectée. De plus en cas d'échec du test, la structure de l'engin perd 1 point d'intégrité +1 point tous les deux points de pénalité.

> **Exemple :** le temps de décompression d'un véhicule NT II est de 200 minutes pour passer d'une pression à 20 000 mètres à une pression normale. Si l'engin veut décompresser en 20 minutes, il doit effectuer un test de panne à –9 (200 minutes - 20 minutes = 180 minutes, soit 9 neuf tranches de 20 minutes). Si l'engin rate son test, sa structure perdra 6 points d'intégrité.

PRESSURISATION D'URGENCE

Engin mécanisé : test de panne pour la structure de l'engin avec une pénalité égale à –1 toutes les deux tranches de réduction non respectées. De plus en cas d'échec du test, la structure de l'engin perd 1 point d'intégrité +1 point tous les trois points de pénalité.

COUPS A LA TETE

Quand un coup frappe à la tête, et que la cible ne porte pas de casque, les dommages physiques et de choc seront augmentés de +1D6

CRÉATION DE PERSONNAGES

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Nouveaux exemples pour des désavantages existants:

Déséquilibre mental (variable) : en plus des exemples donnés dans le livre de base, un personnage peut avoir des pulsions sadiques (+1 PC) ou être amnésique (+1 PC).

Phobie (variable) : en plus des exemples déjà donnés dans le livre de base, un personnage peut être agoraphobe pour un gain de +2 PC.

NOUVEAUX DÉSAVANTAGES

Hémophile (+2 PC, unique) : le personnage est susceptible de faire facilement une hémorragie lorsqu'il est blessé (systématiquement sur une blessure critique et parfois sur une blessure grave si le coup peut provoquer un saignement). De plus, ces blessures sont plus difficiles à stabiliser. Les jets de Premiers soins à faire pour stabiliser les blessures sont les suivants :

- **Blessure grave :** +0
- **Blessure critique :** -3
- **Blessure mortelle (bras, jambes) ou membre détruit :** -6
- **blessure mortelle (tête, corps) :** -10

Ossature fragile (+1 PC, unique) : le personnage encaisse très mal les coups. Sa Résistance aux Dommages subit un malus de +1.

Souffle court (+1 PC, unique) : le personnage maîtrise très mal les techniques d'apnée, ce qui fait que sa caractéristique souffle est diminuée de 3 points.

Albinos (+1 PC, unique) : le personnage a la peau et les cheveux très clairs et les yeux tirant vers le rose, ce qui peut perturber ses interlocuteurs (il subit alors un malus de -2 à ses tests de compétences sociales). Bien qu'il ne s'agisse pas d'une mutation à proprement parler, le personnage sera souvent considéré comme tel.

Trait physique remarquable (+1 PC, unique) : le visage du personnage a une particularité bien visible (exemple : strabisme marqué, de grandes oreilles décollées, etc.). Outre le fait qu'elle attire fréquemment les quolibets, cette particularité attire les regards et permet de facilement identifier le personnage. Il subit ainsi un malus

DÉCOMPRESSION/COMPRESSION POUR LES ARMURES ET ENGINS A NTII

VARIATION DE PROFONDEUR_	Décompression			Compression		
	Durée de base	Réduction en fonction du niv.	Temps mini.	Durée de base	Réduction en fonction du niv.	Temps mini.
2 000	20 min	-2 min	2 min	10 min	-1 min	1 min
3 000	30 min	-3 min	3 min	15 min	-1,5 min	1,5 min
4 000	40 min	-4 min	4 min	20 min	-2 min	2 min
5 000	50 min	-5 min	5 min	25 min	-2,5 min	2,5 min
6 000	60 min	-6 min	6 min	30 min	-3 min	3 min
7 000	70 min	-7 min	7 min	35 min	-3,5 min	3,5 min
8 000	80 min	-8 min	8 min	40 min	-4 min	4 min
9 000	90 min	-9 min	9 min	45 min	-4,5 min	4,5 min
10 000	100 min	-10 min	10 min	50 min	-5 min	5 min
11 000	110 min	-11 min	11 min	55 min	-5,5 min	5,5 min
12 000	120 min	-12 min	12 min	60 min	-6 min	6 min
13 000	130 min	-13 min	13 min	65 min	-6,5 min	6,5 min
14 000	140 min	-14 min	14 min	70 min	-7 min	7 min
15 000	150 min	-15 min	15 min	75 min	-7,5 min	7,5 min
16 000	160 min	-16 min	16 min	80 min	-8 min	8 min
17 000	170 min	-17 min	17 min	85 min	-8,5 min	8,5 min
18 000	180 min	-18 min	18 min	90 min	-9 min	9 min
19 000	190 min	-19 min	19 min	95 min	-9,5 min	9,5 min
20 000	200 min	-20 min	20 min	100 min	-10 min	10 min

de -2 à ses tests de compétences d'Imitation/Déguisement et de Discrétion/Filature.

Taille hors norme (+1 PC, unique) : le personnage mesure plus de 2 mètres de haut, ce qui lui donne facilement une tête de plus que tout le monde sans que cela soit un avantage particulier (il peut être grand et très mince. Pour être grand et baraqué, il faut avoir les attributs pour cela). Le premier problème que cela engendre c'est que les stations et navires sont généralement fait pour des personnes plus petites, aussi le personnage se cogne fréquemment la tête ou doit se déplacer voûté. Ensuite, le personnage trouve difficilement des protections et des armures à sa taille (cela se traduit par un surcoût de 10% du prix des équipements). Enfin, le personnage est facilement repérable dans une foule (Il subit ainsi un malus de -2 à ses tests de Discrétion/Filature).

Endetté (de +1 PC à +3 PC) : pour une raison quelconque, le personnage a dû s'acquitter d'une dette d'un montant de 10 000 sols multiplié par le nombre de PC gagnés. Cette somme est prélevée sur l'argent gagné au cours de la création de personnage (gains professionnels + matériel). Si le personnage n'a pas gagné suffisamment d'argent lors de la création de personnage, il commence alors avec une dette correspondant au solde impayé.

Sommeil lourd (+1 PC, unique) : le personnage a le sommeil particulièrement profond, ce qui peut conduire à un certain nombre de désagréments comme se faire facilement détroussé pendant son sommeil ou toute autre situation où le personnage devrait se réveiller s'il veut pouvoir agir. En outre, les seules manières efficaces de réveiller le personnage sont de le secouer ou de lui hurler aux oreilles, toute tentative plus timide étant vouée à l'échec.

Estomac délicat (+1 PC, unique) : le personnage doit se forcer s'il veut avaler de la nourriture de piètre qualité, et s'il y arrive, il risque en plus de faire une intoxication alimentaire. C'est au MJ de gérer les conséquences de ce désavantage selon ce que mange le personnage. S'il veut pouvoir manger tranquillement, le personnage est obligé d'acheter exclusivement de la nourriture de qualité supérieure, ce qui a un impact significatif sur son train de vie.

Alcoolisme (+1 PC, unique) : le personnage a un penchant marqué pour la bouteille et boit dès qu'il en a l'occasion, sauf s'il réussit un test de Volonté avec un malus de 10.

Dépendance à une drogue (+3 PC, unique) : le personnage commence avec une dépendance à la drogue de son choix et 14+1D6 points de narco-dommage.

RÉÉQUILIBRAGE DES AVANTAGES

Allié ou fournisseur supplémentaire (2 PC) : cet avantage permet de gagner un allié ou un fournisseur qui est soit influent, soit à la tête d'un gang (cela remplace la règle d'amélioration des relations avec les points d'avantage professionnels de la page 180 du livre de base).

Argent supplémentaire (1 PC, unique) : le personnage reçoit 10 000 sols en plaquettes ou en matériel.

Contact supplémentaire (1 PC) : cet avantage permet de gagner un contact qui est soit influent, soit à la tête d'un gang (cela remplace la règle d'amélioration des relations avec les points d'avantages professionnels de la page 180).

Dur à cuir (1 PC, unique) : le personnage résiste plus facilement aux blessures physiques. Il gagne un bonus de -1 à sa Résistance aux Dommages.

Nyctalope (1 PC, unique) : cet avantage réduit de moitié les pénalités dues à l'obscurité partielle.

Part (1 à 4 PC) : le personnage dispose de parts dans une société précise, ce qui lui donne facilement accès à la catégorie de matériel vendue par cette société (par exemple un laboratoire médical pourra lui fournir du matériel médical allant des médikits aux implants cybernétiques en passant par des nano-sondes chirurgicales). En jeu, le personnage reçoit tous les mois du matériel provenant de la société et ce, pour une somme de 250 sols multiplié par le nombre de PC investi. A la création de perso, le personnage a pu acquérir du matériel provenant de la société par l'intermédiaire de l'avantage professionnel «Matériel». Chaque point ainsi dépensé n'a pas rapporté 1000 sols mais 1000 sols + (500 sols x PC investis).

Rente (3 PC) : en jeu, le personnage reçoit une rente mensuelle de 2D6 x 100 sols. Pour la création de personnage, cela lui a permis d'économiser une somme de 6D6 x 1000 sols.

NOUVEAUX AVANTAGES

Sexy (1 PC, unique) : le personnage est particulièrement bien foutu, ce qui lui un bonus de +2 lorsqu'il fait usage d'une compétence sociale avec une personne susceptible d'être sous le charme. Toutefois, cette particularité rend le personnage facilement repérable dans une foule s'il ne fait pas d'effort pour se déguiser. Il subit ainsi un malus de -2 à ses tests de Discrétion/Filature. A signaler aussi que cet avantage peut faire des jaloux chez les protagonistes du même sexe, si le personnage cherche trop à jouer de son avantage (s'il doit utiliser une compétence sociale avec un tel protagoniste, il subira un malus de -2).

Système digestif amélioré (1 PC, unique) : le personnage a l'avantage de disposer d'un estomac à toute épreuve qui lui permet de manger et digérer de la nourriture que n'oserait pas toucher la plupart des gens. Le MJ est libre d'octroyer au personnage des bonus à certains tests du fait de cet avantage.

Sommeil léger (1 PC, unique) : le personnage a le sommeil léger, ce qui fait qu'il peut se réveiller instantanément si on s'approche de lui pendant qu'il dort. En outre, il sera sur le qui-vive sans subir un éventuel malus. A noter que le personnage peut «désactiver» cet avantage quand il le désire.

Athlétique (1 PC, unique) : le personnage a su parfaitement développer sa musculature. Il reçoit un bonus de +2 aux compétences Acrobatie/Equilibre, Athlétisme, Endurance et Escalade.

Orientation innée (1 PC, unique) : le personnage a un don inné pour s'orienter. Tant qu'il se concentre lors d'un déplacement, il reste capable de se situer sans avoir à faire de jet d'orientation.

Résistance à l'alcool (1 PC, unique) : le personnage encaisse particulièrement bien lorsqu'il boit de l'alcool, et restera lucide longtemps après que ses camarades de beuverie auront roulé sous la table. [Règles de gestion de l'alcool à fixer au préalable pour définir concrètement le bonus octroyé par cet avantage].

Lecture sur les lèvres (1 PC, unique) : le personnage a désormais accès à une nouvelle compétence : Lecture sur les lèvres (INT+PER), qu'il peut développer au coût normal. Lorsque le personnage utilise cette compétence, il fait un jet et le modificateur de réussite traduit la quantité d'informations qu'il aura su lire.

GAIN EN POINTS DE COMPÉTENCE À LA CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Un personnage gagne désormais 20 points dédiés à l'amélioration des compétences pour chaque année passée dans une profession (au lieu des 10 points préconisés par les règles de base).

Si vous adoptez cette règle l'avantage «Formation» rapporte 12 points de compétence à répartir au lieu de 7. Les revers qui font perdre tous leurs points de compétence aux personnages, n'en font perdre que 10. De plus les bonus de points de compétences obtenus par les études supérieures passent désormais à 25 points. Ajoutez un bonus de +1 à chaque compétence indiquée puis augmentez à nouveaux d'un point les bonus existants des compétences suivantes : Bureaucratie/Education/Recherches d'information/Sciences : Pharmacologie/Stratégie/Tactique au choix, ainsi qu'une des deux sciences choisies pour l'école Sciences/Sciences humaines.

MODIFICATION DE CERTAINS BONUS DE COMPÉTENCES

Cette règle permet d'équilibrer les bonus de certaines compétences pour que ceux-ci ne dépendent pas uniquement de l'Intelligence.

Armes embarquées (VOL+INT) : Il faut des nerfs d'acier pour savoir faire abstraction du stress des combats et continuer à calculer ses solutions de tir avec efficacité.

Armurerie (COO+INT) : Ce n'est pas tout de savoir comment entretenir une arme, encore faut-il avoir le coup de main pour le faire vite et bien.

Bureaucratie (VOL+INT) : la bureaucratie est une science difficile. Non seulement il faut y comprendre quelque chose, mais il faut aussi une certaine force de caractère pour supporter le fonctionnaire qui vous réclame une copie du formulaire XV-45A sans quoi il ne pourra pas enregistrer votre concession.

Chirurgie (COO+INT) : S'il faut un certain niveau intellectuel pour acquérir des compétences dans le domaine de la chirurgie, il faudra tout de même avoir la main sûre au moment d'opérer.

Connaissance des Nations/organisations (PRE+INT) : c'est par les contacts et les échanges que vous allez en apprendre plus sur une nation ou une organisation particulière et pour cela mieux vaut être avenant et avoir le contact facile.

Espionnage/surveillance (PER+INT) : S'il faut de l'astuce pour mettre en place un système de surveillance, il faut de l'attention pour le repérer avant que ce soit lui qui le fasse.

Langue étrangère (PRE+INT) : Le meilleur moyen de progresser est d'aller vers les autres, or c'est plus facile quand on a un peu de présence.

Mécanique (COO+INT) : Pour réparer efficacement quelque chose, il faut réfléchir à ce qui ne va pas, puis savoir mettre les mains dans le cambouis.

Pièges (PER+VOL) : Le meilleur moyen de survivre à un piège est encore de le repérer avant de tomber dedans.

Recherche d'information (ADA+INT) : une recherche d'information, vous savez où vous commencez, où vous souhaitez terminer, mais entre les deux, il va vous falloir faire preuve d'intuition tout autant que de logique pour trouver facilement votre chemin vers l'information désirée.

Stratégie (VOL+INT) : la guerre est quelque chose d'impitoyable aussi un stratège sera bien souvent amené à devoir faire des sacrifices s'il veut être audacieux. Seuls ceux qui ont une volonté suffisante pour accepter ces sacrifices peuvent espérer triompher.

Système de sécurité (VOL+INT) : ça à l'air facile de voir les professionnels ouvrir une serrure, mais ça ne l'est pas. La moindre erreur et il faut tout recommencer depuis le début. Il faut donc faire preuve de sang-froid.

DETECTION SONAR

Ce tableau remplace celui du livre de base pour les détections passives.

DISTANCE DE LA CIBLE		
SITUATION_	**Sonar actif**	**Sonar passif**
Contact	+5	+3
Courte portée	+3	0
Moyenne portée	+0	-3
Longue portée	- 3	-7
Portée extrême	- 5	-10
Portée extrême plus	-7	- 13
Cible immobile...		
- dans l'eau	+0	-3
- plaquée contre une paroi/ posée sur le fon de l'océan	-5	-5
- enterrée	-10	-7
Navire détectant immobile	+3	-

MODIFICATEURS DE BASE		
SITUATION_	**Sonar actif**	**Sonar passif**
Tonnage/déplacement de la cible :		
< 2 t	-11	
≥ 2	–10	
≥ 40	–9	
≥ 200	-8	
≥ 632	-7	
≥ 1 543	-6	
≥ 3 200	-5	
≥ 5 928	-4	
≥ 10 114	–3	
≥ 16 200	-2	
≥ 24 691	-1	
≥ 36 151	0	
≥ 51 200	+1	
≥ 70 521	+2	
≥ 94 854	+3	
≥ 125 000	+4	
≥ 161 817	+5	
≥ 206 225	+6	
≥ 259 200	+7	
≥ 321 780	+8	
≥ 395 062	+9	
≥ 480 200	+10	
≥ 578 410	+11	
≥ 690 965	+12	
≥ 819 200	+13	
≥ 964 506	+14	
≥ 1 128 336	+15	
≥ 1 312 200	+16	
≥ 1 517 669	+17	
≥ 1 746 373	+18	
≥ 2 000 000	+19	
≥ 2 280 299	+20	

CIBLE EN DÉPLACEMENT...		
SITUATION_	**Sonar actif**	**Sonar passif**
À faible vitesse (inférieure à 4 nœuds)	+0	+0
≥ 4 nœuds(VIT 1)	+0	+1
≥ 10 nœuds (VIT 3)	+1	+2
≥ 23 nœuds (VIT 8)	+1	+3
≥ 46 nœuds (VIT 15)	+1	+4
≥ 81 nœuds (VIT 27)	+2	+5
≥ 134 nœuds (VIT 45)	+2	+6
≥ 209 nœuds (VIT 70)	+2	+7
≥ 311 nœuds (VIT 104)	+3	+8
≥ 448 nœuds (VIT 149)	+3	+9

MODE DE PROPULSION DE LA CIBLE		
SITUATION_	**Sonar actif**	**Sonar passif**
Naturelle	+0	-5
MHD	+0	-3 (NT V) -5(NT VI Azuréen) -6 (NT VI Généticien)
hélice-pompe	+0	-1 (NT II/III), -2 (NT IV+)
PT/PIT	+0	+0
Hélice contra-rotatives	+0	+0 (NT II/III) -1 (NT IV+)
Standard (Hélice sans carénage)	+0	+1
Supercavitation	+0	Détection automatique
Nombre de propulseurs	+0	égal au nombre de propulseurs -1 (max +3 avec 4 propulseurs).

NAVIRES EN DÉPLACEMENT...		
SITUATION_	**Sonar actif**	**Sonar passif**
À faible vitesse (inférieure à 4 nœuds)	-0	+0
≥ 4 nœuds(VIT 1)	-1	+1
≥ 10 nœuds (VIT 3)	-2	+2
≥ 23 nœuds (VIT 8)	-3 (Portée sonscan/2)	+3
≥ 46 nœuds (VIT 15)	-4 (Portée sonscan/2)	+4
≥ 81 nœuds (VIT 27)	-5 (Spécial)*	+5
≥ 134 nœuds (VIT 45)	-6 (Spécial)*	+6
≥ 209 nœuds (VIT 70)	-7 (Spécial)*	+7
≥ 311 nœuds (VIT 104)	-8 (Spécial)*	+8
≥ 448 nœuds (VIT 149)	-9 (Spécial)*	+9
Cible silencieuse (ordre de « Silence total »)**	+0	-5
Cible précédemment détectée	+3	+3
Cible silencieuse (ordre de « Silence total »)**	+0	-5
Cible précédemment détectée	+3	+3
Cible effectuant un tir de torpille	+0	+2 avec un module d'armement sinon +3
Cible avec sonscan actif	+5	+10 (portée sonscan x2)
Cible derrière un obstacle/relief	Détection impossible***	Variable***
Cible recouverte de tuiles anéchoïques	0	NT (-3 à NT III, -4 à NT IV, etc.)

** Seuls les sonscans de chasse peuvent être utilisés, et donc uniquement si le navire poursuit sa cible. Si, pour une raison ou pour une autre, ces sonscans ne sont plus disponibles, la détection est impossible…*

*** Cumulable avec « Cible immobile »*

**** les obstacles et reliefs peuvent perturber la détection d'un sonar passif ou actif. Pour un sonar actif, un obstacle uniforme (une montagne par exemple) bloque la détection. Par contre, si l'obstacle n'est pas uniforme (des ruines), la pénalité de détection sera égale au malus de déplacement en terrain difficile (voir Déplacement, page 372 du livre de base) pour un sonscan actif et à la moitié de ce malus pour un sonscan passif.*

MODIFICATION POUR LES APPAREILS ÉLECTRONIQUES AUTONOMES DU LIVRE DE BASE

Les appareils autonome ont une Génération classée de 1 à 10. Cette Génération, par défaut 5 pour les appareils présentés dans le livre de base, s'ajoute au niveau du programme pour les tests. Il faut donc modifier la description des appareils comme suit :

Brise-codes : Pour l'utiliser il faut effectuer un test contre la difficulté de la serrure électronique en prenant le niveau de l'appareil plus sa Génération (+5 dans ce cas).

Décodeur : Pour décrypter, il faut effectuer un test contre la difficulté du cryptage concerné en prenant le niveau de l'appareil plus sa Génération (+5 dans ce cas).

Crypteur : Le cryptage sera égal au modificateur de marge de réussite du test qui s'effectue en prenant le niveau de l'appareil plus sa Génération (+5 dans ce cas).

Le prix d'un appareil est augmenté/diminué de 20 % par point de génération au-dessus ou au-dessous de 5.

Ainsi, un appareil de génération 7 coûtera 40 % de plus.

Cible dans ou de l'autre côté d'une perturbation (courant marin, flux Polaris, banc de poissons ou de créatures marines…) :

- -3 à -7 (selon l'importance du phénomène)
- -5 à -10 (selon l'importance du phénomène)

CIBLE À MOINS DE 500 M DE PROFONDEUR…		
SITUATION_	**Sonar actif**	**Sonar passif**
Avec mer agitée	+0	- 3
Avec mer forte	-5	-10
Avec tempête	-10	-15
Équipage silencieux (ordre de « Silence total »)	+0	+3

Cible protégée par une **« thermocline » :**

- Chances de détection et portée /2

Cible protégée par une **« zone d'ombre »** :

- Variable (voir page 367)

RESPONSABLE SONSCANS TRAVAILLANT À L'OREILLE ****		
SITUATION_	**Sonar actif**	**Sonar passif**
Sans l'Avantage Sens développé (Ouïe)	NA	-5
Avec l'Avantage Sens développé (Ouïe)	NA	+0
**** *Le Responsable sonscans effectue lui-même la détection. Il utilise sa Compétence Analyse sonscans, à la place du niveau de l'appareil. Cette action nécessite un « Équipage silencieux » (et donc un « Navire détectant immobile »), mais attention : cela n'apporte PAS de bonus ici… Évidemment, effectuer une telle détection demande une concentration parfaite : il est donc rare que le Responsable sonscans puisse tenir son poste plus de quelques heures.*		

DETERMINATION DU POIDS SOULEVABLE (CORRECTION ET CLARIFICATION)

Le poids que l'on peut soulever est indiqué par la formule suivante :

- **(Force x Force)/4 en kilos**

Pour qu'un personnage soulève un poids supérieur à celui déterminé par sa Force, il faut effectuer un test avec une pénalité égale à la différence entre la Force du personnage et la Force nécessaire pour soulever le poids désiré. Chaque fois qu'on porte plus que le poids normal, on subit la même pénalité à toutes ses actions (qu'il s'agisse d'un individu ou d'une machine comme un exo).

Exemple : avec 20 en Force on peut soulever un poids de (20 x 20) / 4 soit 100kg. Si on veut soulever un poids de 144 kg (correspondant à une Force de 24), le test de Force s'effectue avec une pénalité de –4.

Si vous voulez appliquer des pénalités au déplacement en fonction du poids porté, les personnages subissent une pénalité de 1 en Athlétisme/Coordination par niveau de poids supérieur à la moitié de leur force pour déterminer la vitesse de déplacement.

DOMMAGES DE CHOC DES PROJECTILES RAPIDES

Tous les projectiles de fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses infligent des dégâts de choc égaux à la moitié de leurs dégâts physiques.

DOMMAGES EN PRESENCE D'UNE PROTECTION

Un projectile qui est juste stoppé par une protection ou une armure simple peut néanmoins infliger des ecchymoses plus ou moins sévères selon la force d'impact du projectile. Ainsi, à chaque fois que l'on obtient un 10 sur 1D10 et que l'attaque est stoppée par une protection, le personnage accumule 1 point d'ecchymose. Tous les 5 points d'ecchymose, le personnage subit une blessure légère. 1 point d'ecchymose disparaît au bout de 1D6-2 jours (min 1 jour).

EQUIVALENCE DES DOMMAGES

La table suivante donne l'équivalence des Dommages entre les différentes échelles. Une table complète est proposée en annexe.

EQUIVALENCE DES DOMMAGES		
H	**V-**	**V+**
3D6+3/3D10	(1D6-3)*	-
6D6+1/4D10	(1D6-2) *	-
7D6+3/5D10	(1D6-1) *	-
10D6/6D10+2	1D6	-
11D6+2/7D10+2	1D6+1	-
14D6+2/9D10+1	1D6+2	-
15D6+3/10D10	1D10	-
DM (11D10)	1D10+1	-
DM (13D10)	1D10+2	1D6
DM (15D10)	1D10+3	1D6+1
DM (17D10)	1D10+4	1D6+1
DM (19D10)	1D10+5	1D6+2
DM (20D10)	2D10	1D10
DM (30D10)	3D10	1D10+3
-	4D10	2D10
-	5D10	2D10+3
-	6D10	3D10
-	7D10	3D10+3
-	8D10	4D10
-	9D10	4D10+3
-	10D10	5D10
-	DM (11D10)	5D10+3
-	DM (12D10)	6D10
-	DM(14D10)	7D10
-	DM (16D10)	8D10
-	DM (18D10)	9D10
-	DM (20D10)	10D10
(*) Uniquement pour les armes perforantes ou anti-armures.		

HYBRIDES, SONARS ET DETECTION SOUS-MARINE

PERCEPTION SOUS-MARINE DES HYBRIDES

Tous les hybrides ont une perception accrue sous l'eau, une sorte de sens passif qui leur permet de ressentir des mouvements et de percevoir des formes même dans l'obscurité totale. Ils utilisent leur Attribut Perception sur une distance indiquée sur le tableau ci-dessous. Le MJ peut attribuer une difficulté au test de Perception en fonction de la nature de la cible, de son déplacement, etc.

PERCEPTION SOUS-MARINE DES HYBRIDES	
CATÉGORIE_	**Portée de la perception**
Hybride naturel	10 m x Attribut Perception
Géno-hybride	5 m x Attribut Perception
Techno-hybride(alpha et recyclé)	2 m x Attribut Perception
Techno-hybride (bêta 453 et Mamba)	5 m x Attribut Perception

MUTATION SONAR

Le personnage est doté d'une sorte de sonar qui lui permet de repérer des obstacles sous l'eau ou dans le noir. Cette mutation donne accès à la Compétence spéciale Sonar (PER/PER), qui peut être développée à un coût normal. La portée du sonar en mode passif est égale au niveau de la compétence sonar x 10 mètres.

En mode actif, le sonar donne des informations plus précises sur le contact sur une portée de Intelligence en mètres par niveau de la compétence sonar. Mais le personnage peut être repéré.

Couplée avec une compétence naturelle (comme celle des hybrides), la mutation augmente la Perception du personnage de son niveau pour la détection passive (on prendra alors la portée de base de la compétence naturelle).

Cette Compétence permet aussi de libérer une onde sonique que l'on peut utiliser comme arme, aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Il faut alors réussir un Test de Sonar, avec les mêmes modificateurs que ceux qui s'appliquent normalement au combat à distance. Utilisé pour se repérer, ce pouvoir n'est pas plus détectable que l'écholocalisation d'un animal marin ou d'une chauve-souris.

Utilisé pour attaquer, ce pouvoir est automatiquement détecté sur plusieurs centaines de mètres comme un sonar actif extrêmement puissant. A l'air libre, il génère un bang sonique audible à plusieurs dizaines de mètres. Cependant les effets de l'attaque sont concentrés sur une seule cible.

Entre deux attaques possibles, il faut attendre 20 tours moins le niveau de maîtrise de la compétence.

- **Les dommages infligés sont des dommages de choc :** +2D6 sous l'eau et de +1D6 à l'air libre.

EXPLOSIFS (COMPLEMENT AUX REGLES)

ZONE D'EFFET

- **Zone dont le diamètre (en m) est égal à la moitié du niveau de puissance de la charge (zone pri-**

DETERMINATION DU POIDS SOULEVABLE							
FORCE_	**Poids en kg**	**Force**	**Poids en kg**	**Force**	**Poids en kg**	**Force**	**Poids en kg**
1	0,25	26	169	51	650	76	1 444
2	1	27	182	52	676	77	1 482
3	2	28	196	53	702	78	1 521
4	4	29	210	54	729	79	1 560
5	6	30	225	55	756	80	1 600
6	9	31	240	56	784	81	1 640
7	12	32	256	57	812	82	1 681
8	16	33	272	58	841	83	1 722
9	20	34	289	59	870	84	1 764
10	25	35	306	60	900	85	1 806
11	30	36	324	61	930	86	1 849
12	36	37	342	62	961	87	1 892
13	42	38	361	63	992	88	1 936
14	49	39	380	64	1 024	89	1 980
15	56	40	400	65	1 056	90	2 025
16	64	41	420	66	1 089	91	2 070
17	72	42	441	67	1 122	92	2 116
18	81	43	462	68	1 156	93	2 162
19	90	44	484	69	1 190	94	2 209
20	100	45	506	70	1 225	95	2 256
21	110	46	529	71	1 260	96	2 304
22	121	47	552	72	1 296	97	2 352
23	132	48	576	73	1 332	98	2 401
24	144	49	600	74	1 369	99	2 450
25	156	50	625	75	1 406	100	2 500

NIVEAU PUISSANCE		
NIVEAU_	**Blindage***	**Dommages explosifs**
1	9 (H) / 1 (V-) / 1 (V+)	3D10 (H)
2	9 (H) / 1 (V-) / 1 (V+)	5D10 (H)
3	9 (H) / 1 (V-) / 1 (V+)	7D10 (H) / 1D6 (V-)
4	9 (H) / 1 (V-) / 1 (V+)	9D10 (H) / 1D6+1 (V-)
5	9 (H) / 1 (V-) / 1 (V+)	DM (11D10 (H)) / 1D10+1 (V-)
6	18 (H) / 2 (V-) / 2 (V+)	DM(12D10 (H)) / 1D10+1 (V-)
7	18 (H) / 2 (V-) / 2 (V+)	DM (14D10 (H)) / 1D10+2 (V-) / 1D6 (V+)
8	18 (H) / 2 (V-) / 2 (V+)	DM(16D10 (H)) / 1D10+3 (V-) / 1D6+1 (V+)
9	18 (H) / 2 (V-) / 2 (V+)	DM (18D10 (H)) / 1D10+4 (V-) / 1D6+1 (V+)
10	18 (H) / 2 (V-) / 2 (V+)	DM(20D10) (H)) / 2D10 (V-) / 1D10 (V+)
15	26 (H) / 3 (V-) /2 (V+)	3D10 (V-) / 1D10+3 (V+)
20	35 (H) / 4 (V-) / 3 (V+)	4D10 (V-) / 2D10 (V+)
25	44 (H) / 5 (V-) / 4 (V+)	5D10 (V-) / 2D10+3 (V+)
30	53 (H) / 6 (V-) / 5 (V+)	6D10 (V-) / 3D10 (V+)
35	53 (H) / 6 (V-) / 5 (V+)	8D10 (V-) / 4D10 (V+)
40	61 (H) / 7 (V-) / 5 (V+)	10D10 (V-) / 5D10 (V+)
45	70 (H) / 8 (V-) / 6 (V+)	DM(12D10 (V-)) / 6D10 (V+)
50	79 (H) / 9 (V-) / 7 (V+)	DM (14D10 (V-)) / 7D10 (V+)
55	88 (H) / 10 (V-) / 8 (V+)	DM (16D10 (V-)) / 8D10 (V+)
60	96 (H) / 11 (V-) / 8 (V+)	DM (18D10 (V-)) / 9D10 (V+)
65	96 (H) / 11 (V-) / 8 (V+)	DM(20D10) (V-)) / 10D10 (V+)
115	175 (H) / 20 (V-) / 15 (V+)	DM(20D10 (V+))
165	245 (H) / 28 (V-) / 21 (V+)	DM (30D10 (V+))
215	315 (H) / 36 (V-) / 27 (V+)	DM (40D10 (V+))

(*) Si le blindage de la cible est supérieur ou égal à cette valeur, les dommages explosifs sont réduits de moitié. Les charges de démolition et les torpilles explosives, qui sont explicitement conçues pour exploser au contact d'une cible, ne subissent pas cette pénalité

maire) : effets tels qu'ils sont décrits dans le livre de base page 311).

- **Zone dont le diamètre (en m) est égal au niveau de puissance de la charge :** effets tels qu'ils sont décrits dans le livre de base (page 311).
- **Zone dont le diamètre (en m) est égal à deux fois le niveau de puissance de la charge :** les dommages sont divisés par quatre et n'infligent plus de Dommages de Choc.

NIVEAU DE PUISSANCE

Le tableau suivant donne la correspondance entre le niveau de puissance de la charge explosive et les Dommages pour des niveaux allant de 1 à 215. Cette table remplace en la complétant la table que l'on trouve à la page 310 du livre de base.

Note : pour déterminer le niveau de puissance d'un obus explosif (afin de connaître sa zone d'effet), il suffit de consulter la table précédente. Si les dommages de l'obus ne se trouvent pas dans la table, recherchez alors les Dommages explosifs les plus proches pour en déduire le niveau. Si les dommages de l'obus tombent exactement entre deux Dommages explosifs, prendre alors le Niveau le plus haut.

> **Exemple :** un canon d'assaut inflige 6D10 (H) points de dégâts avec des obus explosifs. Dans la table précédente, cela donne un niveau de puissance entre 2 et 3. Comme 6D10 se trouvent entre les deux valeurs, il faut prendre le niveau le plus haut. Par conséquent, le niveau de puissance de cet obus explosif est de 3 (zone d'effet primaire de 1,5 m).

INFLUENCE DE LA PROFONDEUR SUR LA DETECTION ET LES COMMUNICATIONS

Toutes les portées des sonars et des communicateurs sont réduites en fonction de la profondeur. De plus ces appareils subissent des pénalités. Pour les communicateurs, il faudra effectuer un test (en utilisant le niveau d'intégrité du communicateur ou, par défaut, 20) pour bien comprendre un message. Pour les sonscans, cette pénalité s'applique à tous les tests de détection et d'analyse. Les torpilles subissent leurs propres pénalités (voir le Guide des torpilles).

INFLUENCE DE LA PROFONDEUR SUR LA DÉTECTION ET LES COMMUNICATIONS		
PROFONDEUR_	**Portée**	**Pénalité**
Jusqu'à 2 000 m	100%	0
A partir de 2 000	90%	-1
A partir de 4 000	80%	-2
A partir de 6 000	70%	-3
A partir de 8 000	60%	-4
A partir de 10 000	50%	-5
A partir de 12 000	40%	-6
A partir de 14 000	30%	-7
A partir de 16 000	20%	-8
A partir de 18 000	10%	-9
A partir de 20 000	5%	-10

Note d'ambiance : dans l'univers sous-marin, plus on s'enfonce, plus on va se retrouver isolé avec des moyens de détection limités. Les abysses deviennent véritablement un milieu hostile où il et difficile de percevori le danger et où on a l'impression de se retrouver dans un vaste désert de ténèbres. La difficulté pour uti_liser des armes, des communicateurs et des appareils de détection doit permettre d'insister sur ce sentiment d'oppression constant que ressentent les équipages s'enfonçant dans les noirs abîmes océaniques.

INFORMATIQUE

PROGRAMMES

Niveau d'utilisation d'un programme : il est toujours égal à Niveau du programme + la moitié de la génération de l'ordinateur (arrondi au supérieur) si l'appareil est autonome ou Niveau du programme + la moitié du niveau du talent du personnage s'il est assisté par un opérateur.

Niveau maximum d'un programme : le niveau maximum d'un programme sur un appareil est égal à (Génération + NT) x2+(Génération/2)

Potentiel d'un ordinateur : 2 x (Gén x Gén x NT) c'est la somme totale de tous les niveaux de programmes qui peuvent s'exécuter simultanément sur l'ordinateur.

Capacité : 5 x (Gén x Gén x NT x NT) c'est la somme totale de tous les niveaux de programmes que l'on peut stocker sur l'ordinateur.

POIDS DES ORDINATEURS						
GÉN._	**NT I**	**NT II**	**NT III**	**NT IV**	**NT V**	**NT VI**
	5,0 kg	500 g	125 g	21 g	2,6 g	0,3 g
II	10 kg	1,0 kg	250 g	42 g	5,2 g	0,5 g
III	20 kg	2,0 kg	500 g	83 g	10 g	1,0 g
IV	40 kg	4,0 kg	1,0 kg	167 g	21 g	2,1 g
V	80 kg	8,0 kg	2,0 kg	333 g	42 g	4,2 g
VI	160 kg	16 kg	4,0 kg	667 g	83 g	8,3 g
VII	320 kg	32 kg	8,0 kg	1,3 kg	167 g	17 g
VIII	640 kg	64 kg	16 kg	2,7 kg	333 g	33 g
IX	1 280 kg	128 kg	32 kg	5,3 kg	667 g	67 g
X	2 560 kg	256 kg	64 kg	11 kg	1,3 kg	133 g

UTILISATION DES COMPÉTENCES

Compétence Génie technique Logiciels : cette compétence sert à l'élaboration des programmes.

Compétence informatique : cette compétence est limitative et elle est utilisée quand on se sert d'un ordinateur de manière normale en y ayant un accès autorisé.

Compétence Piratage informatique : cette compétence est utilisée à chaque fois qu'on s'introduit dans un système adverse quelle que soit l'opération que l'on veut y mener. On ne peut avoir un niveau de Piratage informatique supérieur à la Compétence Informatique.

GÉNÉRATION DES ORDINATEURS

Le niveau de Génération d'un ordinateur définit sa puissance et non son niveau technologique.

DUELS D'ORDINATEURS (CLARIFICATION)

Un ordinateur peut être connecté à un autre système pour tenter d'en prendre le contrôle. Un ordinateur peut être utilisé contre tout système électronique, comme une serrure électronique, un verrouillage d'armure, même un sonar, tant qu'il y a un ordinateur qui contrôle le système. La défense d'un ordinateur est déterminée par son programme de sécurité. On effectue un Test en opposition entre le programme de sécurité et l'attaquant. Le modificateur à la marge de réussite nette (et non la marge de réussite nette) du vainqueur réduit le niveau du vaincu.

> **Exemple :** Kyle à un programme d'attaque 12 et un niveau en Piratage Informatique de 12. Il attaque un système dont le niveau de sécurité est de 12 sur un ordinateur de génération 6. Kyle attaquera avec un niveau 18 (le niveau du programme d'attaque plus la moitié de son niveau en Piratage Informatique). Le système répliquera avec un niveau 15 (Niveau du programme plus la moitié de la génération). Au premier tour, Kyle effectue son test. Il obtient un 8. L'ordinateur réplique et obtient un 6. Kyle remporte le test en opposition avec une marge de réussite nette de 2. Mais ce n'est hélas pas suffisant pour réduire le programme adverse puisque son modificateur à la marge de réussite n'est que de 0.Au deuxième tour, Kyle obtient un très faible 4 et le programme de sécurité un brillant 14. La marge de réussite du programme de sécurité est de 10 ce qui lui vaut un modificateur de +4. Le programme de Kyle est réduit de 4 points. Kyle n'a plus qu'un programme de niveau 8. Son prochain test s'effectuera avec un niveau 14 (la moitié de son niveau en piratage plus le nouveau niveau de son programme).Si le niveau de son programme est réduit à 0, il est éjecté du système.

DUELS ENTRE INFORMATICIENS

Notez qu'au lieu d'être opposé à un système de sécurité, on peut se retrouver confronté à un opérateur. Dans ce cas ce dernier pourra utiliser pour se défendre soit son niveau en Informatique, soit son niveau en Piratage informatique plus la moitié du niveau du programme de sécurité.

PIRATE AVEC PROGRAMME BOUCLIER

Quand un pirate est doté d'un bouclier, la procédure à suivre est légèrement différente puisqu'il y aura deux actions au lieu d'une. D'un côté, l'action du pirate, de l'autre celle du Programme de sécurité qui tente de détruire le bouclier. Le pirate peut, par exemple, attaquer le système de sécurité ou tenter de neutraliser un programme d'alerte. Il suit la procédure normale. Cependant, s'il attaque le système de sécurité et qu'il perd, il ne subit aucun effet négatif puisque le programme de sécurité s'occupe du bouclier.

Parallèlement, on effectue un test d'opposition entre le programme de sécurité et le bouclier. Si le programme de sécurité perd son test, il ne se passe rien puisque le bouclier ne riposte pas.

Ce sont deux actions distinctes : action du pirate contre un éventuel système et action du programme de sécurité contre le bouclier.

Une fois le bouclier détruit, on effectue des duels normaux. N'oubliez pas qu'un pirate ne peut avoir qu'un seul programme Bouclier actif en même temps.

SYSTÈME AVEC REMPART

Un ordinateur peut être doté d'un ou plusieurs remparts. Ces remparts doivent être franchis avant de pouvoir affecter un système.

Quand un ordinateur est doté d'un rempart, on va effectuer deux actions simultanément. L'action du pirate contre le rempart et l'éventuelle action du programme de sécurité contre le pirate.

Pour le pirate qui affronte le Rempart, il y a test d'opposition entre le pirate et le rempart. Mais si le pirate perd son test, il ne se passe rien.

Pour le système de sécurité, il y a un duel normal. Cependant, si c'est le pirate qui l'emporte, il ne se passe rien puisqu'il doit d'abord abattre le rempart. S'il y a plusieurs remparts, ils doivent tomber les uns après les autres.

Ce sont deux actions distinctes : action du pirate contre le rempart et action du programme de sécurité contre le pirate.

PIRATE AVEC BOUCLIER CONTRE UN SYSTÈME AVEC REMPART(S)

Si un pirate attaque un système avec un rempart alors qu'il est doté d'un bouclier, il y a toujours deux actions simultanées, le programme de sécurité contre le bouclier et le pirate contre le ou les remparts.

PIRATE ET PROGRAMME MASQUE

Si un pirate est doté d'un programme masque, on suit la procédure décrite ci-dessus mais en substituant le masque au bouclier.

N'oubliez pas que si le pirate attaque le programme de sécurité, son Masque ne lui sert plus à rien.

ACCÈS À UN SYSTÈME SANS PROGRAMME

On peut accéder à un système sans programme (en ayant accès directement à la console) mais le programme de sécurité va rapidement détecter l'intrus et tenter de l'éjecter (ou, dans certains cas, se fermer). Le programme de sécurité effectue un test comme pour un duel d'ordinateur et son modificateur à la marge de réussite réduit virtuellement le niveau de Piratage Informatique de l'intrus. Dès que celui-ci est à 0, le pirate est éjecté.

DÉSACTIVER UN PROGRAMME

On peut désactiver un programme automatiquement si on contrôle l'ordinateur adverse. Cependant, on peut tenter de désactiver un programme (ce sera généralement pour neutraliser un programme d'alerte) même si on n'a pas le contrôle de l'ordinateur adverse. Cela revient à agir dans le système en espérant que son programme Masque ou Bouclier va tenir le coup sans tenir compte des assauts du système de sécurité. Le test, cependant, sera un peu plus facile que celui pour vaincre la sécurité puisqu'il ne sera pas en opposition. Si le système est doté d'un Rempart, le pirate devra l'avoir franchi.

Dans ce cas on effectue deux actions simultanément : l'action du pirate et l'action du système de sécurité qui tente de l'éjecter.

Le pirate effectue un test de Piratage informatique contre le niveau du programme. Le modificateur à sa marge de réussite réduit le niveau du programme visé (pas le système de sécurité). Si cela ne suffit pas pour désactiver le programme (réduit au niveau 0), le pirate effectue de nouveaux tests mais le niveau du programme est réduit par les éventuelles réussites précédentes du pirate. A 0, le programme visé est désactivé.

Parallèlement, pendant que le pirate tente de désactiver le programme, la sécurité ne reste pas inactive. Si le pirate a un masque ou un bouclier, on suit les procédures décrites plus haut. Sinon, il y a un duel normal entre le pirate et le système de sécurité mais le modificateur à la marge de réussite de ce dernier réduit virtuellement le niveau en Piratage Informatique du pirate (le pirate ne perd pas de niveau pour l'action qu'il est en train de mener). Une fois le niveau de Piratage Informatique réduit à 0, le pirate est éjecté. À noter que si c'est le pirate qui remporte ce duel, le système de sécurité n'en souffre pas puisque l'intrus est occupé à désactiver un autre programme.

ECRIRE UN PROGRAMME

Pour écrire un programme, un personnage doit avoir certains éléments :

- Un niveau en Informatique au moins égal à la moitié du niveau du programme qu'il veut écrire.
- Génie technique en Logiciels au moins égal au niveau du programme qu'il veut écrire.
- Si le programme concerne une compétence annexe que le personnage doit maîtriser, il doit avoir un niveau dans cette compétence au moins égal au niveau du programme souhaité.
- Un nombre de points de recherche égal au niveau du programme que l'on veut écrire.
- Un ordinateur capable d'utiliser le programme au niveau désiré.*

**Si on utilise un ordinateur d'un niveau inférieur, le MJ peut considérer que le programme marchera tout de même mais moins bien. Si l'ordinateur a un niveau inférieur de 1 point, on considère (pour déterminer les dysfonctionnements) que le programme fonctionnera comme s'il était complété à 80%, pour 2 niveaux de différence, le programme marchera comme s'il était terminé à 60% et pour 3 niveaux comme s'il était terminé à 40%.*

Une fois qu'il a tous ces éléments, il peut commencer à réunir des fragments de programmes. Une fois qu'il a obtenu tous les fragments requis, le programme est écrit.

ACQUISITION DES POINTS DE RECHERCHE :

Les points de recherche reflètent le fait qu'avant d'écrire un programme, il faut éventuellement avoir accès à des documents, ou bien encore à des algorithmes particuliers, etc. Le MJ assigne d'abord une difficulté en fonction du type de programme à écrire. Ecrire un programme pour ouvrir un seul type de serrure électronique, par exemple, sera **«facile»** à rechercher (voire « très facile » si la serrure est très courante), tandis que le même programme pour ouvrir toutes les serrures, sera **«très difficile».** En effet, dans le premier cas, la recherche va consister à trouver la documentation qui décrit comment fonctionne la serrure, tandis que dans le deuxième cas, il faudra trouver les documentations de toutes les serrures.

Il existe 5 niveaux de difficultés:

- très facile
- facile
- standard
- difficile
- très difficile

Le niveau va déterminer comment l'information doit être trouvée :

- Très facile : 90-100% des points de recherche proviennent de la compétence Logiciel. 10-0% des points de recherche proviennent d'une autre source.
- Facile : 70-80 % des points de recherche proviennent de la compétence Logiciel / 30-20 % des points de recherche proviennent d'une autre source.
- Standard : 60% des points de recherche proviennent de la compétence Logiciel / 40% des points de recherche proviennent d'une autre source.
- Difficile : 40%-50% des points de recherche proviennent de la compétence Logiciel / 60%-50% des points de recherche proviennent d'une autre source.
- Très complexe : 20%-30% des points de recherche proviennent de la compétence Logiciel / 80%-70% des points de recherche proviennent d'une autre source.

En effet, si le programme est par exemple très facile, cela signifie que les compétences de l'informaticien sont suffisamment vastes pour que l'écriture du programme fasse appel à sa «mémoire». Néanmoins, comme dans l'exemple de programme précédent, on peut avoir besoin de trouver une documentation particulière pour écrire son programme. Et malgré toute l'expérience que l'on peut avoir, sans cette fameuse documentation, il sera impossible de terminer le programme.

Donc, par exemple, avec un niveau 10 en Génie technique en Logiciels, un programme très facile apportera entre 9 et 10 points de recherche, un programme facile entre 7 et 8 points de recherche, etc.

Les points de recherches manquants doivent être trouvés par une autre source que l'expérience.

Cette autre source pourra être un réseau informatique, par exemple, ou bien encore un livre, ou une base de données, une information donnée par un allié, voir même une aventure complète pour aller récupérer dans un vieil ordinateur poussiéreux dans une station sous-marine abandonnée le petit bout d'information manquant et que l'on aura eu par un contact.

OBTENIR LES POINTS DE RECHERCHE MANQUANTS

Pour gagner les points manquants, le joueur va simplement faire un tirage sous sa compétence de **«** recherche d'information **»** .Le modificateur à la marge de réussite va donner le nombre de points gagnés. Bien évidemment, le MJ pourra attribuer des pénalités ou

POINTS DE RECHERCHE AUTOMATIQUES EN FONCTION DU NIVEAU DU PERSONNAGE									
NIVEAU EN LOGICIEL_	**100%**	**90%**	**80%**	**70%**	**60%**	**50%**	**40%**	**30%**	**20%**
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	1	1	1	1	1	0	0	0
3	3	2	2	2	1	1	1	0	0
4	4	3	3	2	2	2	1	1	0
5	5	4	4	3	3	2	2	1	1
6	6	5	4	4	3	3	2	1	1
7	7	6	5	4	4	3	2	2	1
8	8	7	6	5	4	4	3	2	1
9	9	8	7	6	5	4	3	2	1
10	10	9	8	7	6	5	4	3	2
11	11	9	8	7	6	5	4	3	2
12	12	10	9	8	7	6	4	3	2
13	13	11	10	9	7	6	5	3	2
14	14	12	11	9	8	7	5	4	2
15	15	13	12	10	9	7	6	4	3
16	16	14	12	11	9	8	6	4	3
17	17	15	13	11	10	8	6	5	3
18	18	16	14	12	10	9	7	5	3
19	19	17	15	13	11	9	7	5	3
20	20	18	16	14	12	10	8	6	4
21	21	18	16	14	12	10	8	6	4
etc									



des bonus selon l'information à rechercher et le média (réseau, livre, etc.). Ainsi, pour trouver la documentation d'une serrure électronique très courante, on peut imaginer que la recherche par réseau sera fructueuse et que l'information n'est pas bien compliquée à obtenir (bonus de +2 au test de recherche). En revanche, pour obtenir les documentations pour toutes les serrures, le MJ peut décréter que par exemple, seules la moitié seront trouvables via le réseau (avec plus ou moins de difficulté), et l'autre moitié par d'autres moyens (contacts, aventure, etc.). Il se peut aussi que le personnage doive payer ses points de recherche en achetant une documentation technique, en payant un technicien, etc. Dans ce cas, sa recherche ne lui indique que l'endroit où il pourra négocier les informations qu'il cherche. Un point de base de recherche vaut généralement 500 sols x le niveau du programme. Chaque recherche demande un nombre de jours égal au nombre de points à rechercher, mais on peut réduire ce temps de recherche de 1 jour par point de pénalité que l'on s'inflige au test.

Exemple : *Comme on a décrété qu'un programme qui ouvre toutes les serrures électroniques était très complexe, sa compétence informatique de 10 n'apporte que 3 à 4 points de recherche (4 points pour cet exemple). Il faut donc obtenir les 6 autres points par d'autres moyens. Comme le MJ a décrété que seulement 50% de la documentation sera trouvable sur le réseau de la station où se trouve le personnage, cela signifie que le joueur va gagner au maximum 3 points par cette méthode (et donc, même si le modificateur à la MR du test de recherche donne une valeur au-dessus de 3, ces points seront perdus). Il reste donc à trouver 3 points de recherche. Un contact est probablement la solution la plus rapide pour obtenir l'information manquante. La recherche sur le réseau va lui demander trois jours (le nombre de points qu'il recherche). Il peut réduire ce temps à une journée s'il s'inflige une pénalité de 2 au test. Le MJ peut alors décréter soit que ces informations sont automatiquement récupérables soit que le personnage devra payer une personne pour les avoir.*

VOLER/PIRATER/TROUVER DES POINTS DE RECHERCHE

Le but principal de cette règle sur la programmation est d'inclure directement la conception des programmes dans l'aventure. Donc au lieu d'acheter les informations dont il a besoin, un informaticien peut les trouver au cours de ses pérégrinations, les voler ou les pirater. Il peut, par exemple, tomber sur de précieuses informations (sous forme de livrets techniques ou de données informatiques) qui lui donneront automatiquement un certains nombre de points de recherche ou rencontrer un chercheur qui lui permettra également d'en gagner. Pour pirater, il doit trouver un ordinateur susceptible d'avoir des informations qui l'intéressent puis il devra utiliser sa compétence Piratage informatique (ou Informatique s'il a un accès libre à l'ordinateur) pour rechercher ce dont il a besoin. Il doit d'abord percer les défenses de l'ordinateur (ou utiliser un programme masque) adverse puis effectuer un test de Piratage Informatique contre une difficulté égale à la sécurité de l'ordinateur (même si l'ordinateur adverse est vaincu). Il peut utiliser un programme de recherche pour lui faciliter la tâche.

On peut aussi donner des points de recherche à un personnage en paiement d'une mission par exemple.

BONUS AUX POINTS DE RECHERCHE

Si au cours de ses recherches un personnage obtient une réussite critique, il bénéficiera d'un bonus à ses points de recherche pour le programme qu'il veut écrire. Chaque réussite critique lui octroie 1 point de bonus. On ne peut prolonger volontairement ses recherches dans l'espoir d'obtenir des bonus supplémentaire. Une fois qu'un personnage a tous ses points de recherche, il n'en obtiendra pas d'autres. Chaque point de bonus facilitera la création du programme. Un bonus, par exemple, peut représenter un algorithme particulièrement bien écrit ou bien une documentation contenant des informations très détaillées.

RÉUTILISATION DES POINTS DE RECHERCHE

Une fois qu'un personnage a réuni ses points de recherche, il peut les réutiliser pour écrire d'autres programmes similaires et les compléter pour écrire des programmes plus complexes. Mais attention, ces points de recherche peuvent se dégrader comme les programmes au rythme de 1 point tous les six mois (à la discrétion du maître de jeu).

DYSFONCTIONNEMENT (SUR 1D20)	
RÉSULTAT DU DÉ_	**Résultats**
1-3	Le programme exécute plus de boucles de calcul que prévu. Temps d'exécution x 2.
4-6	le programme fonctionne mal, tous ses tests ont un malus de –1.
7-9	Le programme a une faille. -1 aux tests (et +1 pour l'adversaire).
10-11	Le programme plante. Il faut tout recommencer.
12-13	Le programme plante. Il faut tout recommencer et la défense est alertée.
14-15	le programme fonctionne mal, tous ses tests ont un malus de –2.
16-17	Le programme exécute plus de boucles de calcul que prévu et il a une faille. Temps d'exécution x 2 et -2 à tous les tests (et +2 pour l'adversaire).
18-19	Le programme fonctionne mal (-1 à ses tests) et ne nettoie pas correctement les informations de configuration qu'il utilise. Par conséquent, à chaque nouveau test de dysfonctionnement qui indique un malus au test, celui-ci est doublé. Ainsi, si après un 18-19, on fait un 4-6, le malus sera de -2 au lieu de –1.
20	Echec catastrophique. Le programme plante le système. Il faut redémarrer l'ordinateur (cela va prendre 6D10 minutes) et celui-ci a une probabilité de 1-5 sur 1D20 de nécessiter une réinstallation complète de son système d'exploitation rendant l'ordinateur inutilisable pendant 1D6+1 heures. De plus, la défense adverse est alertée et si l'ordinateur a pu redémarrer correctement, il y a une probabilité de 1 sur 1D20 que la défense ait pu installer un virus indétectable dans l'ordinateur (si la défense avait un programme d'attaque). Les effets du virus sont laissés à la discrétion du MJ.

NOMBRE DE FRAGMENTS REQUIS EN FONCTION DU NIVEAU DU PROGRAMME						
NIVEAU PROGRAMME_	**Fragments requis**	**Fragments maîtres (20%)**	**Fini à 40%**	**Fini à 60%**	**Fini à 80%**	**Terminé**
1	5	1	Maîtres +1	Maîtres +2	Maîtres +3	Maîtres +4
2	10	2	Maîtres +2	Maîtres +4	Maîtres +6	Maîtres +8
3	15	3	Maîtres +3	Maîtres +6	Maîtres +9	Maîtres +12
4	20	4	Maîtres +4	Maîtres +8	Maîtres +12	Maîtres +16
5	25	5	Maîtres +5	Maîtres +10	Maîtres +15	Maîtres +20
6	30	6	Maîtres +6	Maîtres +12	Maîtres +18	Maîtres +24
7	35	7	Maîtres +7	Maîtres +14	Maîtres +21	Maîtres +28
8	40	8	Maîtres +8	Maîtres +16	Maîtres +24	Maîtres +32
9	45	9	Maîtres +9	Maîtres +18	Maîtres +27	Maîtres +36
10	50	10	Maîtres +10	Maîtres +20	Maîtres +30	Maîtres +40
11	55	11	Maîtres +11	Maîtres +22	Maîtres +33	Maîtres +44
12	60	12	Maîtres +12	Maîtres +24	Maîtres +36	Maîtres +48
13	65	13	Maîtres +13	Maîtres +26	Maîtres +39	Maîtres +52
14	70	14	Maîtres +14	Maîtres +28	Maîtres +42	Maîtres +56
15	75	15	Maîtres +15	Maîtres +30	Maîtres +45	Maîtres +60
16	80	16	Maîtres +16	Maîtres +32	Maîtres +48	Maîtres +64
17	85	17	Maîtres +17	Maîtres +34	Maîtres +51	Maîtres +68
18	90	18	Maîtres +18	Maîtres +36	Maîtres +54	Maîtres +72
19	95	19	Maîtres +19	Maîtres +38	Maîtres +57	Maîtres +76
20	100	20	Maîtres +20	Maîtres +40	Maîtres +60	Maîtres +80
21	105	21	Maîtres +21	Maîtres +42	Maîtres +63	Maîtres +84
etc						

RISQUE DE DYSFONCTIONNEMENT (SUR 2D10)				
NIVEAU PROGRAMME_	**Fini à 40%**	**Fini à 60%**	**Fini à 80%**	**Fini à 100%**
1	02-04	02-03	02	02
2	02-05	02-04	02	02
3	02-06	02-04	02-03	02
4	02-07	02-05	02-03	02
5	02-07	02-05	02-03	02
6	02-08	02-06	02-04	02
7	02-08	02-06	02-04	02
8	02-09	02-07	02-04	02
9	02-09	02-07	02-05	02
10	02-10	02-08	02-05	02-03
11	02-10	02-08	02-05	02-03
12	02-11	02-09	02-06	02-03
13	02-11	02-09	02-06	02-03
14	02-12	02-10	02-06	02-03
15	02-12	02-10	02-07	02-03
16	02-13	02-11	02-07	02-03
17	02-13	02-11	02-07	02-03
18	02-14	02-12	02-08	02-03
19	02-14	02-12	02-08	02-03
20	02-15	02-13	02-08	02-04
21	02-15	02-13	02-09	02-04
etc				

CONCEVOIR UN PROGRAMME

Une fois qu'il a réuni ses points de recherche et tout le matériel requis, un personnage va pouvoir commencer à écrire un programme. Pour cela il doit réunir un nombre suffisant de fragments dépendant du niveau du programme souhaité.

Par exemple un programme de niveau 6 a besoin de 24 fragments secondaires et 6 fragments maîtres.

Pour fonctionner, un programme a besoin de tous ses fragments maîtres (qui représentent le cœur du programme) et d'un certain pourcentage de fragments secondaires (qui représentent l'interface utilisateur, la gestion des fichiers de configuration, les pilotes d'accès aux périphériques, etc.) En fonction de ce pourcentage, le programme pourra plus ou moins bien marcher. A chaque fois qu'on lance le programme, il faudra effectuer un test dans la table ci-avant.

FRAGMENTS

Pour obtenir des fragments, il y a plusieurs solutions :

- **Les écrire soi-même :** l'écriture d'un fragment (maître ou secondaire) nécessite un test de Logiciel. La marge de réussite du test bénéficie du bonus éventuel de ses points de recherche. Chaque test nécessite 1 heure par niveau du programme. On peut réduire ce temps de 1 heure par point de pénalité que l'on s'inflige au test (minimum 1 heure). De plus le bonus éventuel de ses points de recherche est à retrancher au nombre d'heures. On considère que l'on peut travailler 8 heures par jour. Si l'on veut travailler plus, la difficulté des tests est augmentée : pénalité supplémentaire de 1 si on travaille 10 heures, de 2 pour 12 heures et de 4 pour 14 heures.
- **Fragments secondaires :** le modificateur à la marge de réussite du Test de Logiciel donne le nombre de points de fragments qu'il obtient.
- **Fragments maîtres :** les fragments maîtres sont plus difficiles à obtenir car il faut avoir un modificateur à la marge de réussite égal au niveau du programme pour constituer un seul fragment maître. De plus ce test a une difficulté. Le personnage effectue son test avec une pénalité égale au quart du niveau du programme (arrondi au supérieur). Les Fragments maîtres ont donc un niveau par défaut. Si le modificateur obtenu n'est pas suffisant, il obtient un Fragment maître temporaire d'un niveau égal au modificateur à la marge de réussite obtenu. A chaque test supplémentaire il pourra le compléter jusqu'à atteindre le niveau désiré. Si lors du dernier test il obtient plus de points de fragments que nécessaire, les points en excès sont perdus. Le fragment temporaire ne peut être utilisé pour quoi que ce soit d'autre. Pour écrire un fragment maître on effectue un test au bout de 1 jour + (niveau du fragment maître divisé par 2).
- **Les trouver, les voler ou les pirater :** comme pour les points de recherche, un personnage peut trouver des fragments complets dans un ordinateur, dans un manuel technique, etc. Il sera généralement indiqué pour quel programme ce fragment est utilisable. On peut tout à fait posséder des fragments de programme que l'on ne connaît pas ou sur lesquels on ne fait aucune recherche. Le MJ est vivement encouragé à ajouter dans ses aventures de multiples possibilités pour un informaticien de trouver des fragments pour que la conception d'un programme s'intègre directement à l'aventure.
- **Travail en équipe :** plusieurs personnages peuvent tout à fait coopérer pour concevoir plus rapidement un programme et on peut même louer les services d'un informaticien pour qu'il conçoive des fragments secondaires par exemple.
- **Coup de génie/Catastrophe :** à chaque fois qu'un personnage en concevant son programme obtient une réussite critique en écrivant un fragment Maître, il gagne un atout pour son programme (voir finalisation d'un programme). A chaque fois qu'un personnage en concevant son programme obtient un échec critique en écrivant un fragment Maître, il subit un défaut pour son programme (voir finalisation d'un programme).
- **Fragments spéciaux :** en cours d'aventure un personnage peut découvrir des fragments maîtres spéciaux qui confèrent des propriétés étonnantes aux programmes (des fragments immunisés aux virus, intelligents qui peuvent réparer des fragments endommagés, qui donnent des bonus au programme ou lui permettent une autre fonction, etc.). Il peut aussi exister des fragments maîtres uniques à un seul programme bien spécifique (portant généralement un nom). Un PJ pourra avoir un avantage face à ce programme s'il y est confronté et pourra même le réécrire s'il trouve tous les fragments maîtres uniques nécessaires à ce programme (pas forcément tous les fragments constituant le programme).
- **Utilisation d'un fragment maître supérieur à son niveau :** si un personnage découvre un fragment maître pour un programme supérieur à son niveau, il peut l'utiliser pour accélérer l'écriture d'un programme de niveau inférieur ou le mettre de côté pour l'utiliser ultérieurement. Un fragment maître de niveau supérieur permet de bénéficier automatiquement d'un certain nombre de fragments maîtres d'un niveau inférieur. Si le Fragment Maître a un niveau supérieur de 1 point au programme que l'on veut écrire, on bénéficie de deux Fragments maîtres gratuits. S'il est supérieur de 3 points, on bénéficie de 3 Fragments maîtres, s'il est supérieur de 6 points, on bénéficie de 4 Fragments maîtres. S'il est supérieur de 10 points, on bénéficie de 4 Fragments maîtres.
- **Amélioration et réutilisation des fragments :** si un personnage a réuni tous les fragments pour écrire un programme de cryptage au niveau 12 mais qu'il veut en écrire un autre au niveau 14, par exemple, il peut récupérer tous ses fragments. Il devra compléter ses points de recherche, le nombre de fragments de base nécessaires et compléter le niveau de ses fragments maîtres tout en écrivant ceux qui lui manquent.
- **Partage des fragments :** un fragment peut être revendu, échangé ou donné librement.

FRAGMENTS	
NIVEAU PROGRAMME_	**Difficulté d'un fragment maître**
1-4	1
5-8	2
9-12	3
13-16	4
17-20	5
21-24	6
etc.	etc

DÉGRADATION DES PROGRAMMES (À LA DISCRÉTION DU MJ)

Au lieu de perdre 1 niveau tous les six mois, on lance 1D20. Si le résultat est supérieur au niveau du programme (20 est toujours un échec), le programme subit automatiquement un malus de –1 à tous ses tests. Cette pénalité est cumulative à chaque nouveau test.

AMÉLIORATION D'UN PROGRAMME DÉJÀ EXISTANT

Un informaticien peut optimiser un programme existant qu'il n'a pas écrit. Cette optimisation ne peut améliorer le programme que d'un seul niveau et le personnage doit écrire (ou trouver) les fragments manquants pour ce nouveau niveau. Comme il n'a pas écrit

le programme lui-même, la difficulté est augmentée de 2 points. Bien évidemment, le nouveau niveau de ce programme ne peut excéder le niveau Informatique et Génie Logiciel du programmeur.

PROGRAMMATION RAPIDE OU À LA VOLÉE

Il peut arriver qu'un personnage doive écrire à la volée et très rapidement un petit programme pour le sortir d'une situation fâcheuse. En fonction du niveau requis, des points de recherche et des fragments Maîtres (les fragments secondaires seront inutile pour cette utilisation) dont dispose le personnage, un MJ peut l'autoriser à créer un tel programme en remplaçant le temps de base par des tours, des minutes ou des heures. Ce programme ne servira, bien évidemment, qu'à la tâche à accomplir dans l'instant et les risques de dysfonctionnements sont déterminés sur la table Programme fini à 40%.

PROGRAMMES ENDOMMAGÉS, RÉPARATION ET DESTRUCTIONS DES PROGRAMMES

Un programme peut être endommagé, par un virus par exemple. Pour réparer, le plus simple est souvent d'utiliser une copie du programme et de le réinstaller après s'être débarrassé du virus. Dans le cas peu probable ou un personnage n'a pas de copie ou que toutes les copies ont été perverties, il devra réécrire une partie du programme. Par points de pénalité cumulés par le programme perverti, il devra réécrire 10% des fragments maîtres (arrondi au supérieur).

FINALISATION D'UN PROGRAMME

Cette règle part du principe que tous les programmes d'un niveau donné ne sont pas identiques entre eux. Ainsi, lors de la finalisation d'un programme, un personnage va pouvoir le personnaliser Il va pouvoir le rendre unique en lui attribuant des avantages particuliers ou même des défauts. Son programme sera donc plus rapide, plus lent, spécialisé dans tel domaine, plus efficace contre tel appareil, etc.

FINALISATION D'UN PROGRAMME	
ATOUTS DES PROGRAMMES (1D10)	
(1) Plus efficace	le programme bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses tests s'il est utilisé sans opérateur.
(2) Plus rapide	le programme s'exécute deux fois plus rapidement. Si c'est un programme de combat, il permet d'effectuer 1 attaque supplémentaire par tour. Si c'est un autre type de programme, il effectue deux actions au lieu d'une. Si c'est un programme défensif, il réduit l'effet de l'attaque adverse de 1 point.
(3) Résistant à la dégradation	ce programme ne se dégrade que tous les neuf mois (tous les 12 mois si atout renforcé).
(4) Extrêmement stable	tous les tests de dysfonctionnement sont réduits de 1.
(5) Utilisation simplifiée	quand un personnage utilise ce programme, il utilise son niveau plus la moitié du niveau du programme +1 et le niveau du programme est limité par la compétence du personnage en Informatique +1.
(6) Economique en processeur	le programme peut tourner normalement sur une machine ayant un Niveau inférieur de 1 point.
(7) Résistant aux virus	tous les tests des virus contre ce programme ont une pénalité de –1 et si ce programme doit effectuer un test contre un virus il bénéficie d'un bonus de +1.
(8) Furtif	ce programme donne un bonus de +1 au niveau d'un programme Masque utilisé conjointement.
(9) Compact	le niveau du programme est réduit de 1 point pour déterminer si on peut le stocker sur une machine.
(10) Optimisé	nécessite 1 fragment maître de moins et (niveau du programme/5) fragments secondaires (c'est donc un atout qu'il vaut mieux obtenir en début de création).
FINALISATION D'UN PROGRAMME	
DÉFAUTS DES PROGRAMMES (1D10)	
(1) Moins efficace	le programme subit un malus de 1 à tous ses tests s'il est utilisé sans opérateur.
(2) Lent	le programme s'exécute deux fois moins rapidement. Si c'est un programme de combat, il ne peut effectuer qu'une attaque tous les 2 tours. Si c'est un autre type de programme, il lui faut deux tours pour effectuer une action. Si c'est un programme défensif, il augmente l'effet de l'attaque adverse de 1 point.
(3) Vulnérable à la dégradation	ce programme se dégrade tous les cinq mois (tous les quatre mois si défaut renforcé).
(4) Instable	tous les tests de dysfonctionnement sont augmentés de 1.
(5) Utilisation complexe	quand un personnage utilise ce programme, il utilise son niveau plus la moitié du niveau du programme -1 et le niveau du programme est limité par la compétence du personnage en Informatique -1.
(6) Gourmand en processeur	le programme ne peut tourner normalement que sur une machine ayant un Niveau supérieur de 1 point.
(7) Vulnérable aux virus	tous les tests des virus contre ce programme ont un bonus de +1 et si ce programme doit effectuer un test contre un virus, il subit une pénalité de 1.
(8) Peu discret	ce programme donne un malus de -1 au niveau d'un programme Masque utilisé conjointement.
(9) Massif	le niveau du programme est augmenté de 1 point pour déterminer si on peut le stocker sur une machine.
(10) Peu optimisé	nécessite 1 fragment maître de plus et (niveau du programme/5) fragments secondaires.



A chaque réussite critique obtenue lors de l'écriture d'un fragment maître (Coup de génie), le personnage gagne 1 point d'atout caractéristique. A chaque échec critique obtenu lors de l'écriture d'un fragment maître, il doit choisir un défaut caractéristique.

Chaque atout coûte 1 point pour son effet de base. Si on veut choisir deux fois de suite le même atout, pour un effet renforcé, il faut utiliser deux points d'atout supplémentaire pour un total de trois points.

S'il le souhaite, un MJ peut autoriser un personnage à bénéficier d'atout même s'il n'a pas obtenu de réussite critique de différentes manières :

- Niveau : un atout automatique tous les 5 niveaux en Génie Logiciel.
- Conception épique du programme : si pour concevoir ce programme le personnage en a vraiment bavé ou s'il a écrit dans des conditions particulières.
- Par fragments spéciaux trouvés en cours d'aventure et incluant eux-mêmes un atout.
- En déterminant au hasard (1D10) un défaut par atout.

Pour refléter le fait qu'un programme complexe contient presque certainement des anomalies, le MJ pourra aussi décider d'attribuer un défaut tous les 10 niveaux du programme.

VIRUS

Les virus se fabriquent comme un programme mais ils sont constitués d'un programme définissant une valeur de furtivité/défense et d'un programme pour chacune de ses fonctions particulières. Ce sont donc des multi-programmes. La valeur de furtivité/défense et les fonctions particulières doivent être développées comme des programmes uniques à ce virus.

VALEUR DE FURTIVITÉ ET VALEUR DE DÉFENSE

Quand le virus voudra s'infiltrer dans l'ordinateur cible, il devra franchir les éventuels programmes Remparts puis échapper au système de sécurité. S'il est détecté par un programme Rempart, il est automatiquement éjecté. S'il est détecté par un programme de sécurité, il sera attaqué.

Pour déterminer si le programme rempart détecte le virus, on effectue un test en opposition entre le niveau du programme rempart et le niveau de furtivité du virus. Si le virus obtient la meilleure marge de réussite, le virus passe. Il faut répéter l'opération pour chaque programme **Rempart.**

Une fois que le virus a franchi les barrières, le système de sécurité essaie de le détecter. On effectue un Test en opposition entre le programme de sécurité et le niveau de furtivité du virus. Le modificateur éventuel à la marge de réussite nette (et non la marge de réussite nette) du programme de sécurité réduit le niveau de Furtivité du Virus. Si le niveau de furtivité du virus tombe à 0, il est détecté. Tant que le virus n'est pas détecté, il peut agir librement. S'il est détecté, il peut agir mais sera attaqué par le système jusqu'à ce qu'il soit détruit (ou qu'il ait détruit le système). Notez que le système de sécurité ne peut réagir qu'à l'installation du virus et, après, uniquement s'il fait quelque chose. En règle générale, aucun virus ne peut s'en prendre directement au programme de sécurité. Par contre, une fois installé dans l'ordinateur, un virus peut s'en prendre aux programmes **Barrière.**

Si le virus est repéré, il est attaqué par le système de sécurité. On effectue un Test en opposition entre le programme de sécurité et la valeur de défense du Virus. Le modificateur éventuel à la marge de réussite nette (et non la marge de réussite nette) du programme de sécurité réduit la Valeur de défense du virus. Si la valeur de défense du virus est réduite à 0, le virus est éliminé.

Déterminer la valeur de furtivité et la valeur de défense : quand il conçoit son virus, le programmeur lui donne un niveau en Furtivité/défense. Cette valeur multipliée par 1,5 sera le total de points qu'il pourra répartir entre sa valeur de Furtivité et sa valeur de défense.

Par exemple, si un programmeur conçoit un virus de niveau 12 en Furtivité/défense, il pourra répartir 18 points entre ces deux valeurs (9/9 ou 10/8, par exemple)

Obtention des points de recherche : Difficile

FONCTION PARTICULIÈRES DES VIRUS

Espionnage passif : ce virus s'infiltre dans la machine adverse et ne fait qu'enregistrer toutes les opérations effectuées par un opérateur. A chaque fois qu'il enregistre quelque chose, le programme de sécurité peut tenter de le détecter mais avec un niveau réduit de moitié. L'individu qui a implanté le virus le fait généralement avec la fonction Porte pour y avoir accès facilement. Le niveau du virus va déterminer la quantité et la fiabilité des informations collectées.

Obtention des points de recherche : Facile

Espionnage actif : s'il existe une connexion entre l'ordinateur infecté et l'ordinateur du pirate, ce virus signale automatiquement toute action effectuée sur l'ordinateur contaminé (en effectuant un test réussi sous son niveau). Chaque fois, le programme de sécurité peut tenter de le repérer avec son niveau normal. Si le virus ne peut communiquer, il se comporte comme un Espion passif.

Obtention des points de recherche : standard

Blocage : C'est un virus passif qui n'agit que pour bloquer certaines fonctions d'un ordinateur spécifiées par le personnage qui l'a implanté. A chaque fois qu'un opérateur tente d'utiliser une fonction que le virus doit bloquer, il doit effectuer un test avec le niveau du programme contre une difficulté égale au niveau du virus. Chaque fois, le programme de sécurité peut tenter de le repérer avec son niveau normal.

Obtention des points de recherche : standard

Corruption : ce virus actif tente de corrompre un programme. Il peut être réglé pour ne corrompre que certains programmes ou pour corrompre tous les programmes. Dans les deux cas, il commence toujours par les programmes les plus faibles. Pour corrompre, le virus effectue à chaque tour un test avec son niveau qui correspond à sa valeur de Corruption avec une difficulté égale à la moitié du niveau de sécurité de l'ordinateur contaminé. Le modificateur à la marge de réussite qu'il obtient est l'indice de corruption qu'il inflige au programme cible. Cet indice est une pénalité à tous les tests du programme concerné (même les tests de dysfonctionnement). A chaque tour, le programme de sécurité peut tenter de le détecter. Au fur et à mesure des attaques de ce virus le programme attaqué marchera de plus en plus mal jusqu'à ne plus marcher du tout.

Obtention des points de recherche : difficile

Réactif : cette fonction permet au virus d'attendre patiemment qu'un programme prédéfinie ou qu'une certaine action soit effectuée sur l'ordinateur. Dès que cette action est effectuée, le virus doit réussir un test sous son niveau. Si ce test est réussi, il peut agir. Le programme de sécurité pourra alors tenter de le détecter.

Obtention des points de recherche : standard

Bombe à retardement logique/Corruption muette : cette redoutable fonction permet à un virus de corrompre un programme sans altérer en rien son fonctionnement. En fait, il implante des bombes logiques qui détoneront toutes simultanément. Le programme cessera tout simplement d'exister. Le programme de sécurité peut tenter de le détecter mais avec un niveau réduit de moitié. Ce virus peut ne cibler qu'un seul programme. S'il cible plusieurs programmes, le programme de sécurité peut tenter de le détecter avec son niveau non réduit à chaque fois qu'un programme est effacé.

Obtention des points de recherche : très difficile

Porte : cette fonction permet au virus d'ouvrir une porte dans le système qu'un pirate pourra emprunter en franchissant automatiquement les barrières et le programme de sécurité. Dès que le pirate utilise la porte, le programme de sécurité, une seule fois, peut tenter de repérer la porte. A chaque fois que le pirate utilise la porte celle-ci perd un niveau.

Lien actif direct : cette fonction permet au virus de prendre le contrôle d'un programme afin de permettre au pirate de l'utiliser librement qu'il soit connecté directement à la machine piratée ou connecté à distance. Le système de sécurité peut tenter à chaque tour de repérer et neutraliser le virus. Pour prendre le contrôle d'un programme, le virus effectue un test sous son niveau avec une difficulté égale à la moitié du niveau de sécurité de l'ordinateur cible.

Obtention des points de recherche : Difficile

Recherche et stockage : le virus recherche des informations spécifiques dans l'ordinateur cible et les stocke. C'est en fait un programme de recherche généralement associé à la fonction Porte. Le programme de sécurité peut tenter de le détecter à chaque fois qu'il collecte des informations (donc dès son implantation et à chaque fois que les informations sont mises à jour sur l'ordinateur) mais à la moitié de son niveau. Le virus peut rechercher des fragments maîtres ou des points de recherche associés à un programme pour les recopier. C'est une excellente technique pour obtenir des fragments maîtres ou des points de recherche si la cible a stocké ces informations sur son ordinateur. Un virus ne peut stocker que l'équivalent de son niveau en nombre de points de recherche, de fragments ou de niveaux de fragments maîtres.

Obtention des points de recherche : standard

Recherche et destruction (Fragments) : identique à la fonction ci-dessus, mais le virus va tout effacer (il peut avoir recopié les informations avant). Le programme de sécurité peut tenter de le détecter à chaque fois qu'il collecte des informations. Un virus ne peut effacer que l'équivalent de son niveau en nombre de points de recherche, de fragments ou de niveaux de fragments maîtres.

Obtention des points de recherche : Difficile

Modification des paramètres : le virus tente de modifier les paramètres d'un programme spécifique. Par exemple, on peut l'utiliser pour ajouter une liste de noms à un système de détection ou pour qu'il donne l'ordre à une tourelle de tir automatisée de ne pas réagir à la présence d'intrus ou bien encore pour déclencher un système automatisé qu'il contrôle à une certaine heure. A chaque fois que le virus tente d'altérer un paramètre, le programme de sécurité peut tenter de le repérer.

Obtention des points de recherche : Difficile

Lien de programme : tout virus quelle que soit sa fonction peut bénéficier de cette fonction pour le rendre plus dangereux. Grâce au lien, le virus va se lier à un programme. Pour savoir s'il y parvient, on effectue un test avec le niveau de cette fonction. Son modificateur à la marge de réussite est la valeur du lien qu'il établit avec le programme. Une fois lié, si le système de sécurité l'attaque, la destruction du virus entraînera la destruction d'une partie du programme auquel il est lié. Ce dernier se comportera comme s'il était corrompu, la pénalité à tous les tests étant égale à la valeur du lien établi par le virus. Généralement, dans ce cas, le système de sécurité cesse son attaque et il faut un opérateur pour se débarrasser du virus. Il faut définir à l'avance, le programme auquel il va essayer de se lier. Notez que certains virus peuvent porter une attaque pour se lier à chaque fois que l'on effectue quelque chose comme allumer son ordinateur par exemple.

Obtention des points de recherche : standard

AVANTAGE DES INFORMATICIENS À LA CRÉATION

A la création de son personnage, on peut utiliser des points d'avantage pour obtenir des fragments Maîtres d'un programme spécifique au coût de 1 point pour deux niveaux de fragment. Les niveaux sont limités au niveau du personnage en Logiciel.

INTEGRITE DES NAVIRES ET PANNES

En plus des dommages qu'il peut subir, un appareil va devoir effectuer un test d'intégrité dans plusieurs cas :

EXPLOSIONS TORPILLES

Quand il est affecté par une torpille (explosive ou perforante), il doit effectuer un test d'intégrité avec une pénalité égale à la puissance explosive de la torpille divisée par 3.

EXPLOSIONS

Quand il est affecté par un obus explosif, il doit effectuer un test d'intégrité avec une pénalité égale à la puissance explosive de l'obus divisée par 3.

CRÉATURE

Quand une créature capable d'affecter sa structure le broie (ce ne sera pas forcément l'ensemble du véhicule mais ses gouvernes, une tourelle, etc.). Le véhicule doit effectuer un test d'intégrité avec une pénalité ou un bonus dépendant de la taille de la créature et de sa force.

COMPARATIF CIBLE/CRÉATURE

- **Véhicule 20 fois plus lourd que la créature :** Test avec bonus de +7
- **Véhicule 10 fois plus lourd que la créature :** Test avec bonus de +5
- **Véhicule 2 fois plus lourd que la créature :** Test avec un bonus de +3
- **Véhicule et créature de masse similaire :** Test sans bonus ni pénalité
- **Créature 2 fois plus lourd que le véhicule :** Test avec une pénalité de –3
- **Créature 10 fois plus lourd que le véhicule :** Test avec une pénalité de –5
- **Créature 20 fois plus lourd que le véhicule :** Test avec une pénalité de –7

Force de la créature : La force de la créature va s'opposer à la résistance de la coque. Le modificateur au test d'intégrité précédemment calculé subit une pénalité ou un bonus donné par :

(Blindage cible à l'échelle V-) – (Force de la créature divisée par 20)

Exemple : Une cible ayant 40 en blindage à l'échelle H a un blindage de 5 à l'échelle V-. Si elle est attaquée par une créature ayant 100 en Force, le test s'effectue sans pénalité ou bonus supplémentaire.

Exemple : Une cible ayant 2 en blindage à l'échelle V+ a un blindage de 3 à l'échelle V-. Si elle est attaquée par une créature ayant 100 en Force, son test d'intégrité subira un malus de 2.

Exemple : Si une cible ayant 7 en blindage à l'échelle V- est attaquée par une créature ayant 100 en Force, son test d'intégrité bénéficiera d'un bonus de 2.

Dans tous les cas, c'est au MJ de déterminer si la créature a une chance ou non d'affecter sa cible

CHOC

En cas de choc contre un obstacle ou s'il est percuté.

Le malus au jet d'intégrité dépend de la masse du navire et de l'obstacle et de leur vitesse respective. La table suivante permet de déterminer le malus au jet d'intégrité. On utilise la caractéristique VIT du navire.

Note : la caractéristique VIT est donnée pour la vitesse maximale du vaisseau. Si au moment de l'impact, celui-ci n'est pas à vitesse maximale, alors il ne faut pas prendre la caractéristique VIT max mais la VIT correspondant à la vitesse courante.

Note : Dans tous les cas c'est au MJ de déterminer si un obstacle pourra ou non affecter un véhicule.

Si le test échoue, l'engin perd 1 point d'intégrité par modificateur à sa marge d'échec (cette perte ne peut toutefois pas être supérieure à la pénalité du test ou à 1 si le test s'effectue avec un bonus). De plus, l'engin subira un incident avec un modificateur égal au modificateur à sa marge d'échec.

MALUS AU JET D'INTÉGRITÉ LORSQUE LE NAVIRE FONCE SUR :

QUOI_	Un obstacle immobile	Un obstacle se déplaçant dans la même direction	Un obstacle fonçant sur lui
Navire × fois plus lourd que l'obstacle (× >10)	VIT navire x 1/X	(VIT navire – VIT obstacle) x 1/X	(VIT navire + VIT obstacle) x 1/X
Navire 10 fois plus lourd que l'obstacle	VIT navire x 1/10	(VIT navire – VIT obstacle) x 1/10	(VIT navire + VIT obstacle) x 1/10
Navire 3 fois plus lourd que l'obstacle	VIT navire x 1/4	(VIT navire – VIT obstacle) x 1/4	(VIT navire + VIT obstacle) x 1/4
Navire 2 fois plus lourd que l'obstacle	VIT navire x 1/3	(VIT navire – VIT obstacle) x 1/3	(VIT navire + VIT obstacle) x 1/3
Navire et obstacle de masse similaire	VIT navire x 1/2	(VIT navire – VIT obstacle) x 1/2	(VIT navire + VIT obstacle) x 1/2
Obstacle 2 fois plus lourd que le navire	VIT navire x 2/3	(VIT navire – VIT obstacle) x 2/3	(VIT navire + VIT obstacle) x 2/3
Obstacle 3 fois plus lourd que le navire	VIT navire x 3/4	(VIT navire – VIT obstacle) x 3/4	(VIT navire + VIT obstacle) x 3/4
Obstacle 10 fois plus lourd que le navire	Vitesse navire x 0,9	(VIT navire – VIT obstacle) x 0,9	(VIT navire + VIT obstacle) x 0,9
Obstacle 20 fois plus lourd que le navire	Vitesse navire x 0,95	(VIT navire – VIT obstacle) x 0,95	(VIT navire + VIT obstacle) x 0,95
Obstacle 50 fois plus lourd que le navire	Vitesse navire	(VIT navire – VIT obstacle)	(VIT navire + VIT obstacle)

LANCER UN OBJET

Pour déterminer la distance de lancer d'un objet, il suffit de connaître son poids et d'utiliser la table ci-dessous.

La distance est modifiée de plus ou moins 5 % par modificateur à la marge de réussite ou d'échec d'un test sous l'attribut (FOR + COO) / 2.

Exemple : une grenade typique pèse 400 g (0,4 kg). Avec une force de 10 (individu moyen), on trouve qu'on peut la lancer à une distance de 35 m.

Poids de quelques objets typiques :

- Grenade à main (0,3 – 0,5 kg),
- Brique rouge (2,7 kg),
- Bloc de béton ou parpaing 5 x 20 x 50 cm (10 kg), 10 x 20 x 50 cm (20 kg), 15 x 20 x 50 cm (30 kg),
- Sac de sable (15 – 25 kg).

LANCER UN OBJET																		
FOR_	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
0,1 kg	7,3 m	12 m	18 m	24 m	30 m	37 m	45 m	52 m	61 m	69 m	78 m	88 m	97 m	107m	118 m	128 m	139 m	150m
0,2 kg	5,4 m	9,3 m	14 m	19 m	24 m	30 m	37 m	43 m	50 m	58 m	65 m	73 m	81 m	90 m	98 m	107 m	116 m	126m
0,3 kg	4,3 m	7,8 m	12 m	16 m	21 m	27 m	32 m	38 m	45 m	51 m	58 m	65 m	73 m	80 m	88 m	96 m	105 m	113 m
0,4 kg	3,6 m	6,7 m	10 m	15 m	19 m	24 m	30 m	35 m	41 m	47 m	54 m	60 m	67 m	74 m	82 m	89 m	97 m	105 m
0,5 kg	3,1 m	5,9 m	9,4 m	13 m	18 m	22 m	27 m	33 m	38 m	44 m	50 m	57 m	63 m	70 m	77 m	84 m	91 m	99 m
0,6 kg	2,7 m	5,3 m	8,6 m	12 m	16 m	21 m	26 m	31 m	36 m	42 m	48 m	54 m	60 m	66 m	73 m	80 m	87 m	94 m
0,7 kg	2,4 m	4,8 m	7,9 m	11 m	15 m	20 m	24 m	29 m	34 m	40 m	45 m	51 m	57 m	63 m	70 m	76 m	83 m	90 m
0,8 kg	2,2 m	4,4 m	7,3 m	11 m	14 m	19 m	23 m	28 m	33 m	38 m	43 m	49 m	55 m	61 m	67 m	73 m	80 m	87 m
0,9 kg	2,0 m	4,1 m	6,8 m	10 m	14 m	18 m	22 m	27 m	31 m	36 m	42 m	47 m	53 m	59 m	65 m	71 m	77 m	84 m
1 kg	1,9 m	3,8 m	6,4 m	9,5 m	13 m	17 m	21 m	26 m	30 m	35 m	40 m	46 m	51 m	57 m	63 m	69 m	75 m	81 m
2 kg	1,0 m	2,3 m	4,0 m	6,2 m	8,9 m	12 m	15 m	19 m	23 m	27 m	31 m	35 m	40 m	45 m	50 m	55 m	60 m	66 m
3 kg	0,7 m	1,6 m	2,9 m	4,6 m	6,8 m	9,3 m	12 m	15 m	19 m	22 m	26 m	30 m	34 m	38 m	43 m	47 m	52 m	57 m
4 kg	0,6 m	1,2 m	2,3 m	3,7 m	5,5 m	7,6 m	10 m	13 m	16 m	19 m	22 m	26 m	30 m	34 m	38 m	42 m	47 m	51 m
5 kg	-	1,0 m	1,9 m	3,1m	4,6 m	6,5 m	8,7m	11 m	14 m	17 m	20 m	23 m	27 m	30 m	34 m	38 m	42 m	47 m
6 kg	-	0,9 m	1,6 m	2,7m	4,0m	5,7m	7,6m	9,8m	12 m	15m	18 m	21 m	24 m	28 m	31 m	35 m	39 m	43 m
7 kg	-	0,7m	1,4m	2,3m	3,5m	5,0m	6,8m	8,8m	11 m	14m	16 m	19 m	22 m	26 m	29 m	33 m	36 m	40 m
8 kg	-	0,7 m	1,2 m	2,1m	3,2 m	4,5 m	6,1m	8,0m	10m	12m	15 m	18 m	21 m	24 m	27 m	30 m	34 m	38 m
9 kg	-	0,6m	1,1 m	1,9m	2,9m	4,1 m	5,6m	7,3m	9,3m	11 m	14 m	16 m	19 m	22 m	25 m	29 m	32 m	35 m
10 kg	-	0,5m	1,0m	1,7m	2,6m	3,8m	5,1m	6,7m	8,6m	11m	13 m	15 m	18 m	21 m	24 m	27 m	30 m	34 m
15 kg	-	-	0,7m	1,2m	1,8m	2,6m	3,7m	4,9m	6,2m	7,8m	9,6 m	12 m	14 m	16 m	18 m	21 m	24 m	27 m
20 kg	-	-	0,5m	0,9m	1,4m	2,0m	2,8m	3,8m	4,9m	6,2m	7,7 m	9,3 m	11 m	13 m	15 m	17 m	20 m	22 m
25 kg	-	-	-	0,7m	1,1m	1,7m	2,3m	3,1m	4,1m	5,1m	6,4 m	7,8 m	9,3m	11 m	13 m	15 m	17 m	19 m
30 kg	-	-	-	0,6m	1,0m	1,4m	2,0m	2,6m	3,5m	4,4m	5,5 m	6,7 m	8,0m	9,5m	11 m	13 m	15 m	17 m
35 kg	-	-	-	0,5m	0,8m	1,2m	1,7m	2,3m	3,0m	3,8m	4,8 m	5,9 m	7,1m	8,4m	9,8m	11 m	13 m	15 m
40 kg	-	-	-	-	0,7m	1,1m	1,5m	2,0m	2,7m	3,4m	4,3 m	5,2 m	6,3m	7,5m	8,8m	10 m	12 m	13 m
45 kg	-	-	-	-	0,6m	1,0m	1,3m	1,8m	2,4m	3,1m	3,8 m	4,7 m	5,7m	6,8m	8,0m	9,3 m	11 m	12 m
50 kg	-	-	-	-	0,6m	0,9m	1,2m	1,6m	2,2m	2,8m	3,5 m	4,3 m	5,2m	6,2m	7,3m	8,5 m	9,9m	11 m
55 kg	-	-	-	-	0,5m	0,8m	1,1m	1,5m	2,0m	2,5m	3,2 m	3,9 m	4,8m	5,7m	6,7m	7,9 m	9,1m	10 m
60 kg	-	-	-	-	-	0,7m	1,0m	1,4m	1,8m	2,3m	2,9 m	3,6 m	4,4m	5,3m	6,2m	7,3 m	8,5m	9,7m
65 kg	-	-	-	-	-	0,7m	0,9m	1,3m	1,7m	2,2m	2,7 m	3,4 m	4,1m	4,9m	5,8m	6,8 m	7,9m	9,1m
70 kg	-	-	-	-	-	0,6m	0,9m	1,2m	1,6m	2,0m	2,6 m	3,2 m	3,8m	4,6m	5,5m	6,4 m	7,4m	8,5m
75 kg	-	-	-	-	-	0,6m	0,8m	1,1m	1,5m	1,9m	2,4 m	3,0 m	3,6m	4,3m	5,1m	6,0 m	7,0m	8,0m
80 kg	-	-	-	-	-	0,5m	0,8m	1,1m	1,4m	1,8m	2,3 m	2,8 m	3,4m	4,1m	4,8m	5,7 m	6,6m	7,6m
85 kg	-	-	-	-	-	0,5m	0,7m	1,0m	1,3m	1,7m	2,1 m	2,6 m	3,2m	3,9m	4,6m	5,4 m	6,2m	7,2m
90 kg	-	-	-	-	-	-	0,7m	0,9m	1,2m	1,6m	2,0 m	2,5 m	3,0m	3,7m	4,3m	5,1 m	5,9m	6,8m
95 kg	-	-	-	-	-	-	0,7m	0,9m	1,2m	1,5m	1,9 m	2,4 m	2,9m	3,5m	4,1m	4,9 m	5,7m	6,5m
100kg	-	-	-	-	-	-	0,6m	0,8m	1,1m	1,4m	1,8 m	2,3 m	2,8m	3,3m	3,9m	4,6 m	5,4m	6,2m

MANIEMENT DES ARMES

- **FOR:** force minimum pour manier l'arme sans pénalité. Si la force de l'utilisateur est plus faible, il subit les pénalités suivantes :

PÉNALITÉS			
FOR DE L'UTILISATEUR_	**Ini.**	**Test d'attaque**	**Dom.**
FOR de l'arme –1	-2	-1	Normaux
FOR de l'arme –2	-3	-2	-1
FOR de l'arme –3	-4	-3	-2
Etc.			

Exemple: une arme nécessite une FOR de 14 pour une manipulation sans pénalité. Son utilisateur n'a qu'une force de 12, soit deux au-dessous du minimum. Il attaquera donc avec une pénalité de 2 à son test d'attaque. L'initiative subira une pénalité de 3 et les dommages seront réduits de 1.

OBSTACLES

La règle de base concernant les obstacles est très simple. Un obstacle est défini par son blindage et une valeur de Réduction des dommages. Quand il subit des dommages, la zone touchée perd un nombre de points de blindage égal aux dommages supérieurs au blindage modifié par la RD.

Exemple : si un blindage 60 (RD : 0) subit une attaque infligeant 84 points de dommages, il perd 24 points de blindage. Au tour suivant, l'obstacle n'a plus qu'un blindage de 36 dans la zone touchée.

Un personnage à l'abri de l'obstacle ne subit aucun point de dommages tant que le blindage n'est pas à 0.

Un projectile perforant réduit le blindage de sa valeur de pénétration. Si sa pénétration est supérieure au blindage et à la RD de l'obstacle, cela signifie que le projectile est passé complètement à travers et toute créature se trouvant derrière pourra être touchée par le projectile

Note : si vous utilisez les règles optionnelles de ce supplément, on rappelle que les explosifs (sauf les charges de démolition et les torpilles) n'infligent que la moitié des dommages si le blindage de l'obstacle est supérieur à un certain seuil (voir Livre I, **« MUNITIONS : OBUS EXPLOSIF »** et Livre 6 **« COMPLEMENT AUX REGLES SUR LES EXPLOSIFS »**).

Pour affecter un obstacle, une arme doit infliger au moins 10% de la valeur de blindage de l'obstacle. Dans le cas contraire, elle n'affecte pas l'obstacle.

Exemple : si un obstacle a un blindage 60, les dommages doivent être au moins égaux à 6 pour pouvoir l'affecter. Une arme infligeant de 1 à 5 points de dommages n'abîmera donc pas l'obstacle. Il ne s'agit pas d'une protection supplémentaire, aussi une arme infligeant 6 points de dommages inflige bien la totalité des dommages.

SURFACE AFFECTÉE

La surface affectée dépend de nombreux paramètres comme le type d'arme utilisée et la matière de l'obstacle. Du trou provoqué par une balle à la démolition d'une charge explosive, tous les diamètres sont possibles (pour les charges explosives on pourra s'inspirer de la taille de la zone d'effet primaire). Ainsi, il est très difficile d'indiquer précisément une surface. Ce sera donc au MJ de déterminer la superficie exacte affectée par une attaque. Ainsi, une attaque infligeant des dégâts suffisant sur un mur ou sur un pilier le fera s'écrouler.

Pour information, un projectile perforant fera généralement un trou égal à environ deux fois son diamètre.

VISER UN POINT AFFAIBLI

On pourra viser une zone affaiblie sur un obstacle avec ou sans pénalité en fonction de la superficie qui a été affectée. Le MJ doit estimer la taille de la zone affaiblie et appliquer **les** modificateurs de visée correspondants (page 226 du livre de base).

ARMES UTILISÉES

Il s'agit d'une règle approximative qu'il faut bien entendu adapter à la situation. En toute logique, toutes les armes ont plus ou moins d'effet selon l'obstacle contre lequel elles sont utilisées. C'est au MJ de décider si une arme endommagera normalement un obstacle ou verra ses effets réduits de moitié ou divisés par 10. Un lance-flammes, par exemple, n'a aucun effet contre un mur **en pierre**, par contre il peut faire exploser le verre, fondre le plastique ou enflammer du bois.

Mais de manière générale, toutes les armes d'écrasement **utilisées** sur une surface très dure (un mur en acier par exemple) verront leurs dommages réduits de moitié.

RENFORT DES STRUCTURES

Un obstacle peut être conçu normalement, renforcé ou allégé.

RENFORT DES STRUCTURES		
STRUCTURE_	**Modif. à la Réduction aux dom.**	**Modif. au blindage**
Allégée	+3	-15%
Normale	0	0
Renforcée	-3	+15%

Un obstacle peut aussi être renforcé par une plaque de blindage (voir Livre 2, «Plaques de blindages et Volet de sécurité» page 79)

USURE

De manière générale, l'usure va modifier la Résistance aux dommages de l'obstacle en augmentant sa pénalité ou en réduisant son éventuel bonus.

ECHELLE DES DOMMAGES ET DU BLINDAGE

Tous **les blindages** des obstacles sont à l'échelle V-. Avec des dommages à une autre échelle, il faut convertir ces dommages à l'échelle V-.

ATTAQUES DE CHOC

Un obstacle intact bloque toute attaque de choc.

RÈGLE OPTIONNELLE

Les pertes en points de blindage vont définir certains effets.

PERTES EN POINTS DE BLINDAGE		
% DU BLINDAGE_	**Effet**	**Exemple Blindage 20**
100% du blindage	Structure intacte	20
50% du blindage	Fissure	10
25% du blindage	Brèche	5
Blindage à 0%	Zone détruite	0

Fissure : l'attaque a provoqué une fissure dans la zone touchée. Un personnage qui se trouve derrière ne subit aucun dommage au moment où la fissure se produit mais dès le tour suivant, si une nouvelle attaque frappe la zone affaiblie, le personnage subira la moitié des dommages (arrondis à l'inférieur) qui franchissent le blindage restant de l'obstacle.

Brèche : l'attaque a provoqué une brèche. Un personnage qui se trouve derrière subit la moitié des dommages de l'attaque ayant franchi le blindage au moment où la brèche se produit mais dès le tour suivant, si une nouvelle attaque frappe la zone affaiblie, le personnage subira tous les dommages de l'attaque ayant franchi le blindage restant de l'obstacle.

Zone détruite : une partie de l'obstacle est détruite et n'offre plus aucune protection.

> **Exemple :** Un blindage de 20 subit une attaque infligeant 30 points de dommages. Les 10 points qui passent font perdre 10 points de blindage à l'obstacle. Il y a une Fissure (blindage à 10). Le personnage qui se trouve derrière ne subit pas de dommages. Au tour suivant, l'obstacle subit 15 points de dommages au même endroit. Il en absorbe 10 et 5 points de dommages passent. Le personnage subit 2 points de dommages et l'obstacle perd encore 5 points. Il y a désormais une brèche (blindage à 5).

MATÉRIAUX CASSANTS ET FISSURABLES

Un matériau cassant, une fois que son seuil de fissure a été atteint, peut atteindre le seuil de brèche au bout d'un certain temps (sans autres dommages) jusqu'à destruction complète de toute la surface. A chaque fois que le matériau fissuré subit une quelconque pression, à chaque tour, il subit une base de 1D6 points de dommages +1D6 par tour. Cette base est à modifier à la discrétion du MJ en fonction de la pression supportée. De plus, les dommages affectent toute la surface de l'objet quelle que soit sa taille.

PROPRIÉTÉ DES MATÉRIAUX

Les technologies les plus avancées (surtout généticiennes et azuréennes) permettent de doter les matériaux de propriétés étonnantes. Les plus connues sont présentées ci-dessous.

- **Régénérant :** un matériau régénérant se répare automatiquement. Selon la technologie utilisée, cette régénération est plus ou moins lente.
- **Polarisable :** un matériau polarisable peut être assoupli ou durci à volonté.
- **Dispersable :** un matériau dispersable peut être solide un instant puis totalement immatériel sur simple commande. Une fois dispersés, ces matériaux peuvent soit occuper le même espace mais n'avoir aucune consistance, soit être stockés dans des réceptacles prévus à cet effet.
- **Matériaux à structure variable :** les composants de ces matériaux peuvent se réorganiser pour modifier la matière dont ils sont constitués ou/et leur forme. Du tissu, par exemple, peut se transformer en une matière proche du cuir.
- **Intelligents :** les matériaux intelligents peuvent communiquer avec leur environnement pour s'adapter en fonction des besoins.

Auto-colmatable : cette technologie est accessible aux grandes nations. Elle consiste à faire sécréter une sorte de pâte par les matériaux composant les structures (qu'il s'agisse de navire, de station ou d'armure). Cette pâte durcit instantanément en cas de fissure. Bien qu'elle n'offre aucune protection, elle permet généralement de pouvoir attendre une réparation.

MATÉRIAUX

Vous trouverez pages suivantes, pour une liste de matériaux, les épaisseurs correspondant à certaines valeurs caractéristiques de blindage à l'échelle V- :

La colonne **« Max »** indique la valeur de blindage maximale que l'on peut obtenir avec ce matériau et entre parenthèses, l'épaisseur correspondante. Un astérisque signifie qu'il n'y a théoriquement pas de limite. Dans la pratique, des murs dont l'épaisseur est supérieure à 5 m sont extrêmement rares

PÉNÉTRATION

De nombreuses armes ont une valeur de pénétration qui correspond au nombre de points de blindage ou d'armure de la cible que l'on ignore en cas d'attaque. Si la pénétration est supérieure au blindage, on ignore le blindage mais cela n'ajoute pas de points de dommages supplémentaires (la Résistance aux dommages marche normalement si elle est négative). Si plusieurs échelles de dommages sont indiquées ou si vous voulez permettre qu'une attaque à une échelle en affecte une autre, la valeur de référence est l'échelle V-. La valeur de pénétration est efficace contre un champ d'interdiction mais pas contre un champ de force.

Les projectiles pénétrants (et non les armes à charges creuses comme les torpilles ou les missiles) voient leur indice de pénétration réduit avec la distance selon le tableau suivant :

INDICES DE PÉNÉTRATION	
PORTÉE_	**Pénétration***
Jusqu'à courte	Normale
Jusqu'à moyenne	-25% (-10%)
Jusqu'à longue	- 50% (-20%)
Jusqu'à extrême	- 75 % (-40%)
** Entre parenthèse, la réduction de pénétration pour les projectiles de type APFSDS (obus-flèche).*	

Résistance aux dommages : cette valeur est invariable même contre les armes pénétrantes et, plus généralement, contre les attaques réduisant la valeur du blindage ou de l'armure.

MATÉRIAUX											
NOM_	**NT**	**RD**	**1**	**2**	**5**	**10**	**15**	**20**	**25**	**30**	**Max**
Béton armé [CSPC]	I	+7	61 mm	17,4 cm	68,7 cm	1,9 m	3,6 m	-	-	-	*
Bronze	I	+0	11 mm	31 mm	12,2 cm	34,4 cm	63,3 cm	-	-	-	15 (64,1 cm)
Fer forgé	I	+1	12 mm	33 mm	13,2 cm	37,3 cm	-	-	-	-	13(56,1cm)
Fonte	I	+4	12 mm	33 mm	12,9 cm	36,5 cm	-	-	-	-	14(63,6cm)
HY-80	II	+0	9 mm	27 mm	10,6 cm	30 cm	-	-	-	-	14(52,1cm)
HSLA-100	II	-1	8 mm	24 mm	94 mm	26,6 cm	-	-	-	-	14(43,9cm)
Al 6061 T6/T651	II	+4	25 mm	69 mm	27,4 cm	72 cm	-	-	-	-	10 (72 cm)
Acier [VHS]	II	+1	5 mm	15 mm	61 mm	-	-	-	-	-	5 (62 mm)
Alliage d'aluminium	II	+3	17 mm	47 mm	18,5 cm	51 cm	-	-	-	-	10 (51 cm)
Alliage de titane	II	+0	8 mm	24 mm	93 mm	-	-	-	-	-	8 (19,2 cm)
Béton armé [VHSC]	II	+6	36 mm	10,2 cm	40,1 cm	1,1 m	2,1 m	3,2 m	-	-	*
Composite (Al/TiC)	II	-4	4 mm	11 mm	45 mm	-	-	-	-	-	6 (55 mm)
Composite (fc/epoxy)	II	+6	26 mm	74 mm	29,4 cm	-	-	-	-	-	8(558mm)
Composite (fv/epoxy)	II	+6	24 mm	69 mm	27,3 cm	-	-	-	-	-	9 (61 cm)
Béton armé [UHPC]	III	+5	20 mm	57 mm	22,4 cm	63,4 cm	1,2 m	1,8 m	-	-	*
Hyper acier [VHS]	III	+3	3 mm	9 mm	37 mm	-	-	-	-	-	6 (52 mm)
Hyper alliage d'aluminium	III	+5	10 mm	28 mm	-	-	-	-	-	-	4 (82 mm)
Hyper alliage de titane	III	+2	5 mm	15 mm	-	-	-	-	-	-	5 (55 mm)
Hyper béton armé [VHSC]	III	+5	13 mm	37 mm	14,5 cm	40,9 cm	75,2 cm	1,2 m	4,6m	-	*
Hyper composite (fc/epoxy)	III	+6	15 mm	41 mm	-	-	-	-	-	-	4 (12,7 cm)
Hyper composite (fv/epoxy)	III	+6	14 mm	39 mm	15,4 cm	-	-	-	-	-	6 (18,3 cm)
Plastitane	III	+5	17 mm	48 mm	-	-	-	-	-	-	5 (17,5 cm)
Tri-terranium	III	+0	5 mm	13 mm	52 mm	-	-	-	-	-	5 (55 mm)
Hyper béton armé [UHPC]	IV	+4	9 mm	26 mm	10,4 cm	29,4 cm	54,1 cm	83,2 cm	3,3m	-	*
Hyper-terranium	IV	+3	3 mm	8 mm	31 mm	-	-	-	-	-	6 (43 mm)
Nano-acier [VHS]	IV	-9	3 mm	8 mm	31 mm	-	-	-	-	-	7 (51 mm)
Nano-alliage d'aluminium	IV	-2	8 mm	23 mm	-	-	-	-	-	-	4 (58 mm)
Nano-alliage de titane	IV	-9	4 mm	12 mm	46 mm	-	-	-	-	-	6 (54 mm)
Nano-béton armé [VHSC]	IV	+2	10 mm	30 mm	11,7 cm	33,1 cm	60,8 cm	93,6 cm	3,7m	-	*
Nano-composite (fc/epoxy)	IV	+4	13 mm	36 mm	-	-	-	-	-	-	3 (78 mm)
Nano-composite (fv/epoxy)	IV	+3	12 mm	33 mm	-	-	-	-	-	-	5 (13 cm)
Nano-béton armé [UHPC]	V	+0	8 mm	22 mm	86 mm	24,4 cm	44,8 cm	69 cm	2,7m	-	*
Nano-terranium	V	-7	2 mm	7 mm	26 mm	-	-	-	-	-	7 (40 mm)
ACS	Azur	-4	2 mm	6 mm	24 mm	69 mm	12,7 cm	19,5 cm	77,1cm	2,2 m	*
Fusion B	Gene	-10	1 mm	4 mm	16 mm	45 mm	82 mm	12,6 cm	49,8cm	1,4 m	*
Diamant moléculaire	VII	-11	1 mm	4 mm	16 mm	44 mm	81 mm	12,4 cm	49,2cm	1,4 m	*
Alliage Al+ (Ligue Rouge)	II	+3	12 mm	34 mm	13,4 cm	38 cm	-	-	-	-	12 (51 cm)
Hyper alliage Al+ (Ligue Rouge)	III	+4	7 mm	20 mm	80 mm	-	-	-	-	-	5(85mm)
Nano-alliage Al+ (Ligue Rouge)	IV	-3	6 mm	17 mm	66 mm	-	-	-	-	-	6 (84 mm)
Verre	I	+2	15,6 cm	44,1 cm	-	-	-	-	-	-	3 (97,5 cm)
Plexiglas	II	+2	63 mm	17,9 cm	70,7 cm	-	-	-	-	-	6 (86,7 cm)
Verre blindé	II	+0	27 mm	77 mm	30,5 cm	-	-	-	-	-	9 (69,4 cm)
Verre trempé	II	+2	49 mm	13,8 cm	54,5 cm	-	-	-	-	-	7 (88,7 cm)
ALON™	III	+1	8 mm	23 mm	90 mm	-	-	-	-	-	6 (11,4 cm)
Hyper verre trempé	III	+2	24 mm	68 mm	26,8 cm	-	-	-	-	-	8 (58,4 cm)
Hyper ALON™	IV	+1	5 mm	13 mm	51 mm	-	-	-	-	-	8 (10,2 cm)
Nano-verre trempé	IV	+0	22 mm	61 mm	24,2 cm	-	-	-	-	-	9(58,5cm)
Nano-ALON™	V	-3	4 mm	11 mm	45 mm	-	-	-	-	-	8(10cm)
SaphirT	Azur	-9	2 mm	6 mm	23 mm	-	-	-	-	-	7(39mm)

PILOTAGE DES VEHICULES EN SURFACE

SYSTÈME DE PROPULSION DES VÉHICULES

- **Chenilles :** les chenilles sont extrêmement résistantes et permettent de passer sur différents types de terrain accidenté sans qu'elles soient endommagées. Par contre elles limitent sérieusement la vitesse du véhicule et il est très rare de trouver un véhicule à chenille pouvant dépasser les 100 km/h.
- **Pattes mécaniques :** les pattes permettent de franchir presque n'importe quel obstacle et même d'escalader des parois ayant une inclinaison inférieure ou égale à 45°. Elles limitent cependant la vitesse du véhicule et sa stabilité.
- **Roues :** C'est le système de propulsion le plus répandu après les chenilles. Toutes les roues sont conçues à base de fibres de titane ou d'aluminium tressés. Elles sont increvables et extrêmement résistantes aux conditions de la surface.
- **Glisseur :** ce système permet à un véhicule de se déplacer à environ 1 mètre au-dessus du sol. C'est le système de propulsion le plus rapide mais tout véhicule qui en est équipé est stoppé par tout obstacle d'une taille supérieure à 80 cm. De plus il est impossible de passer d'une surface plane à une pente de plus de 10° ou de –10°. Tout glisseur est équipé de petits propulseurs pour propulser l'engin.

TESTS DE PILOTAGE AVEC DES VÉHICULES

Quand on pilote un véhicule, on peut être amené à effectuer un test de pilotage avec une pénalité égale à la difficulté du terrain. Cette Difficulté détermine également le risque qu'un véhicule soit confronté à un obstacle soudain. On effectuera ce test tous les (14 – difficulté du terrain) tours. A partir d'un terrain ayant une difficulté de 13, le test s'effectue donc à chaque tour. Sur un terrain ayant une difficulté de 0, il est inutile de faire un test régulier. Le MJ lance 1D20. Si le résultat est inférieur à la Difficulté, le pilote est confronté à un obstacle qu'il doit éviter.

Le système utilisé par le véhicule pour se déplacer réduit cette difficulté

TEST DE PILOTAGE DES VÉHICULES	
TYPES DE PROPULSION_	**Réduction de la difficulté du terrain**
Marche en armure	4
Chenilles	6
Pattes mécaniques	10
Roues	2
Glisseur	0

TEST DE PILOTAGE DES VÉHICULES	
DIFFICULTÉ_	**Type de terrain**
0	Autoroute/surface plane
1-2	route plus ou moins bien entretenue
3-4	chemin défoncé (terrain accidenté)
5-6	sol rocailleux (terrain accidenté)
7-8	sol rocailleux, parsemé de rochers et de trous (terrain accidenté)
9-10	sol rocailleux, fissuré avec buttes et fossés (terrain accidenté)
11-12	terrain tourmenté, incliné et déchiré

De plus, on peut bénéficier de bonus au test de pilotage en fonction des stabilisateurs installés sur l'appareil.

Dès qu'un véhicule se déplace sur un terrain dont la difficulté est supérieure à sa Réduction de difficulté du terrain, il doit effectuer un test de pilotage. Si le véhicule va plus vite que sa vitesse de sécurité (la moitié de sa caractéristique VIT), le test subit une pénalité supplémentaire de -1 par point de VIT supérieure à la vitesse de sécurité. Il peut réduire sa vitesse de sécurité de moitié pour réduire la difficulté du terrain de moitié.

Si le PJ rate son test, il y a crash. En cas d'échec critique, c'est un crash catastrophique. Il est à noter qu'un pilote peut être amené à faire plusieurs tests de Pilotage chaque tour, à cause du terrain ou d'attaques adverses, sans tenir compte de son nombre maximum d'actions.

Chaque fois qu'un véhicule est touché par une attaque qui franchit son armure/blindage et qui affecte ses seuils, le pilote doit effectuer un test de Pilotage avec une pénalité dépendant des dégâts infligés (on ajoute la difficulté du terrain s'il y a lieu) :

TEST DE PILOTAGE DES VÉHICULES	
DOMMAGES_	**Difficulté**
Légers	1
Moyens	2
Graves	4
Critiques	6
Mortels	8
Destruction	est-ce bien utile ?

Perte d'un Glisseur : un véhicule dont le glisseur est détruit s'écrase automatiquement. Le pilote ne peut effectuer un test de Pilotage que pour réduire les effets du crash.

Pour éviter un obstacle soudain qui se dresse sur la route d'un véhicule, le pilote doit effectuer un test de Pilotage avec une pénalité égale à la difficulté du terrain +1 par point de VIT. Si le PJ échoue, le véhicule percute l'obstacle.

Si le véhicule du PJ est attaqué et que le pilote a la possibilité de manœuvrer pour éviter les attaques il y a deux cas, au corps à corps ou contre des tirs, qui se gèrent de la même façon. On effectue pour les protagonistes un test en opposition, le pilote utilisant sa compétence de pilotage et ne pouvant infliger de dommages. Notez que si le pilote ne voit pas venir l'attaque ou s'il ne tente pas d'éviter activement des tirs, il ne peut pas effectuer ce test. Si le pilote d'un véhicule veut provoquer une collision, utilisez la règle prévue à cet effet page 377 du livre de base.

Tir à partir d'un véhicule : tout tir à partir d'un véhicule en mouvement subit une pénalité de -1 par point de Difficulté du terrain (qui n'est pas réduite par le moyen de locomotion). Les stabilisateurs du véhicule peuvent réduire la difficulté.

Crash : Un véhicule subit une attaque qui inflige des dommages et une perte d'intégrité. La vitesse du véhicule est réduite à 0. Il en va de même s'il percute un obstacle, sauf si celui-ci cède. Dans ce dernier cas, le pilote doit effectuer un test de pilotage.

- **Dommages :** 1D10 (V- ou H en fonction du véhicule) tous les 5 points de Vitesse du véhicule.
- **Perte d'intégrité :** le véhicule effectue un test d'intégrité avec une pénalité égale à 1 tous les 5 points de VIT plus la difficulté du terrain. La perte d'intégrité est égale à son modificateur de marge d'échec.
- **Passagers :** les passagers subissent une attaque contre leurs seuils physiques et leurs seuils d'inconscience. Ce sont les mêmes dégâts que pour le véhicule mais avec 1D6 et toujours à l'échelle (H).

Le pilote peut effectuer un test de pilotage juste avant le crash pour réduire les dommages infligés aux passagers et à lui-même. Le test subit une pénalité de 1 par difficulté du terrain. Un test réussi permet de réduire de sa Marge de réussite les effets de la collision sur les passagers.

Si le crash est provoqué par une collision contre un obstacle qui cède ou contre un obstacle qui peut être déplacé, les dégâts et la perte d'intégrité sont modifiés par la masse de l'obstacle et celle du véhicule. Ce sera au MJ d'estimer la différence de masse entre le véhicule et l'obstacle et de réduire les dommages et la perte d'intégrité en conséquence. Il est bien évident qu'un char percutant un mur de briques ne risque rien, ni ses passagers.

Le malus au test d'intégrité dépend de la masse du véhicule et de l'obstacle et de leur vitesse respective. Utilisez la table sur les tests d'intégrité des navires dans le paragraphe **« INTÉGRITÉ DES NAVIRES ET PANNES »**

Crash catastrophique : cela peut, par exemple, signifier que le véhicule fait des tonneaux et percute un obstacle.

Dans ce cas, les dommages sont doublés.

PORTEE DES ARMES (CLARIFICATION)

La portée des armes est indiquée sous la forme suivante : 10/50/100/200(300). Cela correspond aux portées suivantes

PORTÉE DES ARMES		
DISTANCE_	**Portée**	**Bonus/malus**
De 0 à 9m	Bout portant	+5
De 10m à 49m	Portée courte	0
De 50 à 99m	Portée moyenne	-5
De 100 à 199m	Portée longue	-10
De 200 à 300m	Portée extrême	-15

La portée inférieure à 10 mètres (pour cet exemple) est le Bout portant mais vous pouvez aussi utiliser cette règle facultative :

Quand l'arme est utilisée à une distance inférieure à la portée courte (moins de 10 mètres dans ce cas), il y a trois possibilités :

- **Très courte portée :** la très courte portée est la portée courte réduite de moitié (valeur arrondie à l'inférieur). Dans l'exemple ci-dessus, la très courte portée est comprise entre 5m et 9m. Le bonus au tir est de +5.
- **Bout portant :** le bout portant est la distance située entre le bout touchant et la très courte portée. Dans l'exemple ci-dessus, le bout portant est compris entre 0m et 4m. Le bonus est de +10.
- **Bout touchant :** le canon de l'arme est au contact ou à quelques centimètres de la cible. Vous pouvez considérer qu'il obtiendra automatiquement la marge maximale à son test d'attaque avec un bonus de +10.

PORTEE DES ARMES SOUS-MARINES

EVOLUTION TECHNOLOGIQUE

EVOLUTION TECHNOLOGIQUE POUR LES ARMES À PROJECTILES SOUS-MARINES ET LES ARMES À SUPERCAVITATION

L'évolution technologique permet d'augmenter la portée de base des armes :

ÉVOLUTION TECHNOLOGIQUE		
NT_	**Portée des armes à projectiles**	**Portée des armes à supercavitation**
III	+20%	Comme indiquée
IV	+30%	+20%
V	+40%	+30%
VI	+50%	+40%

EVOLUTION TECHNOLOGIQUE POUR LES ARMES À ÉNERGIE	
NT_	**Portée des armes à énergie**
-1	-10%
=	Comme indiquée
+1	+10%
+2	+20%

INFLUENCE DE LA PROFONDEUR SUR LA PORTÉE

Au lieu d'appliquer les modifications de portées sous l'eau des armes du livre de base, vous pouvez opter pour cette règle.

Au fur et à mesure que l'on s'enfonce sous les flots, la pression de l'eau va s'opposer avec de plus en plus de force à celle qui est utilisée pour lancer un projectile. De plus une fois lancée, le projectile va devoir se déplacer dans une eau dont la densité augmente avec la profondeur, ce qui va augmenter sa traînée hydrodynamique. Par conséquent, plus on descend et plus la portée des armes est réduite

Il existe cinq paliers de profondeurs, de **« Palier 1 »** à **« Palier 5 »**. Ces paliers dépendent du type d'armes. Les effets sont les suivants :

- De 0 m à **« Palier 1 »** non compris, la portée des armes est normale
- De **« Palier 1 »** à **« Palier 2 »** non compris, les armes n'ont plus de portée « extrême ». Cependant, les bonus/malus aux tirs restent inchangés (i.e. +5 à bout portant, 0 à portée courte, -5 à portée moyenne et -10 à portée longue)
- De **« Palier 2 »** à **« Palier 3 »** non compris, les armes n'ont plus de portée « longue ». De plus, les bonus/malus aux tirs sont décalés d'un cran (i.e. 0 à bout portant, -5 à portée courte, -10 à portée moyenne).
- De **« Palier 3 »** à **« Palier 4 »** non compris, les armes n'ont plus de portée « moyenne ». De plus, les bonus/ma-

lus aux tirs sont encore décalés d'un cran (i.e. -5 à bout portant, -10 à portée courte).

- De **« Palier 4 »** à **« Palier 5 »** non compris, les armes n'ont plus de portée « **courte** ». Cependant, les bonus/malus aux tirs restent inchangés (i.e. -5 à bout portant).
- Au-delà de **« Palier 5 »**, les armes n'ont plus aucune portée

MODIFICATION DES PORTÉES POUR LES ARMES À PROJECTILES SOUS-MARINES

Les paliers sont donnés dans les tables en bas de page.

PROFONDEURS DE PLONGEE AVEC FLUIDE ET POUR LES HYBRIDES

Les limitations des profondeurs de plongées pour les différents types d'hybrides et pour les personnages utilisant le fluide sont les suivantes :

PROFONDEUR DE PLONGÉE	
CATÉGORIE_	**Profondeur opérationnelle (maximale)**
Hybride naturel	1 000 m + (niveau hybride x 1 000 m)
Géno-hybride	1 500 m + (niveau hybride x 750 m)
techno-hybride (alpha et recyclé)	3 000 m + (niveau hybride x 750m)
Techno-hybride (bêta 453 et Mamba)	2 000 m + (niveau hybride x 1 000m)
Plongeur avec néo-fluide	500 m + (Niveau FOE x 500 m)
Plongeur avec hyper fluide	750 m + (niveau FOE x 750 m)

Un personnage peut dépasser temporairement cette profondeur avec certaines drogues. Dans tous les cas, il est limité à 1,5 fois sa profondeur opérationnelle.

Définition :

- La profondeur opérationnelle (PO) est la profondeur maximale à laquelle on peut plonger sans drogue. Si le plongeur la dépasse sans drogue, il subit les effets de la pression.
- La profondeur augmentée (PA), est toujours égale à 1,5 fois la profondeur opérationnelle .C'est la profondeur maximale qu'il peut atteindre avec des drogues sans subir de dommages. S'il la dépasse, même avec des drogues, il subit les effets de la pression.

Quand un hybride ou un plongeur avec fluide évolue sous sa PO (sans drogue) ou sa PA (avec des drogues) il subit tous les tours des dommages égaux à 1D6 +1/par 100 mètres de profondeur au-dessous de sa limite. Ces dommages se répètent à chaque tour, mais sont réduits de 1 point par tour quand il se stabilise à la même profondeur. Dès qu'on obtient un 0 pour les dommages infligés, ceux-ci s'arrêtent.S'il remonte à une profondeur tolérable, les dommages s'arrêtent et s'il descend plus profondément, les dommages sont augmentés.

> **Exemple :** un hybride se déplaçant de 50 m par tour et ayant une PO de 10 000 m plonge à -10 100 mètres. Au premier tour, il subit 1D6 points de dommages (il est à –10 050 mètres) et au second, 1D6 + 1 points de dommages. Il décide de rester deux tours à cette profondeur. Le premier tour, il subit 1D6 points de dommages et le deuxième tour, 1D6-1 points. Puis il descend à –10 200 mètres. Au premier tour, il subit 1D6+1 points de dommage (il est à -10 150 m) et au second, 1D6+2 points de dommages. Il choisit alors de remonter à -10 000 m i.e. à sa PO. En un tour, il atteint la profondeur de -10 150 mètres et subit donc 1D6+1 points de dommages, puis, un tour plus tard, il est à -10 100 mètres pour les mêmes dommages. Encore un tour à nager, et l'hybride se retrouve à -10 050 mètres pour 1D6 points de dommages. Enfin, le tour suivant, il se stabilise à -10 000 m où il ne subit plus de dommages.

PRÉCISION SUR LES DOMMAGES DE LA PRESSION ET SUR LE POUVOIR DE L'EFFET POLARIS, MODIFICATION DE LA PRESSION

Des attaques utilisant la pression peuvent être effectuées même si les personnages ne se trouvent pas dans l'eau. En ce qui concerne le matériel, les dommages sont gérés comme cela est indiqué page 338. Pour les êtres vivants, il faut distinguer les hybrides et les individus pouvant respirer du fluide des individus normaux.

- **Individus normaux :** les dommages infligés sont égaux à 1D10 par tour par 100m de pression. De plus, si la pression

MODIFICATION DES PORTÉES POUR LES ARMES À PROJECTILES SOUS-MARINES						
PALIER_	**NT II**	**NT III**	**NT IV**	**NT V**	**NT VI azur**	**NT VI Gene**
1	20 m	30 m	35 m	40 m	45 m	50 m
2	80 m	110 m	130 m	160 m	170 m	200 m
3	250 m	350 m	430 m	500 m	550 m	630 m
4	750 m	1 060 m	1 280 m	1 510 m	1660 m	1890 m
5	1 800 m	2 500 m	3 100 m	3 600 m	4 000 m	4 500 m

MODIFICATION DES PORTÉES POUR LES ARMES À SUPERCAVITATION					
PALIER_	**NT III**	**NT IV**	**NT V**	**NT VI AZURÉEN**	**VI GÉNÉTICIEN**
1	65 m	80 m	90 m	100 m	115 m
2	300 m	360 m	430 m	470 m	530 m
3	1 200 m	1 500 m	1 800 m	1 900 m	2 200 m
4	5 000 m	6 100 m	7 200 m	7 900 m	8 900 m
5	15 200 m	18 500 m	21 700 m	23 900 m	27 200 m

Option : En multipliant le poids de l'arme par 2,5, on double la profondeur de chaque palier. Coût : x 3.

est annulée trop rapidement, le personnage subit les effets de la décompression. Si la pression est annulée instantanément, le personnage subit le double des dommages infligés par la pression. Les dommages étant internes, aucune protection ne protège contre cet effet.

- **Hybrides et plongeurs avec fluide :** ces personnages sont insensibles aux dommages de la pression jusqu'à leur niveau de plongée maximum. Par contre, la compression ou la décompression peuvent être trop rapides. Dans ce cas, reportez-vous au paragraphe consacré à la Compression/décompression des sas et appliquez les règles pour les compressions et décompressions d'urgence. Si le personnage est placé en caisson hyper-bare, les dommages s'arrêtent.
- **Pression nulle :** en cas de réduction de la pression (si celle-ci est normale), l'effet de ce pouvoir va correspondre à une ascension brutale en altitude. Au lieu de parler d'une augmentation de la pression, on parlera d'une pression négative de – (puissance de l'effet). De –1 à –10, les victimes subiront des vertiges et des nausées pour une pénalité à tous leurs tests égale à la pression négative. À partir de –5, de plus, il y a un risque d'asphyxie. À partir de –11, les effets seront dramatiques puisque les victimes commenceront à saigner de partout, l'équilibre entre la pression interne de leur corps et celle de l'atmosphère étant rompu. Les victimes subissent 1D10 points de dommages physiques dans le Corps par tour à –11, plus 1D10 par point négatif en plus jusqu'à éclatement du corps.

SAUTS TECHNOLOGIQUES ET RUPTURE TECHNOLOGIQUE

SAUTS TECHNOLOGIQUES

Un appareil est défini avec un niveau technologique de base, le niveau auquel il peut normalement être construit (NT Base dans le tableau page suivante). Si on veut le fabriquer avec un niveau technologique supérieur, il sera plus simple à construire et donc plus léger. Si on veut le construire à un niveau technologique inférieur, il sera plus complexe à fabriquer et sera donc plus lourd.

> **Exemple :** un canon à neutron a un NT de construction de IV. Si le NT courant est de III, il pèsera 2 fois plus et si le NT courant est II, il pèsera 10 fois plus (à supposer bien sûr que l'on arrive à le fabriquer). À l'inverse, à NT V, il pèsera 0,78 fois moins, puis 0,67 fois moins à NT VI (Azur) et 0,57 fois moins à NT VI (Généticien).

On pourra constater qu'essayer de construire un appareil Généticien au-dessous de NT IV, relève plus du miracle qu'autre chose.

RUPTURES TECHNOLOGIQUES

Les gains technologiques croissants correspondent à des évolutions de technologie et non à des ruptures. Par exemple, une arme à feu est faite en acier et en plastique. A un NT supérieur, on utilise des hyper et des nano aciers et plastiques, mais ce seront des matériaux «courants» car on privilégie le prix. Cependant, on peut vouloir concevoir un objet avec des technologies **« dernier cri »** (ou parce



que seule cette technologie le permet). Dans ce cas, les gains seront beaucoup plus importants en termes de masse et d'encombrement de l'objet.

Par exemple, une arme NT IV construite à NT VI (Azure), verra son poids multiplié par 0,7 (évolution). Si on la construit avec des matériaux **« dernier cri »** NT VI (Azure), alors son poids sera divisé par 3 (rupture technologique).

SEUILS DES BLESSURSE ET SEUILS DES NAVIRES

Modification des seuils : pour les humains normaux, les seuils sont désormais :

SEUILS DE BLESSURES ET SEUILS NAVIRES	
GRAVITÉ_	**Seuil**
Blessure légère	0
Blessure moyenne	5
Blessure grave	10
Blessure critique	15
Blessure mortelle	20
Mort	25

Vous pouvez conserver les seuils du livre de base pour les techno-hybrides, les altérés et les monstres les plus robustes et les créatures à l'échelle V- en règle générale.

Vous pouvez aussi utiliser des seuils renforcés (Architecture lourde/ultra-lourde du tableau en bas de page) pour les monstres les plus redoutables (créatures V+, requin à plaques, kraken, tyrannes, etc.).

Pour les véhicules, les robots, les drones et les armures, les seuils dépendront de leur architecture (voir tableau en bas de page).

TECHNIQUES DE COMBAT

Une technique de combat se choisit à la création du personnage et coûte 5 points d'avantages professionnels (en ayant accès à la bonne profession). Le personnage démarre alors avec le niveau 0 dans cette technique. Chaque niveau de technique coûte 1 point d'avantage professionnel par niveau. En cours d'aventure, on peut progresser dans une technique, mais il faut avoir un maître et utiliser des Points de Compétence. Le coût est de 2 points de compétence par niveau. Pour apprendre une technique, il faut un niveau minimum avec la compétence associée à la technique (indiqué entre parenthèses à côté du nom de la technique). Ce niveau minimum est de 5 + le niveau de technique visé. Par exemple, pour pouvoir avoir accès au niveau 1 de la Technique des « Deux crocs », il faut avoir Combat Armé au niveau 6.

Quand un individu connaissant une technique l'utilise en combat, il bénéficie de certains bonus et subit certaines pénalités. À toute technique est généralement associée une « botte », une attaque spéciale particulièrement mortelle, qui est automatiquement débloquée à un certain niveau de maîtrise. Les pénalités ou bonus des techniques et de la botte qui leur est associée ne sont pas cumulatifs.

- **Contrer une technique ou une botte :** ces techniques spéciales sont souvent associées à des positions de combat que peut identifier l'adversaire s'il maîtrise aussi la technique. Dans ce cas, il peut décider de la contrer. Quelle que soit l'action qu'entreprend l'adversaire qui annonce un contre, il s'inflige une pénalité à ses tests. Il choisit cette

SAUTS TECHNOLOGIQUES						
NT BASE._	**II**	**III**	**IV**	**V**	**Azur**	**Géné**
II	x 1	x 0,60	x 0,45	x 0,35	x 0,30	x 0,255
III	x 3	x 1	x 0,75	x 0,58	x 0,50	x 0,43
IV	x 10	x 2	x 1	x 0,78	x 0,67	x 0,57
V	x 50	x 5	x 2	x 1	x 0,86	x 0,73
Azur	x 250	x 20	x 4	x 2	x 1	x 0,85
Géné	x 500	x 50	x 10	x 3	x 2	x 1
RUPTURES TECHNOLOGIQUES						
NT BASE._	**II**	**III**	**IV**	**V**	**Azur**	**Géné**
II	x 1	/3	/10	/50	/250	/500
III	-	x 1	/2	/5	/20	/50
IV	-	-	x 1	/2	/4	/10
V	-	-	-	x 1	/2	/3
Azur	-	-	-	-	x 1	/2
Géné	-	-	-	-	-	x 1

SEUILS DES ENGINS EN FONCTION DE L'ARCHITECTURE				
GRAVITÉ_	**légère/ultra-légère**	**normale**	**lourde/ultra lourde**	**Ultra lourde + et ++**
Dommages légers	0	5	10	15
Dommages moyens	5	10	15	20
Dommages graves	10	15	20	25
Dommages critiques	15	20	25	30
Dommages catastrophiques	20	25	30	35
Destruction	25	30	35	40

pénalité (maximum 1 point par niveau de maîtrise de la technique) mais inflige au personnage qui tente d'utiliser la technique le double de ses pénalités. Ce dernier peut réduire ces pénalités supplémentaires par son niveau de maîtrise dans la technique concernée.

Les techniques décrites ci-dessous ne sont que quelques exemples et d'autres bottes peuvent leur être associées.

TECHNIQUES DE COMBAT DES PIRATES

Les pirates ont mis au point plusieurs techniques de combat au fouet, au sabre et à la dague. De nombreuses confréries gardent jalousement le secret de leurs propres techniques et de leurs **« bottes ».**

COMBAT À LA DAGUE

- **Technique dite des « Deux crocs » (Combat Armé)**

Cette technique utilise deux dagues. Elle est particulièrement axée sur les contre-attaques. Une contre-attaque étant définie par le fait d'avoir l'initiative mais d'attendre l'attaque de l'adversaire avant de frapper.

Au niveau de maîtrise 6, le personnage a accès à la botte. Il peut effectuer une contre-attaque foudroyante qui touche l'adversaire en plein cœur. L'attaque adverse ne subit aucune pénalité mais celle du défenseur subit une pénalité de –3. Par contre, s'il réussit, il touche automatiquement le Corps et double les dommages qu'il inflige.

- **Technique de la «Morsure de murène » (Combat Armé)**

Cette technique de combat est particulièrement appréciée par les pirates. La lame de la dague est tenue le long du poignet et non dans la direction de la cible. Connaître cette technique donne un bonus à l'attaque et modificateur à la marge de réussite.

Au niveau de maîtrise 6, le personnage a accès à la botte qui lui est associée. Cette botte s'effectue avec une pénalité de –5 au test d'attaque mais, si le personnage touche, il double ses dégâts et double son modificateur à la marge de réussite. Si elle est correctement exécutée, l'attaque permet de planter la dague dans la gorge de l'adversaire sur le côté. Si la cible de la technique n'a aucune protection à cet endroit, elle ne bénéficiera donc pas de ses éventuels points d'armure.

COMBAT AU FOUET

- **Technique de la pieuvre (Armes spéciales)**

Plusieurs bottes sont liées à cette technique.

Cette technique donne un bonus aux tests en combat.

La première botte, maîtrisée au niveau 3, s'effectue avec une pénalité de –3 mais, si elle réussit, l'adversaire est automatiquement désarmé.

La seconde botte, maîtrisée au niveau 6, sert à faire chuter un adversaire en lui enserrant les deux jambes et en tirant d'un coup sec. L'attaque se fait avec une pénalité de –5. Si l'attaque réussit, le personnage peut tenter de faire chuter son adversaire. Ce dernier effectue un test d'Equilibre/Chute avec une pénalité égale au modificateur à la marge de réussite de l'attaque ou tombe. Attention, si l'adversaire est plus massif que l'attaquant, il bénéficiera de bonus à son test. On ne peut utiliser cette technique sur des individus en armure de combat.

La troisième botte, maîtrisée au niveau 10, est utilisée pour aveugler un adversaire en faisant claquer le fouet à hauteur des yeux. L'attaque s'effectue avec une pénalité de -6 mais, si elle réussit, l'adversaire est aveuglé pendant 1D10 tours.

COMBAT AU SABRE

- **Technique dite de la «Double Croix » (Armes spéciales)**

Cette technique donne un bonus en combat au sabre.

De plus la botte qui y est associée au niveau 6 permet de désarmer un adversaire. L'attaque subit une pénalité de -5 mais si elle passe, l'adversaire est désarmé.

TECHNIQUE DE COMBAT DES ORDONNATEURS

COMBAT À MAINS NUES

- **Technique dite de la « Murène » (Combat à mains nues)**

Cet art martial n'est enseigné qu'aux Ordonnateurs. Il donne un bonus aux tests d'attaque et impose un malus aux tests d'attaque de l'adversaire.

Au niveau 6, la botte est une attaque foudroyante affectant le centre nerveux d'une cible. Cette dernière doit nécessairement avoir un endroit qui n'est pas protégé par une armure rigide. L'attaque s'effectue avec une pénalité de -4 mais, si elle réussit, les dégâts de choc sont multipliés par 2 et la victime doit effectuer un test de Résistance au choc avec une pénalité de -5.

COMBAT AU BÂTON

- **Technique de combat des Ordonnateurs (Combat Armé)**

Cette technique de base permet de bénéficier d'un bonus aux tests d'attaque. Elle permet aussi d'avoir accès à de nombreuses bottes dont vous trouverez ci-dessous quelques exemples.

Double-attaque (niveau 3)

Le combat au bâton est redoutable s'il est maîtrisé. La double-attaque est une botte permettant de frapper deux fois de suite un adversaire si l'attaquant manie son bâton à deux mains. Les deux attaques sont extrêmement rapides (à la même initiative) et sans aucune pénalité.

Défense et attaque éclair (niveau 6)

Cette botte permet de parer un coup avec le bâton et de riposter immédiatement. Si le personnage est attaqué et qu'il remporte l'opposition, il peut riposter immédiatement en effectuant un test de combat avec son bonus de maîtrise (et non une pénalité de –5 comme avec la technique de Contre-Attaque). De plus le test adverse subit une pénalité de –4.

Balayage au bâton (niveau 10)

Cette botte permet de balayer les jambes d'un adversaire avec un bâton. L'attaque suit les règles du balayage mais l'adversaire subit une pénalité de –5 à son test et il chute si sa marge d'échec est supérieure à 4. Attention, si l'adversaire est plus massif que l'attaquant, il bénéficiera de bonus à son test. On ne peut utiliser cette technique sur des individus en armure de combat.

TECHNIQUE DE COMBAT DES AGENTS DU NEPTUNE

COMBAT À MAINS NUES

- **Technique dite de la « Méduse » (Combat à Mains nues)**

C'est une technique défensive qui réduit le test d'opposition de l'adversaire. Il n'y a pas de botte associée à cette technique.

TECHNIQUE DE COMBAT DES SILENCIEUX

COMBAT À LA DAGUE

- **Technique dite de la «Vipère » (Combat Armé)**

Les Silencieux sont des experts dans le maniement du couteau. Ils maîtrisent tous la technique de la vipère. Elle donne un bonus aux tests d'attaques à la dague et augmente les dommages tout en réduisant les tests de l'adversaire.

La botte associée à cette technique au niveau 6 est des plus redoutables. Le Silencieux n'a aucun bonus à son test mais si son attaque réussit, les dommages sont augmentés de +10 et il touche automatiquement une zone non protégée de sa cible (si cela est possible).

TECHNIQUE DE COMBAT DES PIRATES DITE DES « DEUX CROCS »		
NIVEAU DE MAÎTRISE_	**Bonus au test d'attaque**	**Malus au test de l'adversaire**
1	+1	-
3	+2	-1
6	+3	-2
10	+4	-3

TECHNIQUE DE COMBAT DES PIRATES DITE DE LA « MORSURE DE MURÈNE »		
NIVEAU DE MAÎTRISE_	**Bonus au test d'attaque**	**Malus au test de l'adversaire**
1	+1	+1
3	+2	+1
6	+3	+2
10	+4	+2

TECHNIQUE DE COMBAT DES PIRATES DITE DE LA « PIEUVRE »	
NIVEAU DE MAÎTRISE_	**Bonus au test d'attaque**
1	+1
3	+2
6	+3
10	+4

TECHNIQUE DE COMBAT DES PIRATES DITE DE LA « DOUBLE CROIX »	
NIVEAU DE MAÎTRISE_	**Bonus au test d'attaque**
1	+1
3	+2
6	+3
10	+4

TECHNIQUE DE COMBAT DES ORDONNATEURS DITE DE LA « MURÈNE »		
NIVEAU DE MAÎTRISE_	**Bonus au test d'attaque**	**Malus au test de l'adversaire**
1	+1	-1
3	+2	-2
6	+3	-3
10	+4	-4

TECHNIQUE DE COMBAT DES ORDONNATEURS AU BÂTON	
NIVEAU DE MAÎTRISE_	**Bonus au test d'attaque**
1	+1
3	+2
6	+3
10	+4

TECHNIQUE DE COMBAT DES AGENTS DU NEPTUNE DITE DE LA « MÉDUSE »	
NIVEAU DE MAÎTRISE_	**Bonus au test d'attaque**
1	-2
3	-3
6	-4
10	-5

TECHNIQUE DE COMBAT DES SILENCIEUX DITE DE LA « VIPÈRE »			
NIVEAU DE MAÎTRISE_	**Bonus au test d'attaque**	**Bonus aux dommages**	**Malus au test de l'adversaire**
1	+1	+2	-1
3	+2	+4	-2
6	+3	+6	-3
10	+4	+8	-4

TOXICITE DES MUNITIONS

OBUS ANTI-ARMURE À URANIUM APPAUVRI (APDU)

TOXICITÉ

Quand ces obus sortent de l'usine, les risques de contamination radioactives sont voisines de zéro, d'autant plus que le noyau en uranium appauvri est recouvert d'une paroi d'un métal léger (typiquement de l'aluminium) qui va arrêter les quelques rayonnements alpha émis par l'uranium. En revanche, si c'est un obus recyclé, fabriqué avec un projectile ramassé sur le champ de bataille alors un petit risque d'intoxication existe (voir ci-dessous). En effet, à la suite de la réaction pyrophorique (provoquée par la pénétration du projectile dans le blindage de la cible), sont libérées dans l'atmosphère des microparticules radioactives, et, encore plus dangereuses, des poussières toxiques chimiques de métaux lourds comme le plomb, le mercure et bien sûr de l'uranium appauvri. La quantité de particules libérées dépend du nombre de projectiles reçus par la cible mais aussi de l'épaisseur du blindage traversé. La plupart de ces particules vont s'accumuler à l'intérieur du véhicule, mais certaines peuvent s'échapper dans l'atmosphère par les ouvertures de la cible. Ces microparticules peuvent alors demeurer en suspension dans l'air pendant de nombreuses heures, et peuvent donc être transportées par le vent sur une vaste zone. Lorsqu'elles retombent, elles peuvent être inhalées ou ingérées. Cependant, compte tenu de l'extrême dilution des particules dans l'air, les risques de contamination de l'environnement sont extrêmement faibles, sauf si, bien sûr, de nombreuses cibles sont détruites dans la même zone. Dans la pratique, les personnes véritablement exposées sont celles se trouvant à l'intérieur de la cible au moment de l'impact, car les particules ont une grande probabilité de pénétrer dans l'organisme : soit dans les poumons par inhalation directe soit dans le sang (puis dans les organes) par l'intermédiaire des brûlures. À noter qu'une personne visitant la cible (pour inspection par exemple) ou ramassant un projectile risque elle aussi d'être contaminée par les poussières.

ZONE D'EFFET

On considère que la zone contaminée autour du point d'impact de l'obus a un rayon de 5 m + 50 cm par point de blindage (V-) et s'étend sur une profondeur de quelques centimètres. A l'intérieur de la cible, les personnes reçoivent 1 point d'irradiation et « absorber » ces particules revient à attraper une maladie non contagieuse (même si techniquement, cela correspond plus à un empoisonnement qu'à une maladie) dont les caractéristiques sont les suivantes :

- **Mode de contamination :** contact, ingestion
- **Modification de contagion :** –1 par 20 points de blindage (V-).
- **Période d'incubation :** 40 jours –5 jours par 20 points de blindage (V-).
- **Virulence/évolution :** 1D6-4 + 1 par 20 points de blindage +D6-4 +1 par 20 points de blindage par mois pendant 3 mois.

SEUILS / EFFETS :

- **Seuil 5 :** anxiété, trouble de la concentration. Perte temporaire d'1 point de VOL.
- **Seuil 10 :** symptômes précédents + perte d'appétit, fatigue, insomnies, hallucinations et migraines. Perte temporaire de 2 points de FOR, CON, COO, INT et VOL.
- **Seuil 15 :** symptômes précédents + allergies alimentaires, coliques, arythmie et douleurs chroniques. Perte définitive d'1 point de CON.
- **Seuil 20 :** symptômes précédents + perte des cheveux et des poils, lésions rénale irréversible. Perte définitive d'1 point de CON.
- **Seuil 25 :** Sénilité ou cancer à plus ou moins brève échéance (à la discrétion du meneur de jeu).
- **Modificateur de diagnostic :** -5 (+0 si plusieurs cas similaires)
- **Modificateur de guérison :** +0

Pour les personnes se trouvant à côté de la cible au moment de l'attaque, ou celles pénétrant dans la cible après l'attaque, ou bien encore celles ramassant des projectiles dans la zone contaminée, le meneur de jeu donnera un bonus de + 1 à +10 au Test de contamination, selon les précautions prises, l'intervalle de temps qui s'est écoulé depuis l'attaque, la quantité d'obus reçue par la cible, le temps d'exposition aux particules, etc.

Note : 6 points de blindage (H) ou 1/2 point de blindage (V+) sont équivalents à 1 point de blindage (V-) pour le calcul de la zone d'effet et des effets de l'empoisonnement.

OBUS-FLÈCHE À UA (APFSDS-DU)

TOXICITÉ

Tout ce qui a été décrit pour l'obus de type APDU s'applique aussi pour cet obus. La zone de contamination est néanmoins plus importante et la maladie plus virulente.

ZONE D'EFFET

La zone contaminée autour du point d'impact de l'obus a un rayon de 10 m + 1 m par point de blindage (V-) et s'étend sur une profondeur de quelques centimètres.

- **Modification de contagion :** –1 par 10 points de blindage (V-).
- **Période d'incubation :** 40 jours –5 jours par 10 points de blindage (V-)..
- **Virulence/évolution :** 1D6 +1 par 20 points de blindage + 1D6+ 1 par 20 points de blindage par mois pendant 3 mois.

MODIFICATION AUX RÈGLES DE LA SURFACE DU SUPPLÉMENT UNIVERS

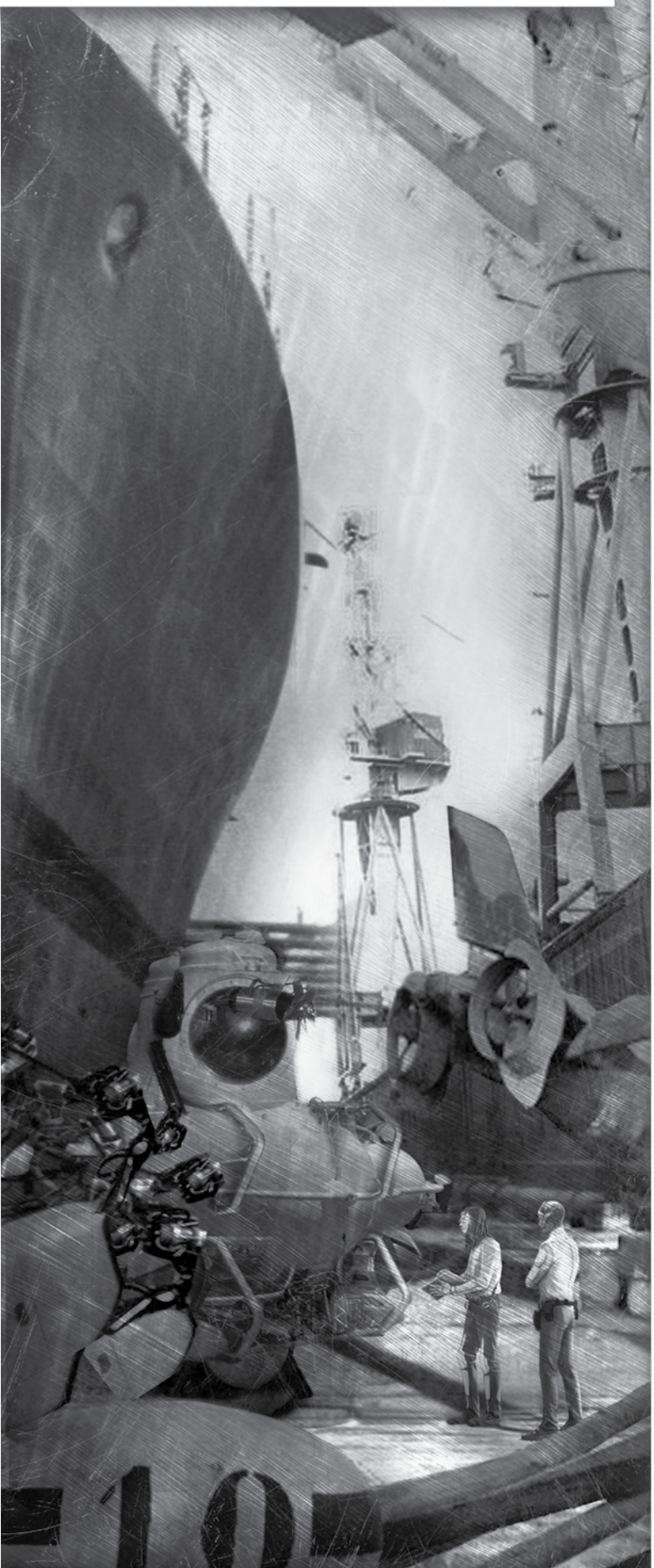
ADAPTATION EXTÉRIEURE (UNIVERS PAGE 302)

Remplacez le texte de la Note importante par : comme expliqué en page 189 du livre de base, cette compétence évolue naturellement. En aventure, on ne peut la faire progresser qu'en étant soumis aux effets de la surface. Cependant, au cours de la création d'un personnage, on peut y investir des points de compétence. De plus, la progression naturelle n'est pas limitée à un maximum de +5.

PRÉCISION RÈGLE SUR L'ALTÉRATION (UNIVERS PAGE 330)

Si le premier test pour résister à l'altération est immédiat, le second s'effectue normalement au bout d'un nombre d'heures égal à la valeur d'Adaptation Extérieure du personnage puis, pour le troisième, un nombre de jours égal à la valeur d'Adaptation Extérieure du personnage. Dans certains cas, cette valeur peut être négative. Il faut alors rester sur une base de 1 heure pour le second test, 1 jour pour le troisième, 2 jours pour le quatrième, 3 jours pour le cinquième, etc.

GUIDE D'ACQUISITION_



GUIDE D'ACQUISITION DES ÉQUIPEMENTS LOURDS_

ACQUISITION DE MATERIEL

Que ce soit pour les torpilles, les plaques de blindage, les navires ou les exo-armures (et même les équipements légers), les prix indiqués dans le livre de base de Polaris sont des prix indicatifs correspondant à ce que devrait coûter un tel appareil neuf s'il était conçu dans des conditions normales. Or, il est bien rare qu'un marchand itinérant puisse investir 6 millions de sols dans un navire de transport pour pouvoir exercer son métier.

La question est donc de savoir comment les habitants du monde sous-marin font pour se procurer du matériel extrêmement coûteux. La première chose à définir est de savoir QUI a besoin de se procurer ce matériel. Entre jouir du privilège d'utiliser comme bon vous semble du matériel et le fait de le posséder, il y a une marge qu'une très grande majorité de gens ne franchiront pas parce qu'ils n'en ont pas les moyens et parce qu'ils n'en ont pas l'utilité.

LA VALEUR DE L'ARGENT

La valeur de l'argent, le sol et les plaques, les transactions monétaires, la valeur théorique et pratique.

Que représentent 3 000 000 millions de sols dans Polaris : à la fois beaucoup et peu. Beaucoup car si l'on ne prend que la valeur de l'argent peu de gens peuvent disposer d'une telle somme. Cependant, l'argent est très théorique dans Polaris et obtenir un véhicule qui coûte 3 millions peut s'avérer plus facile. Par le troc, les services rendus, etc.

Les prix indiqués en sols représentent une valeur théorique du coût d'un appareil, dans des conditions normales. Mais, dans Polaris, les conditions sont tout sauf normales. Ce prix permet d'avoir une idée de l'écart de coût qu'il peut y avoir entre un petit navire et un cuirassé.

Vous devez donc en tenir compte pour déterminer ce que pourront ou non s'acheter des PJ. Mais il ne faut pas oublier que ces PJ vont vivre des aventures qui vont leur donner accès à du matériel auquel le commun des mortels ne va pas avoir accès.

Trouver en aventure une dizaine de torpilles pénétrantes de taille 10 peut permettre à un groupe de se payer un navire. Si les aventuriers accomplissent une mission pour une communauté indépendante qui a désespérément besoin d'un recycleur d'air, cette communauté pourra leur offrir des armures dont elle n'a pas besoin (et qui, le plus souvent, ont été fournies par l'O.E.S.M.)

Rappelez-vous que les coûts indiqués ne sont que des coûts théoriques pour établir une classification de la valeur des différents appareils. Qu'un croiseur coûte 600 milliards ou 600 millions, il y a peu de chances que des aventuriers puissent se l'offrir. Par contre, ils peuvent en obtenir un au cours d'une campagne pour une raison dépendant de leurs aventures. Les MJ sont donc libres de modifier ces prix à leur convenance et de ne surtout pas empêcher les joueurs d'obtenir un matériel à cause de son coût.

MISE À DISPOSITION EXCLUSIVE

Un individu peut tout à fait disposer d'un matériel qu'il n'a pas besoin de payer mais qu'on lui fournit gracieusement pour l'exercice de son métier ou du service qu'il rend à une entreprise ou à une communauté. Ce matériel lui est attribué à lui et à lui seul, il en est donc responsable. De plus, dans de nombreux cas, il pourra bénéficier d'un entretien et d'une réparation gratuite de son matériel.

Les nageurs de combat, par exemple, ont une armure qui leur est attribuée et qui est à eux tant qu'ils sont en service. Dans bon nombre de corps de métier qui nécessitent l'emploi d'un matériel particulier, il n'est pas rare que les gens s'approprient ce matériel. Ainsi, on attribuera à un ouvrier spécialisé en travail sous-marin une armure qu'il pourra utiliser à sa guise tant qu'il remplit la mission qu'il est censé remplir. Souvent, les utilisateurs personnalisent leur matériel pour signaler que, bien qu'il ne leur appartienne pas vraiment, il est à eux.

Il arrive également souvent qu'au bout d'un certain nombre d'années, le matériel utilisé devienne officiellement la propriété de son utilisateur.

Il n'est pas rare, dans de nombreuses petites communautés, qu'il y ait plus d'armures que d'habitants en ayant besoin.

MISE À DISPOSITION PARTAGÉE

La mise à disposition partagée est plus restrictive que la mise à disposition exclusive. Les engins sont gérés par la société ou la communauté à laquelle ils appartiennent et ne sont pas attribués à une personne en particulier. Un docker, par exemple, quand il va se rendre à son travail et qu'il a besoin d'un exo de manutention, va prendre le premier qui lui tombe sous la main sous le contrôle du contremaître.

De même dans une communauté scientifique, les armures seront entreposées près du sas et chaque personne qui en aura besoin en fera la demande (et certaines fois, elles n'auront même pas besoin de le demander). Tant que l'armure ou le véhicule retourne à sa place en bon état !

MISE À DISPOSITION TEMPORAIRE

Dans de nombreux cas où des individus ont une mission ponctuelle à accomplir, on leur fournira le matériel adéquat. On ne peut pas demander à des mercenaires d'aller effectuer une mission à –20 000 mètres de profondeur en s'attendant à ce qu'ils aient tous des armures à 13 millions de sols. Une armure peut même être négociée comme paiement pour une mission particulièrement importante.

LOCATION

La location d'engins est extrêmement répandue dans les grandes stations et les cités sous-marines. Il est cependant rare qu'on loue du matériel militaire, donc ce sera surtout le cas pour des véhicules civils.

Les prix sont assez variés mais toujours abordables pour du matériel commun.

DROIT D'ÉPAVE

Il y a des milliers d'épaves sous les mers qu'il s'agisse d'armures, de petits navires ou de bâtiments plus importants. Dans le monde sous-marin, le droit d'épave est respecté par tous. N'importe quel individu ou n'importe quelle société qui découvre un engin abandonné peut en revendiquer la propriété.

Si ce véhicule appartient à une société ou à un autre individu, ce dernier est obligé de verser une juste compensation pour récupérer son bien.

Il faut bien entendu que l'engin soit vraiment abandonné et qu'il ne soit pas activement recherché par les autorités.

S'il y a des survivants à bord et que l'engin appartient à ceux-ci, il n'y a pas de droit d'épave. On considère comme normal de se porter au secours de marins en danger. Bien entendu, certaines fripouilles n'ont pas hésité par le passé à massacrer un équipage entier pour revendiquer l'épave plusieurs mois après. Désormais, chaque attribution d'un droit d'épave fait l'objet d'une enquête minutieuse des Veilleurs ou des autorités locales pour décourager ce genre d'escroquerie.

Du matériel militaire peut être revendiqué de la sorte uniquement s'il s'agit de matériel déclassifié (et donc qui n'est plus utilisé). Par contre, les militaires s'assureront qu'il n'y ait rien de compromettant à bord.

Dans tous les cas, les autorités peuvent s'opposer à un droit d'épave.

PRISE DE GUERRE

Toute épave récupérée à la suite d'un combat contre des unités d'une nation adverse est considérée comme étant la propriété de ceux qui s'en sont emparés. Encore une fois, les forces armées ou les autorités ont un droit de regard.

S'il s'agit d'un combat isolé au cours duquel un petit groupe de gens (des aventuriers par exemple) ont capturé un petit navire ennemi, la règle est presque toujours appliquée.

Par contre, si ce même groupe s'empare d'un navire beaucoup plus important ou participe à un combat d'ampleur, la règle est : **« cela vous appartient, si vous avez l'équipage pour l'utiliser immédiatement ».** C'est ainsi qu'il n'est pas rare que des mercenaires se voient voler leur prise par des récupérateurs d'épaves qui se jettent sur la carcasse pendant qu'ils continuent le combat.

LES RÉCUPÉRATEURS D'ÉPAVES

Les récupérateurs d'épaves sont des groupes que l'on rencontre dans toutes les mers du globe. Ils constituent une vaste organisation internationale dont le seul objectif est la recherche et l'acquisition d'épaves. Ces groupes sont extrêmement solidaires entre eux et échangent en permanence des informations. Ils peuvent aussi payer des gens qui leur fournissent des indications intéressantes. Ils disposent de navires-chantiers et de vastes ateliers dans toutes les grandes villes.

Avec des agents dans toutes les administrations et dans toutes les armées, ils s'arrangent toujours pour savoir où il y aura des combats. Beaucoup pensent qu'ils ont des accords officieux avec les autorités pour « nettoyer » le fond des océans.

Les récupérateurs sont spécialisés dans la récupération d'épaves mais aussi dans leur remise en état. Une carcasse passant entre leurs mains est retapée (état Excellent dans de rares cas mais le plus souvent Etat Correct) avant d'être vendue à un prix très raisonnable (appliquez une réduction négociable du prix, entre -5 et -25%).

LES ATELIERS

Dans la plupart des cités et communautés, on peut trouver des ateliers où l'on peut faire réparer un engin et même en acheter d'occasion. Ces armures et véhicules sont souvent des engins récupérés à droite et à gauche et qui ont été réparés par les techniciens. Les prix qu'ils pratiquent peuvent être très intéressants et bien souvent ils les louent à des tarifs défiant toute concurrence. De plus, en échange d'un accord d'entretien exclusif dans son atelier, un technicien peut se montrer encore plus généreux.

LES DOTATIONS DE L'OESM, DES GÉNÉTICIENS, DES ETATS, DES AZURÉENS

Un des éléments les plus importants que vous devez garder à l'esprit quand vous allez déterminer le prix d'un engin est qu'un très grand nombre de véhicules et d'armures de base (donc non militaires) ont été fabriqués par les Généticiens et les Azuréens pour être mis à

la disposition des communautés **GRATUITEMENT.** De même, les nations et l'O.E.SM. ont des stocks d'armures et de véhicules civils qu'ils allouent aux nouvelles communautés ou à celles qui en ont besoin. Il est bien entendu que ces armures et véhicules vont coûter bien moins chers s'ils sont vendus par des gens honnêtes qui n'en ont plus l'utilité. Normalement, ces engins portent une marque distinctive sur plusieurs pièces sensibles.

LES ENTREPRISES DE LIQUIDATION ET LES SURPLUS DE L'ARMÉE

Les entreprises de liquidation récupèrent le matériel qui n'est plus utilisé par les sociétés ou les forces armées, pour les revendre. En règle générale, quand les engins sont revendus leur prix est réduit de 40%. Ces entreprises n'existent que dans les plus grandes communautés des nations sous-marines.

Il arrive que l'armée se débarrasse elle-même de son matériel usagé. C'est souvent l'occasion de « grandes braderies » qui attirent tous les revendeurs des quatre coins des océans. De temps en temps, des particuliers peuvent réussir à se mêler à ces gros acheteurs pour faire une affaire. Car les prix qui y sont pratiqués défient toute concurrence. Il n'est pas rare de pouvoir trouver un engin à un prix réduit de -40% à –60%.

LE MARCHÉ NOIR, LES PIRATES, LES CONTREBANDIERS ET LES GROUPES CRIMINELS

Armures et véhicules volés, récupérés, trafiqués, etc. sont disponibles au marché noir et auprès de la plupart des groupes criminels des océans. On peut y trouver n'importe quoi et à n'importe quel prix mais généralement à un coût au moins réduit de moitié, sauf s'il s'agit de matériel rare ou militaire. Par contre, il est assez fréquent de se faire « avoir » en récupérant par exemple une armure vendue avec un moteur défectueux. Dans ce cas, il est très difficile de se faire rembourser.

LE TROC

Le troc reste un excellent moyen d'obtenir des véhicules à un prix abordable. Par exemple, si une petite station isolée tombe en panne d'un élément vital pour sa survie, elle peut accepter d'échanger une armure dont elle n'a plus vraiment l'utilité contre cet élément vital. Il n'est pas certain que cet élément soit moins cher que l'armure mais il se peut aussi que les aventuriers en aient trouvé un au cours de l'une de leurs aventures.

LA RÉCUPÉRATION

Enfin, n'oubliez pas que les aventuriers vont, au cours de leurs pérégrinations, trouver du matériel, des armures, des véhicules, etc. ce matériel pourra être récupéré, revendu ou servir de pièces détachées. Il suffira bien souvent de dégoter une armure très rare mais pas très utile pour se payer deux armures plus répandues et plus efficaces.

ACHAT À CRÉDIT

La plupart du temps, il est possible d'acheter à crédit n'importe quel engin. Le remboursement, de manière générale, est de 5% du prix de l'engin par an auquel il faudra ajouter le coût du crédit de l'ordre de 3 % à 15 % (selon l'apport personnel et l'organisme payeur).

TABLE DES PRIX

État: C'est la condition dans laquelle se trouve l'engin au bout de la période donnée (par exemple **« Usé »** au bout de 30 ans), à condition que l'état initial ait été **« Neuf »** et que l'engin ait été correctement entretenu. Dans le cas contraire, il faut augmenter l'âge de l'engin en conséquence. Ainsi, si au moment de l'achat, l'état de l'engin est **« Correct »** et qu'on l'achète 30 ans après sa construction, son âge réel est de 40 ans.

Âge: c'est l'âge de l'engin, c'est-à-dire le nombre d'années qui se sont écoulées depuis sa construction.

Cette table est donnée pour un engin de type petit transporteur (entre 40 et 480 tonnes).

Pour des engins différents, on appliquera le coefficient suivant à l'âge de l'engin :

COEFFICIENTS	
ENGIN_	**Coefficient**
Armure, torpille, scooter, etc.	½
Petit transporteur	1
Corvette	2
Escorteur	3
Frégate	4
Croiseur	6
Cuirassé ou spécial	10

Ainsi, une armure sera dans l'état « Usée » au bout de 15 ans (coefficient ½) tandis qu'un cuirassé sera dans l'état usé au bout de 300 ans.

Enfin, l'âge d'un engin est modifié par son niveau technologique :

- **NTII : x1**
- **NTIII : x1,5**
- **NTIV : x2**
- **NTV : x3**
- **NTVI (azuréen) : x4**
- **NTVI (Généticien) : x5**

Prix: C'est la réduction à appliquer au prix neuf.

Intégrité moyenne : valeur d'intégrité moyenne de tous les éléments de l'engin.

Manœuvrabilité : pénalité à appliquer à la Manœuvrabilité de l'engin.

Résistance aux dommages : pénalité à appliquer à la valeur de résistance aux dommages de l'engin.

Blindage : pénalité à appliquer au blindage de l'engin (arrondir la pénalité à l'inférieur).

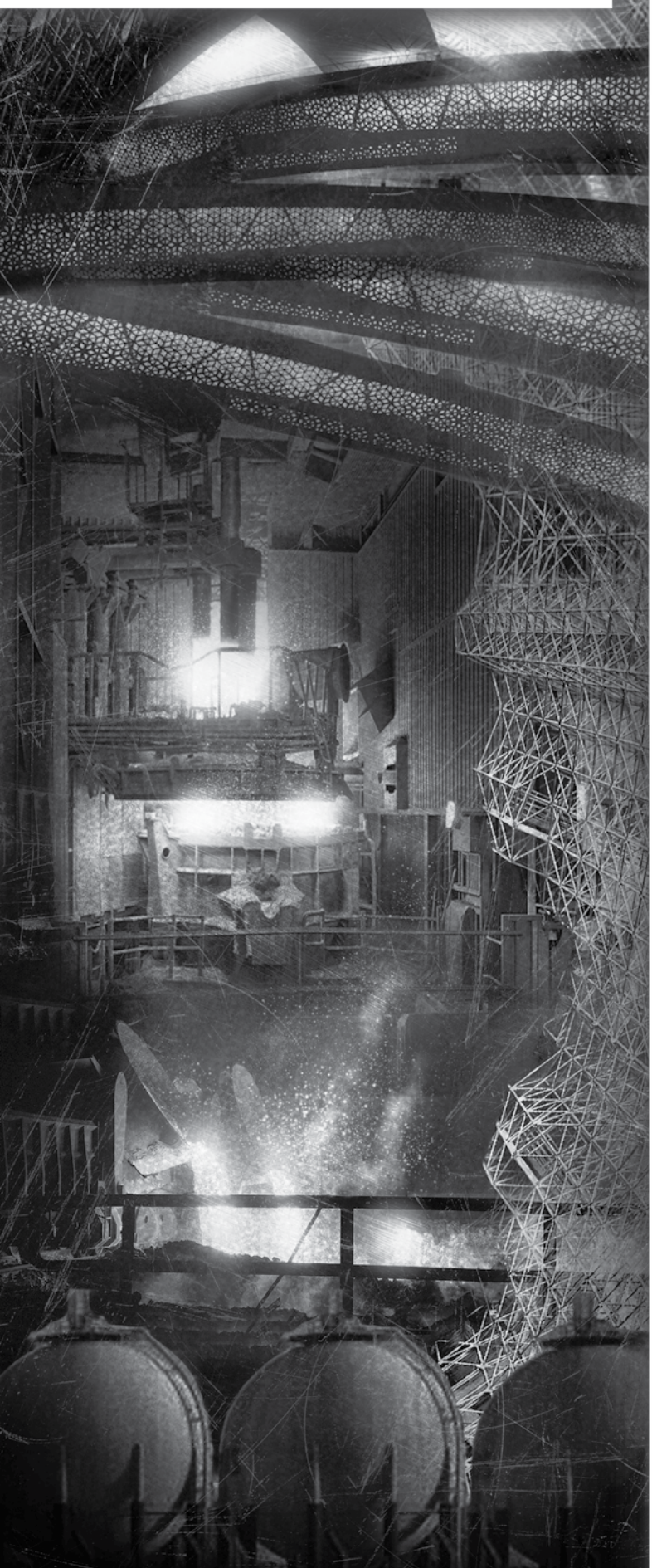
Vitesse/PO : pénalité à appliquer à la vitesse de l'engin et à sa profondeur opérationnelle (arrondir la pénalité à l'inférieur).

ACQUISITION DE MATÉRIEL STANDARD

Vous pouvez appliquer ces règles aux coûts de matériel standard, comme les armes, le matériel électronique, les protections, etc.

TABLE DES PRIX							
ÉTAT_	**Âge**	**Prix**	**Intégrité moyenne**	**Manœuvrabilité**	**Résistance aux dommages**	**Blindage**	**Vitesse /PO**
Neuf	0 an	100 %	25	-	-	-	-
Comme neuf	1 an	95 %	25				
Comme neuf	2 ans	85 %	25				
Excellent	3 ans	80 %	24				
Excellent	4 ans	75 %	24				
Excellent	5 ans	70 %	24				
Correct	10 ans	/ 2	23	-1	+1	-10%	-5%
Correct	15 ans	/ 3	23	-	-	-	-
Correct	20 ans	/ 5	22	-	-	-	-
Correct	25 ans	/ 7	21	-	-	-	-
Usé	30 ans	/ 10	20	-2	+2	-20%	-10%
Usé	35 ans	/ 15	19	-	-	-	-
Usé	40 ans	/ 20	18	-	-	-	-
Usé	45 ans	/ 32	17	-3	+3	-	-15%
Usé	50 ans	/ 50	16	-	-	-	-
Usé	55 ans	/ 70	16	-	-	-	-
Très usé	60 ans	/ 100	15	-4	+4	-25%	-20%
Très usé	65 ans	/ 150	15	-	-	-	-
Très usé	70 ans	/ 200	14	-	-	-	-
Très usé	75 ans	/ 320	14	-	+5	-	-30%
Très usé	80 ans	/ 500	13	-	-	-	-
Très usé	85 ans	/ 700	13	-	-	-	-
Poubelle	90 ans	/ 1 000	12	-5	+6	-30%	-40%
Poubelle	95 ans	/ 1 500	12	-	-	-	-
Poubelle	100 ans	/ 2 000	11	-	-	-	-
Poubelle	150 ans	/ 2 400	10	-	+7	-	-45%
Poubelle	200 ans	/ 2 600	10	-	-	-	-
Poubelle	250 ans	/ 2 800	10	-	-	-	-
Épave	300 ans	/ 3 000	9	-6	+9	-40%	-50%
Épave	350 ans	/ 3 200	9	-	-	-	-

GUIDE TECHNOLOGIQUE_



GUIDE TECHNOLOGIQUE (MATÉRIAUX, PROPULSEURS, MOTEURS, ETC.)_

GUIDES TECHNIQUES

Les guides techniques n'ont pas pour but d'ajouter des règles au système de base de la troisième édition (même si ça peut parfois être le cas), mais surtout d'expliquer comment les choses marchent dans l'univers de Polaris. Ces guides peuvent donc contenir des informations assez techniques mais qui n'ont pas de réelle influence sur les parties de jeu. Par contre ils peuvent donner des idées de description et d'ambiance.

ÉQUILIBRAGE DES ARMURES

Par défaut, on considère qu'un véhicule ou une armure est à l'équilibre sous l'eau. Cependant, dans les faits, il faut souvent alourdir ou alléger un engin.

Pour être à l'équilibre une armure ne doit ni couler, ni remonter. Certaines sont trop légères (c'est-à-dire que leur déplacement* est supérieur à leur poids), il faut donc les alourdir. D'autres sont trop lourdes (c'est-à-dire que leur déplacement est inférieur à leur poids), il faut donc les « alléger ».

Exception : les armures de mineurs et les armures industrielles qu'on utilise uniquement sur le sol marin sont généralement volontairement trop lourdes, c'est-à-dire qu'on ne cherche pas à les équilibrer.

Il existe différentes technologies pour alléger ou bien alourdir une armure. Nous n'abordons ici ce sujet que de manière très succincte (en attendant le guide de construction).

En règle générale tous les systèmes permettant de faire varier le poids d'une armure en plus ou en moins peuvent être éjectés en cas d'urgence.

**Le déplacement de l'armure est égal à son volume multiplié par la densité du médium dans lequel il se trouve (typiquement de l'eau de mer).*

ALLÉGER UNE ARMURE

CONTENEUR EN MOUSSE SYNTACTIQUE

La mousse syntactique est une mousse pratiquement incompressible, de densité inférieure à un, constituée de microbilles de céramique de différentes tailles (allant de quelques dizaines à une centaine de microns) et noyées dans une résine époxy.

Un conteneur fait de cette matière va donc avoir un volume supérieur à son poids et il aura donc tendance à remonter à la surface. En le combinant avec une armure qui coule, on va donc pouvoir équilibrer le tout.

À noter que la densité de la mousse dépend de la profondeur à laquelle on souhaite évoluer (plus la pression augmente et moins on peut se permettre d'avoir de bulles d'air dans la mousse). Par conséquent, il est important de sélectionner la bonne mousse, car une mousse non adaptée sera écrasée par la pression des profondeurs et ne pourra donc plus servir à alléger l'armure.

BALLONS DE SECOURS

Certains ont détourné l'utilisation des ballons de secours qu'ils fixent à leurs armures pour en compenser le poids.

ALOURDIR UNE ARMURE

GUEUSE

On utilise des matériaux ayant une très grande densité tels que le plomb (11,4 kg par dm3) ou le tungstène (18,5 kg par dm3). Ainsi, on peut facilement alourdir une armure tout en occupant un minimum de volume. Par exemple une gueuse de 100 kg en plomb a un volume d'environ 8,8 dm3, soit un lingot de 50 cm de long, de 8 cm de haut et de 22 cm de large.

Ces gueuses peuvent se présenter sous diverses formes et prennent de la place sur les emplacements extérieurs si, par exemple, elles ont la forme d'un gilet ou d'une ceinture de lest.

Elles peuvent être aussi intégrées dans l'armure.

BALLASTS ENTRANTS COMPENSATEURS DE MUNITIONS

Lorsque le pilote de l'armure tire une torpille ou bien un harpon, l'armure se retrouve délestée du poids de l'armement qui vient d'être tiré. Comme l'armure était à l'équilibre avant le tir, elle se retrouve maintenant plus légère que son déplacement et elle va donc avoir tendance à remonter.

Pour compenser cette perte de poids on peut soit utiliser un ballast (voir ci-dessous), soit utiliser un ballast entrant qui va se remplir d'eau au fur et à mesure que les munitions sont utilisées.

L'intérêt du ballast entrant c'est qu'il est extrêmement simple de conception (un conteneur pressurisé avec un robinet). Par conséquent, il est bien plus léger qu'un vrai ballast.

Les modèles les plus rustiques sont manuels i.e. c'est au pilote de remplir son ballast entrant en tournant à la main le robinet et en s'aidant de graduations gravées sur le ballast. Les modèles standards disposent d'un actuateur qui contrôle le robinet et qui est relié au système de gestion de l'équilibre de l'armure. Lorsque celui-ci détecte un allègement de l'armure, il envoie l'ordre à l'actuateur qui va alors ouvrir le robinet provoquant le remplissage du ballast. Lorsque l'armure est de nouveau à l'équilibre, l'actuateur reçoit alors l'ordre de fermeture du robinet. Même s'ils sont automatisés, ces modèles peuvent toujours être contrôlés manuellement, les systèmes de gestion de l'équilibre n'étant pas toujours très fiables.

ALLÉGER OU ALOURDIR L'ARMURE

BALLASTS

Avec un ballast, on va pouvoir alourdir ou alléger une armure selon les besoins. À des profondeurs abyssales, le problème majeur du ballast n'est pas de se remplir d'eau mais bien au contraire de le purger. Si l'air pressurisé peut être utilisé à faible profondeur, cela devient impossible quand la pression de l'eau se fait trop forte.

Pour résoudre ce problème, le ballast est relié à un dispositif permettant de mélanger l'eau avec un réactant qui consomme l'eau et génère un gaz et un solide. Lorsque la pression du gaz est suffisamment grande, une trappe s'ouvre sous le ballast, ce qui va permettre l'éjection du solide.

En plus du ballast, il faut donc aussi embarquer un conteneur rempli de réactant. Au fur et à mesure que le réactant est consommé, le conteneur s'allège, ce qui repose des problèmes d'équilibrage. Aussi, la solution consiste à utiliser un réactant de même densité que l'eau de mer et stocké dans un conteneur compensé* plutôt que pressurisé.

**Un conteneur compensé dispose d'une ouverture qui laisse entrer l'eau de mer. Ainsi, au fur et à mesure que le réactant est consommé, l'eau de mer prend la place du réactant, ce qui permet de ne pas changer l'équilibrage du conteneur. De plus, puisque la pression à l'intérieur du conteneur est la même que la pression à l'extérieur, les parois n'ont pas besoin d'être très épaisses, ce qui simplifie la construction de ce type de conteneurs et permet l'utilisation de matériaux très légers tels que les fibres de verre ou les fibres de carbone.*

A noter que la réaction chimique de consommation de l'eau étant exothermique et potentiellement corrosive, l'intérieur du ballast doit être recouvert d'un revêtement spécial, augmentant encore le coût du système ballast/réactant comparé à un système ballast/air comprimé.

PROPULSEURS

Les propulseurs, s'ils sont orientables, permettent de compenser le poids en plus ou en moins en fonction des besoins.

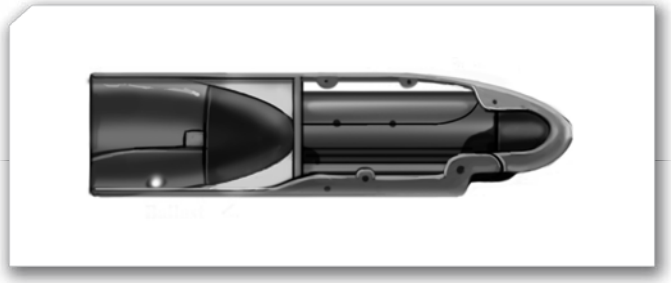
Cependant, plus ils servent à gérer l'équilibre et moins ils peuvent servir à la propulsion de l'armure. Aussi, il est préférable de disposer d'un ou plusieurs propulseurs dédiés à cette fonction.

A noter que contrairement aux autres moyens de gérer l'équilibre, un propulseur a besoin d'énergie pour fonctionner. Aussi, il impératif de disposer d'une source d'énergie suffisamment importante pour garantir que les propulseurs d'équilibrage fonctionneront bien durant toute la durée de la mission.

Selon le type de mission, un propulseur plus une source d'énergie peuvent devenir franchement plus lourds que le système ballast/réactant, on le réservera donc plutôt aux grosses armures.

LES MODULES D'ARMEMENT

Les navires sous-marins disposent de modules d'armement généralement placés à l'avant de l'appareil.



Le module d'armement est conçu avec une coque et une ossature qui sont faites dans les mêmes matériaux et les mêmes épaisseurs que le reste du sous-marin, ce qui lui confère la même robustesse et la même protection. Ceci permet d'installer deux zones pressurisées résistantes à la même pression que le sous-marin.

La première (en gris foncé sur le dessin), qui est placée au début du module (en partant de la gauche), est un ballast servant à compenser les pertes de poids. La seconde (en jaune), qui est placée en fin de module, sert à stocker l'ordinateur de pilotage du conteneur, les calculateurs pour déterminer les solutions de tir, les moteurs qui font tourner le conteneur et les batteries pour l'alimentation électrique des ordinateurs et des moteurs.

Les torpilles ainsi que les éventuels chasseurs, drones, leurres, bombes, etc. sont stockés dans un conteneur cylindrique dans une zone qui n'est pas pressurisée mais remplie de la même mousse syntactique utilisée dans les chasseurs. Par conséquent, l'armement est relativement bien protégé contre les effets des explosions du moment qu'elles se produisent en dehors du module.

CONTENEUR

Les torpilles sont installées dans des caissons qui glissent le long de rails placés à chaque extrémité du conteneur.

Ceci permet de tirer les torpilles avec une très grande cadence puisqu'il n'est plus nécessaire de recharger le tube entre deux tirs, mais de simplement faire tourner les caissons pour qu'une nouvelle torpille soit prête à être lancée.

Les caissons des torpilles sont ouverts vers le haut et vers le bas et les parois en contact avec les torpilles sont recouvertes de caoutchouc pour amortir les chocs. Ces parois disposent aussi d'ergots placés à différentes hauteurs et actionnés par des mini-moteurs électriques pour empêcher les torpilles de descendre ou de monter au mauvais moment.

L'éjection se fait par le bas. Un système mécanique permet de propulser la torpille hors du module. Celle-ci peut alors démarrer et foncer sur sa cible.

Sur les petits sous-marins, le conteneur ne possède que deux points d'éjection. Sur les plus gros, il peut y en avoir quatre, voire six ou huit, ce qui permet de lancer très rapidement des bordées de plusieurs torpilles.

Quand une torpille est tirée, de l'eau vient prendre sa place et le ballast est rempli de la quantité d'eau nécessaire afin de maintenir l'équilibre.

Lorsque le module contient plusieurs rails, après chaque tir, une torpille d'un rail intérieur est transférée vers le rail extérieur, de telle sorte que celui-ci reste le plus longtemps plein, ce qui permet de maintenir une cadence de tir élevée.

Selon la longueur du conteneur et la taille des torpilles, il est possible de placer plusieurs torpilles les unes derrière les autres dans le même tube. Il est aussi possible de monter les torpilles, tête vers l'arrière, de telle sorte qu'elles puissent se diriger vers la queue du sous-marin sans avoir à faire un demi-tour. C'est même une nécessité pour les torpilles non téléguidées.

CADENCE DE TIR

À NT III, la cadence de tir est la suivante :

CADENCE DE TIR	
TAILLE_	**Cadence : 1 torpille en**
3	36 secondes
4	48 secondes
5	1 minute
6	1 minute et 12 secondes
7	1 minute et 24 secondes
8	1 minute et 36 secondes
9	1 minute et 48 secondes
10	2 minutes

Le temps de lancement est réduit de 6 secondes par NT au-dessus de III (ainsi, lancer une torpille de taille 3 prend 30 secondes à NT IV).

CHASSEURS

On peut aussi installer un ou plusieurs chasseurs dans le conteneur. Ceci se fait, bien sûr, au détriment des torpilles et il faut aussi prévoir un accès pressurisé entre le nez du sous-marin et le chasseur pour que le pilote puisse y monter.

Les chasseurs embarqués sont spécialement modifiés pour cet usage avec des gouvernes en forme de X et des ailes repliables pour réduire au maximum la place occupée. L'éjection se fait vers le haut (après rotation du chasseur), celui-ci utilisant ses propulseurs d'équilibrage pour s'échapper du vaisseau.

Les chasseurs ne sont lancés et récupérés qu'à l'arrêt.

LES TUNNELS D'ABORDAGE

Les tunnels d'abordage entre vaisseaux sont rares et limités aux plus gros navires. On ne peut pas les utiliser à n'importe quelle profondeur.

- **Tunnel déployables (NT III) :** ces tunnels sont très peu utilisés et très peu pratiques. Ce sont des tubes résistants à une pression limitée qui sont rangés le long de la coque et s'alignent vers le sas d'un navire quand on en a besoin. Ils sont courts, gênent la propulsion et limitent considérablement la Manœuvrabilité d'un navire.
- **Tunnels rétractables (NT III) :** soit ce sont de tout petits tunnels escamotables d'à peine 1 mètre que de petits navires utilisent pour se fixer à des plus gros soit des tunnels plus gros qui équipent les plus grands navires. La place qu'ils prennent dépend de leur épaisseur et donc de leur profondeur opérationnelle. Un sas isole chaque bout du tunnel.
- **Tunnels gigognes (NT IV) :** C'est une variante des tunnels rétractables.
- **Nano-tunnels à armature (Tech V) :** une armature se déploie d'un navire à un autre. **NT** entre les différents points de l'armature se forment des nano-parois résistantes à une certaine profondeur. L'eau emprisonnée à l'intérieur du tunnel est purgée par le vaisseau déployant le tunnel.
- **Tunnels à champ de force (NTVI) :** les plus pratiques mais les plus rares. Un rayon de force est envoyé entre les deux écoutilles. Ce rayon écarte l'eau pour former un tunnel. L'énergie exigée par ce système est tout bonnement colossale. Si l'autre navire n'est pas doté du même dispositif, le vaisseau qui aborde peut déployer un collier autour de l'écoutille visée qui servira d'ancre au champ de force.

GUIDE GÉNÉRAL DES MATÉRIAUX_

Les matériaux servent à construire soit des pièces (moteurs, outils, etc.) soit des structures. Une structure (station sous-marine, usine, engin, vaisseau, etc.) est au minimum constituée d'une ossature et de parois (murs, coque, etc.)

FORMES

Les pièces ou les structures qui se retrouvent à l'intérieur d'une structure pressurisée ne sont pas soumises à la pression des profondeurs et par conséquent elles peuvent avoir n'importe quelle forme et n'importe quelle dimension. En revanche, pour les structures qui subissent l'influence de la pression, la forme de celles-ci est un paramètre fondamental. Ainsi, la forme la plus efficace, celle qui nécessite l'épaisseur la plus faible, est, bien entendu, la sphère (car les forces qui s'appliquent sur sa surface sont réparties de manière homogène). En revanche cette forme présente l'inconvénient d'avoir un très mauvais coefficient de pénétration dans l'eau (ce qui affecte la vitesse de déplacement), de présenter le volume le plus faible pour un diamètre donné et d'être très difficile à remplir efficacement. Quant à la forme la moins efficace, il s'agit d'une structure en forme de boîte très allongée (mais bien évidemment c'est celle qui offre le plus de place et qui permet un remplissage optimal). Aussi, dans la pratique, la forme la plus utilisée est le cylindre terminé par des demi-sphères ou des demi-sphéroïdes

PAROIS

Les parois, assurent la protection et l'étanchéité de la structure pressurisée. Elles doivent avoir une épaisseur suffisante pour supporter la profondeur à laquelle la structure doit aller. On peut bien évidemment augmenter cette épaisseur pour en améliorer sa protection.

Certaines structures pressurisées (les vaisseaux militaires par exemple) peuvent éventuellement être conçues avec une seconde (voir même une troisième) coque afin de mieux résister aux différentes attaques (projectiles ou pression).

OSSATURE

L'ossature est nécessaire pour résister aux phénomènes de fléchissement et de dissymétrie. En effet, si l'on devait complètement les éliminer, l'épaisseur des parois serait tellement importante que la structure ne serait pas viable (trop lourde, trop chère, etc.) C'est ainsi que toutes les structures pressurisées du monde possèdent une ossature faite d'une succession d'anneaux s'appuyant sur les parois circulaires, ces anneaux étant liés entre eux par des poutres et poutrelles transversales. D'autre part, afin de rigidifier l'ensemble de la structure et de la diviser en zones étanches (compartimentage), on rajoute des cloisons verticales très résistantes.

NIVEAU TECHNOLOGIQUE

Le niveau technologique, comme son nom l'indique, caractérise le degré de maturité technologique d'un matériau. Plus le NT est haut et plus le matériau est difficile à produire et plus il coûte cher. Une société d'un niveau technologique donné peut produire des matériaux d'un niveau technologique inférieur mais rarement supérieur.

MATÉRIAUX NT I

Il s'agit de matériaux relativement aisés à concevoir et donc accessible à des sociétés assez peu développées.

- **Béton et béton armé [CSPC] :** Le béton est un mélange d'eau, de sable, de ciment et de graviers. Le béton armé [CSPC], c'est du béton enserrant un treillis métallique. À ce niveau technologique, le treillis est constitué de barres en fer forgé. Le béton armé est parfaitement utilisable pour servir d'ossature. Il est moins performant que les autres matériaux pour ossature, mais son prix défie toute concurrence.
- **Bois de charpente :** le bois de charpente demeure un bon matériau pour servir d'ossature car sa densité est très faible (et par conséquent la masse de l'ossature demeure basse). Néanmoins, compte tenu de sa rareté, il n'est que très rarement utilisé à cet usage.
- **Bois et contreplaqué :** Il existe une grande variété de bois, du balsa extrêmement léger et totalement inadapté à l'univers sous-marin au tek de densité supérieure à l'eau et imputrescible. Le contre-plaqué est constitué de lamelles de bois collées entre elles. Dans la pratique, compte tenu de sa rareté, le bois (et par conséquent le contre-plaqué) n'est pratiquement jamais utilisé pour construire des structures. En revanche, on pourra en trouver par exemple à l'intérieur de cabines de capitaines influents et riches.
- **Bronze :** C'est un mélange de cuivre et d'étain. À ce niveau technologique, le bronze contient des impuretés qui le rendent moins résistant que le bronze NT II+ et réduit la valeur de sa profondeur maximale. Le bronze présentant une très bonne résistance à la corrosion, il est souvent utilisé par-dessus une structure en acier pour la protéger.
- **Brique :** Ce matériau remplace avantageusement le bois pour la construction de structures ne nécessitant pas de contraintes trop importantes.
- **Ciment :** Le ciment est obtenu par calcination de calcaire et d'argile. Il fait prise et durcit lorsqu'on le mélange à l'eau. Il n'est jamais employé seul mais est utilisé dans le béton (et le béton armé) ainsi que pour lier des briques entre elles.
- **Fer forgé :** C'est du minerai de fer qui est chauffé dans une forge, puis martelé, torsadé, tordu, travaillé, etc. C'est l'addition de silicate de fer qui donne au fer forgé sa malléabilité et sa résistance à la corrosion. En plus de son manque de dureté, le fer forgé présente l'inconvénient d'être long et pénible à fabriquer.
- **Fonte :** La fonte est un terme générique pour un alliage de fer à haute teneur en carbone et silicone. La fonte liquide étant plus fluide que l'acier, il est plus facile de concevoir des pièces aux formes complexes. De plus, la haute teneur en carbone la rend très résistante en compression.
- **Or :** De par sa grande densité (19,3 tonnes par m3), l'or pourrait faire un très bon matériau à gueuse. Bien évidemment, son prix exorbitant le réserve à un tout autre usage.
- **Plomb :** Le plomb est un métal très malléable et toxique, utilisé dans la plomberie, dans les batteries, dans les balles de projectile, dans les boucliers anti-radiations, dans certains types de verres, dans l'essence, dans la peinture, etc. Compte tenu de sa densité importante (11,4 tonnes par m3) et de son coût assez faible, le plomb est souvent utilisé sous forme de gueuses.
- **Roche :** contrairement à ce que l'on pourrait imaginer, construire une structure en pierre n'est pas une opération gratuite car il faut soit creuser la pierre pour aménager des pièces, soit arracher celle-ci à la montagne et la façonner en bloc de taille raisonnable lorsque la structure à construire est éloignée du site d'extraction. Néanmoins, la roche reste le matériau privilégié des structures primitives.
- **Verre :** Le verre est un matériau très fragile obtenu en refroidissant progressivement de la silice en fusion. Il ne faut pas espérer l'utiliser au-dessous de 900 m de profondeur sous forme de hublot, et au-dessous de 300 m dans toutes les autres utilisations.

MATÉRIAUX NT II

La conception de ce type de matériau nécessite de disposer de hauts-fourneaux pour atteindre des températures de fusion importantes (1 500 ° C et plus). De plus, la connaissance des réactions chimiques entre matériaux, ainsi que leurs propriétés (résistance, ductilité, ténacité, etc.) est indispensable.

Acier : C'est essentiellement de la fonte maintenue à haute température (1 538°C et plus) sur laquelle on a soufflé de l'air ou de l'oxygène pur pendant un quart d'heure pour qu'il oxyde les impuretés (carbone, phosphore, silicone, etc.). Lorsque c'est fini, on retire les scories liquides et on obtient de l'acier. On ajoute alors différents éléments pour modifier les propriétés de l'acier. Ainsi, en adjoignant du nickel, du chrome et du molybdène, on augmente grandement la dureté de l'acier. À noter que certains de ces traitements peuvent aussi s'appliquer à la fonte. Une fois l'acier disponible, on peut le mettre sous les formes suivantes :

- **Acier homogène laminé [AHL] :** C'est de l'acier retravaillé (il est laminé plusieurs fois, réchauffé, trempé dans l'eau et tempéré) pour aligner la structure de son grain, améliorant ainsi ses propriétés mécaniques. Pour augmenter la résistance de l'acier à la pression des profondeurs, on augmente sa dureté en lui faisant subir différents traitements. Malheureusement, l'augmentation de la dureté réduit la facilité de l'usinage, ce qui entraîne un coût de production plus important et réduit l'épaisseur maximale sous laquelle l'acier est produit. Les plaques de coque peuvent être disponibles dans les « duretés » suivantes :
  - * RHA ou plaque homogène laminée.
  - * VHS ou plaque extrêmement durcie.
  - * HY-80. Acier à grande ductilité
  - * HSLA-100. Acier à grande ductilité plus performant.
- Dans la pratique, seuls les aciers HY-80, HSLA-100 et VHS sont employés sous les mers. De plus, les aciers HY-80, HSLA-100 sont parfaitement adapté à l'utilisation sous forme d'ossature.

- **Acier moulé [AM] :** C'est de l'acier liquide qui est simplement coulé dans des moules pour obtenir des pièces aux formes complexes. Ce procédé ne permettant pas de contrôler l'alignement de la structure du grain, l'acier moulé est moins performant que l'acier laminé homogène. De plus, il ne peut être autant durci que l'AHL. En revanche, il permet de construire n'importe quelle forme.

À noter que bien que ces aciers soient traités contre la rouille, il est conseillé de les enduire d'une couche protectrice (peinture ou résine époxy) pour éviter tout problème de corrosion.

- **Alliage de tungstène :** De par leur grande dureté et leur difficulté à être travaillés, il existe peu d'alliages de tungstène. Les éléments étrangers ajoutés les plus courants sont du nickel, du cuivre et du fer. Étant plus de deux fois plus lourds que l'acier (18,5 tonnes par m3), les alliages de tungstène sont principalement utilisés sous forme de gueuses.
- **Aluminium structurel :** C'est un alliage d'aluminium très utilisé dans les engins volants.
- **Aluminium :** Il existe de nombreux types d'alliages d'aluminium. Les éléments étrangers ajoutés les plus courants sont le cuivre, le manganèse, le magnésium, le zinc et la silice. La fabrication de l'aluminium nécessite une grande quantité d'électricité. L'alliage d'aluminium est utilisé lorsque la composante poids devient le critère prépondérant dans la conception de l'ossature et des parois d'une structure (chasseur atmosphérique par exemple). L'aluminium, en plus d'être 5 fois plus cher que l'acier [RHA], présente l'inconvénient de s'enflammer lorsqu'il est soumis à une très forte chaleur. En revanche, il offre une très bonne résistance à la corrosion. Par conséquent, dans un environnement sous-marin ou atmosphérique, il nécessite beaucoup moins d'entretien que l'acier.
- **Béton armé [VHSC] :** C'est du béton armé constitué de matériaux de premier choix puis fabriqué selon un cahier des charges draconien et renforcé par des micro-fibres d'acier. À la surface et à très faibles profondeurs, le béton est de loin le matériau le plus utilisé pour la construction de structures permanentes (stations sous-marines, bases militaires, etc.) Il fait en effet partie des matériaux les moins chers et sa fabrication n'est pas trop complexe. De plus, il résiste beaucoup mieux que l'acier en cas d'incendie et ne dégage pas de matières toxiques lorsqu'il est exposé à de fortes chaleurs. Pour atteindre des profondeurs plus importantes, on enserre le béton [VHSC] entre deux plaques d'acier [VHS] ayant au moins 6 mm d'épaisseur, les plaques étant reliées entre elles par des tiges en acier et en fibres de carbone. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le béton n'est pas complètement à l'épreuve de l'eau de mer. Aussi, afin de protéger le béton contre la corrosion, la structure est recouverte d'une couche de résine isolante.
- **Céramique technique :** Les céramiques techniques sont très cassantes et elles sont toujours utilisées par-dessus ou combinées avec un matériau pour en améliorer ses propriétés. Les céramiques sont employées dans toutes les applications nécessitant une résistance à la chaleur. Les céramiques peuvent résister à une température atteignant 2 500 °C, les hyper céramiques jusqu'à 4 500 °C et les céramiques moléculaires jusqu'à 5 000 °C. Elles sont aussi utilisées en combinaison avec l'acier pour offrir des matériaux composites qui présentent une forte résistance à la pénétration.
- **Composite Al/TiC :** Ce composite est constitué de particules de céramique en carbure de titane incrustées dans une matrice métallique en aluminium. Extrêmement résistant, il permet de supporter des pressions très importantes. Malheureusement, ce matériau coûte cher (50 fois le prix de l'acier de type RHA), il est difficile à fabriquer et à usiner et il n'est actuellement disponible que sous formes de plaques dont l'épaisseur ne dépasse pas 30 mm.
- **Composite (acier/céramique/acier) :** Ce composite est constitué d'une plaque de céramique encadrée par deux plaques d'acier. Pour diminuer les phénomènes de fracture, la plaque centrale est constituée de tuiles ou de billes en céramique liées entre elle par du caoutchouc synthétique. Ce matériau est disponible sous la forme de plaques ayant au moins 7 mm d'épaisseur (1 mm d'acier + 3 mm de céramique + 3 mm de céramique). On identifiera ce matériau composite sous le nom de 133-cRHA ou 133-cVHS selon le type d'acier qui le compose. Ce matériau est uniquement utilisé sous forme de plaques de blindage. Contre les attaques engendrant beaucoup de chaleur (charges creuses, rayons énergétiques, etc.), la protection offerte par ce matériau est augmentée.
- **Composite (tungstène/carbure de tungstène/tungstène) :** Ce composite est constitué d'une plaque en carbure de tungstène encadrée par deux plaques d'un alliage constitué de tungstène, de fer et de nickel. Le carbure de tungstène étant très difficile à fabriquer, la plaque du milieu est constituée de billes liées entre elles par du caoutchouc synthétique. Ce matériau est disponible sous la forme de plaques ayant au moins 7 mm d'épaisseur (1 mm d'alliage de tungstène + 4 mm de carbure de tungstène + 2 mm d'alliage de tungstène). On identifiera ce matériau composite sous le nom de 142-cW/WC. A ce NT, ce composite est le blindage le plus performant qui existe et il est relativement peu onéreux. Malheureusement sa grande densité (14,3 tonnes par m3) limite son utilisation à des structures qui n'ont pas de contrainte de poids. Contre les attaques engendrant beaucoup de chaleur (charges creuses, rayons énergétiques, obus flèche, etc.), la protection offerte par ce matériau est augmentée.
- **Composite (fibre de carbone/résine époxy) :** Les fibres de carbone (fc) sont obtenues en carbonisant des fibres de polymères, éventuellement tissées ou tressées au préalable. Dans la pratique, et pour augmenter leur rigidité, les fibres de carbone sont disposées en couches collées entre elles par une résine de type époxy. De plus, chaque couche est orientée différemment de la précédente de telle sorte que la résistance de l'ensemble demeure homogène. À masse égale, les fibres de carbone offrent une protection qui vaut plus du double de celle de l'acier RHA. Compte tenu de leur faible densité, elles sont le matériau de choix pour la conception de structures légères en remplacement ou en complément de l'aluminium et du titane. Elles permettent aussi de descendre plus profondément qu'avec d'autres matériaux tels que l'acier [VHS] ou l'aluminium.
- **Composite (fibre de verre/résine époxy) :** Les fibres de verre (fv) sont les premiers matériaux de renfort utilisés dans les matériaux composites. Elles sont six fois moins chères que la fibre de carbone et légèrement plus tolérantes aux erreurs de conception (mais néanmoins pas suffisamment pour servir d'ossature dans les structures). Leur utilisation est similaire à celle des fibres de carbone. Cependant, comme la densité de la fibre de verre est supérieure à celle de la fibre de carbone, la plage d'utilisation des fibres de verre est un peu moins grande que celle des fibres de carbone.
- **Plexiglas :** Le Plexiglas est une matière plastique (acrylique) transparente.
- **TiCAl® :** Le TiCAl est un matériau composite constitué d'aluminium, de titane et de fibres de carbone/résine époxy. Il est assez difficile à fabriquer, mais en contrepartie, il est très performant. Il est utilisé exclusivement sous forme d'ossature.
- **Titane structurel :** C'est un alliage de titane qui est un matériau de choix pour servir d'ossature aux structures sous-marines (mais il coûte malheureusement très cher). Il peut, bien entendu, être aussi utilisé dans les engins volants.
- **Titane :** Il existe de nombreux types d'alliages de titane. Les éléments étrangers ajoutés les plus courants sont de l'aluminium, du vanadium, de l'étain et du chrome. La fabrication du titane est un processus difficile d'où son coût important. Néanmoins des procédés novateurs récemment

mis au point ont permis de réduire son coût de fabrication. C'est ainsi que le titane décrit ici (contenant du fer, du molybdène, de l'aluminium et du vanadium), bien qu'un petit peu moins résistant que le titane le plus performant, est produit pour 1/3 de son prix. Il n'est aussi disponible que sous forme de plaques ce qui le rend inutilisable pour servir d'ossature. L'alliage de titane, c'est comme l'aluminium, on l'utilise lorsque des considérations de poids entrent en jeu. De plus, et contrairement à l'aluminium, le titane se comporte très bien même à haute température. Il est en fait utilisé dès que l'on désire une structure plus résistante que l'acier tout en pesant moins lourd. Au moins 70 % de la production de titane est utilisée par les militaires. Enfin, tout comme l'aluminium, il présente une très bonne résistance à la corrosion, ce qui en fait un alliage à très faible entretien.

- **Verre blindé :** C'est un matériau qui est constitué de plusieurs couches de verre trempé et de Plexiglas. C'est donc en fait un matériau composite. Sous forme de hublot, il peut être utilisé jusqu'à 20 km de profondeur. Une fois que le verre blindé a subi des dommages sérieux, la profondeur à laquelle on peut l'utiliser sous forme de hublot s'effondre (elle est alors égale à celle du Plexiglas). C'est pourquoi, les militaires n'utilisent jamais le verre blindé à une profondeur opérationnelle supérieure à celle du Plexiglas.
- **Verre trempé :** C'est du verre auquel on a fait subir une trempe chimique dont l'objectif est une modification de la composition de la surface du verre pour en améliorer ses propriétés. Ainsi le verre trempé est presque 5 fois plus résistant que le verre de base.

MATÉRIAU NT III

C'est l'évolution logique de la technologie de niveau II où la connaissance de plus en plus fine de la matière permet de travailler au niveau atomique. Ceci permet de réduire les défauts dans les matériaux et par conséquent d'améliorer leurs propriétés.

Hyper technologie : L'hyper technologie consiste à introduire des fibres de Cylast® dans un certain nombre de matériaux. Le Cylast est le nom commercial d'une trichite de céramique (carbure de bore), les trichites étant des fibres de matériaux sans défaut constitués en assemblant les atomes en une matrice parfaite.

Les hyper matériaux sont donc des matériaux composites. Ce procédé reste assez coûteux. C'est vraiment l'avènement de l'hyper technologie qui a permis d'exploiter les grandes profondeurs océaniques. Les hyper matériaux développés sont les suivants :

- Hyper acier
- Hyper verre
- Hyper alliage de titane
- Hyper béton [VHSC]
- Hyper composite (hyper fc/résine époxy)
- Hyper composite (hyper fv/résine époxy)

En plus de servir à la construction, l'hyper béton est aussi employé pour la fabrication de transporteurs, de vraquiers et autres vaisseaux de ravitaillement. Ceci permet de produire des vaisseaux peu chers et surtout d'un entretien minimal.

- **Alliage Al+ :** la Ligue Rouge a mis au point un tout nouvel alliage d'aluminium (l'Alliage Al+) dont elle garde jalousement le secret de fabrication. On soupçonne néanmoins qu'elle utilise une technique de façonnage par explosion à basse température sur un alliage d'aluminium en poudre.
- **Alliage de cobalt :** ce singulier alliage est utilisé par la Légion du Cobalt, une étrange organisation de la surface. Il est composé de cobalt, de Fer, de Vanadium, de Molybdène, de Nickel, de Titane, de Chrome, de Manganèse, d'Aluminium, de Platine, d'Or et d'Iridium.
- **ALON™ :** Techniquement disponible au NT II, l'ALON n'est réellement exploité commercialement (par les grandes nations) qu'à partir de ce niveau technologique. L'ALON est une céramique transparente ayant une structure polycristalline constituée principalement d'alumine et d'une petite quantité d'azote. Elle est douze fois plus chère que le verre blindé, mais elle est beaucoup plus résistante.
- **Béton armé [UHPC] :** Il est utilisé pour les structures fixes ainsi que dans certains vaisseaux. Bien que techniquement disponible au NT II en laboratoire, le béton armé [UHPC] n'est réellement utilisé de manière industrielle qu'à ce niveau technologique. Le béton armé [UHPC] est en fait une évolution logique et naturelle du béton [VHSC] : accroissement du nombre de microfibres, contrôles encore plus poussés des différents constituants, ajout de micro silice, etc.
- **Hyper composite (acier/céramique/acier) :** C'est l'évolution naturelle des composites 133-cRHA et 133-cVHS dans lesquels l'acier est remplacé par de l'hyper acier et la céramique par de l'hyper céramique. Les hyper 133-cRHA et hyper 133-cVHS coûtent dix fois plus cher que l'hyper acier qui les constitue.
- **Hyper verre trempé :** C'est l'évolution naturelle du verre trempé.
- **PlasTirAl® :** le PlasTirAl est l'évolution naturelle du TiCAl dans lequel les fibres de carbone ont été remplacées par du plastitane. Il est constitué du même alliage d'aluminium que dans le TiCAl, de titane et de plastitane. C'est très difficile à fabriquer, mais c'est encore plus performant que le titane structurel. Ce matériau est utilisé exclusivement sous forme d'ossature.
- **Plastitane :** C'est un matériau composite constitué d'un plastique dur et de trichites de titane. Bien que très coûteux et assez difficile à produire, le plastitane est le matériau de choix pour la construction d'engins sous-marins de gros volume et se déplaçant à grande profondeur. En effet, sa densité très faible (1,2 t par m3) garantit dans ces conditions le meilleur ratio entre le prix du navire et la masse utile associée.
- **Super acier :** C'est de l'acier nano structuré afin d'obtenir une structure vitreuse présentant très peu de défaut. Malheureusement, il n'est possible de le fabriquer qu'en plaques dont l'épaisseur ne dépasse pas 23 mm. Il offre un blindage 70% supérieur à celui de l'acier RHA.
- **Tri-terranium :** C'est un super alliage contenant du titane, de l'iridium, du chrome, du molybdène, du vanadium, du nickel, du tungstène, du strontium, du carbone, du bore, de l'oxygène et un métal lourd de la famille des terres rares (un isotope de l'erbium) et qui possède une structure cristalline tétraédrique triple. Le tri-terranium est très difficile à produire car sa structure cristalline très particulière ne peut être obtenue que sous des conditions de pressions très importantes, ce qui nécessite des installations très résistantes et très pointues. Par conséquent, comparé à d'autres alliages, il est très cher. En dépit de ce prix élevé, le tri-terranium est un matériau qui présente un bon compromis entre le prix de la structure et la masse utile. D'autre part, il offre une excellente protection et par conséquent, il est beaucoup utilisé par les militaires. Récemment, d'importants gisements d'un minerai grisâtre contenant du titane et de l'erbium en grande concentration ont été découverts. Par abus de langage, et probablement aussi pour des raisons commerciales, les mineurs ont appelé ces mines des mines de tri-terranium. C'est bien la découverte de ces gisements qui a permis d'abaisser les coûts de production du tri-terranium, l'erbium pur valant à lui seul plus de 650 sols le kg.

MATÉRIAUX NT IV

Ce niveau technologique marque l'introduction de manière industrielle de nano tubes de carbone dans les matériaux. Les nano tubes de carbone à une seule paroi (SWCNT) sont des empilements d'atomes de carbone sans défaut. Ils présentent des propriétés physiques proprement phénoménales. Techniquement, ils sont disponibles en laboratoire au NT III, mais on ne sait pas encore les mêler facilement avec d'autres matériaux.

- **Technologie moléculaire (nano matériaux ou composites moléculaires. On peut employer l'un ou l'autre terme).** La technologie moléculaire consiste à introduire 5 % de SWCNT dans les matériaux. Ceci permet d'améliorer la valeur du blindage. Bien évidemment, ce procédé est très coûteux.
- **Fivaltine™ :** le Fivaltine est l'évolution logique du PlasTirAl dans lequel le plastitane est remplacé par des nano-fibres de verre et le titane par du nano-titane. Il est encore plus difficile à fabriquer que le PlasTirAl, mais bien évidemment cela permet de descendre encore plus profondément. Ce matériau est utilisé exclusivement sous forme d'ossature.
- **Hyper ALON :** C'est de l'ALON auquel on a ajouté du Cylast. L'hyper- ALON est encore plus rare que l'ALON.
- **Hyper–béton [UHPC] :** C'est du béton armé [UHPC] auquel on a ajouté du Cylast. L'hyper-béton [UHPC] a une meilleure profondeur maximale que le nano-béton [VHSC].
- **Hyper–terranium :** C'est du tri-terranium auquel on a ajouté du Cylast. L'hyper-terranium valant extrêmement cher, il n'est vraiment utilisé que par les organisations les plus fortunées de ce monde (donc principalement par les militaires).
- **Nano verre trempé :** C'est l'évolution naturelle de l'hyper verre trempé.
- **Nano-béton [VHSC] :** Ce béton est plus performant que le nano-titane structurel et moins cher. En revanche il est moins résistant. C'est donc le matériau de choix pour la construction de structures non militaires.
- **Nano-composite (acier/céramique/acier) :** C'est l'évolution naturelle des hyper composites 133-cRHA et 133-cVHS dans lesquels l'hyper acier est remplacé par du nano-acier et l'hyper céramique par de la nano-céramique. Les nano-133-cRHA et nano-133-cVHS coûtent quinze fois plus cher que le nano-acier qui les constitue.
- **Nano-titane structurel :** Le nano-titane structurel est l'évolution logique du titane structurel. Il est horriblement cher, franchement difficile à fabriquer, mais bien évidemment cela permet de descendre encore plus profondément qu'avec du Fivaltine. Comme tout ce qui est rare est cher, il est utilisé principalement par les militaires. Ce matériau est utilisé exclusivement sous forme d'ossature.

MATÉRIAUX NT V

Bien que ce niveau technologique semble être la continuation logique du niveau technologique précédent, les matériaux décrits ici ne peuvent en fait être produits sans l'aide de procédés de fabrication proche de ceux utilisés par les Généticiens ou l'Alliance Azure.

- **ALON moléculaire :** C'est de l'ALON auquel on a appliqué la technologie moléculaire. Produit uniquement réservé aux militaires et à certains gouvernements. Très difficile à fabriquer. À titre d'information, les parois transparentes de la station Équinoxe sont en ALON moléculaire.
- **ArmaTi™ :** L'ArmaTi est un nano-alliage de titane, de vanadium, de chrome et d'aluminium qui a subi un traitement particulier pour le rendre idéalement adapté à la construction des ossatures des structures. Il est de plus renforcé par des nano-fibres de carbone. L'ArmaTi est un petit peu moins performant que le nano-titane structurel mais il est en revanche 5 fois moins cher. C'est donc le matériau de choix des militaires.
- **Nano-béton [UHPC] :** C'est du béton armé [UHPC] auquel on a appliqué la technologie moléculaire. Ce béton est presque aussi performant que l'ArmaTi et bien moins cher. En revanche sa résistance est bien plus faible que la plupart des autres matériaux pour ossature. Ce béton est



donc le matériau de choix pour la construction de structures non militaires.

- **Nano-terranium :** C'est du tri-terranium auquel on a appliqué la technologie moléculaire (tri-terranium moléculaire). Atrocement cher et très difficile à fabriquer. À titre d'information, une grande partie des parois de la station Équinoxe sont en Nano-terranium.

MATÉRIAUX NT VI

- **ACS :** C'est un matériau composite transparent, très esthétique et uniquement fabriqué par l'alliance Azure. C'est en fait de l'ALON moléculaire auquel on a ajouté des trichites d'ALON. L'ACS n'a pas de limite d'épaisseur.
- **Fusion B :** C'est un matériau composite produit par les Généticiens. C'est en fait un dérivé de la technologie moléculaire, mais appliqué au super acier, sans limite d'épaisseur. Le Fusion B, c'est du concret, du « solide » fait pour encaisser, froid, impersonnel, à l'image des Généticiens….
- **SaphirT :** c'est un saphir transparent produit par les Généticiens.

MATÉRIAUX NT VII

- **Diamant moléculaire :** Le matériau ultime. L'alliance Azure n'a jamais réussi à en produire en quantité suffisante pour être utilisable concrètement. Le diamant moléculaire représente la limite de ce que la science des matériaux peut produire.
- **Matière grise :** Cette matière tout à fait étrange est souvent présente dans les installations généticiennes. Elle ressemble à de la pierre d'une incroyable résistance. On ignore comment elle a été fabriquée et quelles sont ses caractéristiques.
- **Matière noire :** L'étrange matière-énergie des Généticiens est un de leurs plus grands secrets dont on ne parle que dans les légendes qui les concernent.
- **Pulsar et Pulsar II :** C'est une matière très dense (qu'on ne trouve qu'au cœur des pulsars, d'où son nom) obtenue artificiellement dans des accélérateurs de particules. Aujourd'hui, personne ne sait en fabriquer plus que quelques grammes par an mais on sait que les Généticiens disposaient de systèmes capables d'en générer plusieurs tonnes.

ALLIAGES PARTICULIERS

Les matériaux exposés aux conditions de la surface développent des propriétés intéressantes qui les rendent plus résistants aussi bien aux dommages qu'aux conditions atmosphériques extrêmes. Ces matériaux sont étudiés attentivement par les ingénieurs des océans pour en tirer profit afin de construire des véhicules plus robustes.

GUIDE GENERAL DES PROPULSEURS_

On peut regrouper les propulseurs en cinq grandes catégories :

- **Hydrojet.** De l'eau est aspirée et recrachée sous forme d'un jet à grande vitesse, ce qui génère une force propulsive.
- **Hélice.** La différence de quantité de mouvement entre la masse d'eau entrante et sortante de l'hélice en mouvement génère une force propulsive.
- **Propulsion magnétohydrodynamique (MHD).** Si on fait passer un courant électrique dans un corps de conductivité non nulle et exposé à un champ magnétique, alors ce corps est soumis à une force. Ainsi, il devient possible de mettre l'eau de mer en mouvement, et donc de provoquer une force propulsive.
- **Moteur fusée.** Des gaz chauds éjectés vers l'arrière génèrent une force propulsive.
- **Exotique.** Cette catégorie regroupe les modes de propulsions exotiques tels que les statoréacteurs à eau, les palmes, le système Manta et le système avec queue mécanisée.

Il existe d'autres types fr propulsion utilisés par les Généticiens, comme la propulsion F.L.U.I.D.E., la propulsion à pression contrôlée et la propulsion généticienne par altération de la matière, mais elles restent totalement mystérieuses.

HYDROJET

Ce type de propulsion nécessite des pompes volumineuses et est beaucoup plus coûteux qu'un système à hélice. C'est un système très sûr (on peut nager autour sans risque d'être déchiqueté), il a un encombrement vertical réduit (ce qui permet de l'utiliser dans des eaux à faibles profondeurs) et il est plus silencieux qu'une hélice (ce que les militaires apprécient). De plus, le jet est orientable. Enfin, c'est le système de propulsion le plus populaire et le plus efficace pour des utilisations à haute vitesse (40 nœuds et plus) car l'absence d'appendices tels que gouverne, arbre de direction, etc. réduit fortement les forces de friction. En revanche il est rarement utilisé sous l'eau en raison des inconvénients suivants :

1. Plus la profondeur augmente et plus il devient difficile de recracher à l'eau à grande vitesse (car il faut lutter contre la pression extérieure de plus en plus importante). Par conséquent, il faut des pompes de plus en plus volumineuses jusqu'à un point où elles deviennent trop grosses ou trop gourmandes en énergie pour tenir dans un sous-marin.
2. Si l'hydrojet est disposé dans une nacelle accolée au sous-marin (afin d'optimiser l'admission d'eau), ceci affecte l'hydrodynamisme du sous-marin. Par conséquent, il faut un hydrojet plus volumineux qui nécessite une nacelle plus grosse ce qui réduit de nouveau l'hydrodynamisme, etc.

HÉLICE

Il existe différents types de système de propulsion basés sur des hélices, car de nombreuses recherches ont été réalisées afin d'obtenir le système le plus efficace, celui dont les coûts opérationnels sont les plus faibles. Cependant de nombreuses idées un peu trop radicales n'ont jamais réussi à percer commercialement, car l'efficacité de la propulsion se faisait au détriment de la viabilité du vaisseau (trop grandes vibrations, plus assez de place, etc.) En définitive, seuls quelques modèles sont réellement utilisés aujourd'hui.

1. **Hélice à pas fixe :** Le **« pas »** est la distance que parcourt l'hélice, lorsqu'elle fait un tour complet. C'est de loin le type d'hélice le plus utilisé car le plus simple et le moins cher. Elle est utilisée par un grand nombre de vaisseaux sous-marins marchands tels que remorqueurs, dragueurs, bateaux de pêche et chalutiers.
2. **Hélice à pas variable :** Le but de ce type d'hélice est de maintenir un angle d'attaque optimal sur toute la surface des pales de l'hélice (hélice à pas variable automatique). Dans la pratique, et pour réduire la complexité de la forme de la pale, le pas n'est réduit qu'à son extrémité afin de réduire la pression et les possibles effets de cavitations.
3. **Hélice à pas variable commandée :** Le but de ce type d'hélice est de permettre l'ajustement à volonté du pas de l'hélice en fonction des besoins (vitesse, puissance). Cette variation de pas est réalisée au moyen de mécanismes

hydrauliques ou mécaniques qui agissent sur l'angle d'attaque des pales. Cette hélice offre un avantage important en terme de coût opérationnel (moindre usure du moteur, moindre consommation), mais elle est beaucoup plus chère et plus complexe à fabriquer et à maintenir.

4. **Hélices contrarotatives :** Cela consiste à installer deux hélices sur un même axe, chacune tournant dans une direction opposée. Cet agencement permet d'obtenir une bien meilleure efficacité qu'avec une seule hélice. Malheureusement, il est très complexe à mettre en oeuvre et à maintenir et bien évidemment très cher. Les torpilles sont les premières utilisatrices de ce type de propulseur.
5. **Hélice carénée :** C'est une hélice à pas fixe ou à pas variable entourée d'un carénage au profil hydrodynamique. Cet agencement permet de canaliser le flot d'eau et donc d'améliorer la performance de l'hélice et de réduire les phénomènes de cavitation (ce qui permet de réduire le bruit généré, car il est à 95% généré par la cavitation). Ce type d'hélice est bien entendu plus cher qu'une hélice à pas fixe ou à pas variable et la traînée hydrodynamique est un petit peu plus importante.
6. **Propulseur à tuyère (PT) :** C'est une version de l'hélice carénée spécialement adaptée pour la propulsion sous-marine. Les propulseurs à tuyère sont des propulseurs qui regroupent une hélice carénée (la tuyère) et un moteur électrique à aimants permanents. Le stator du moteur électrique est contenu dans la tuyère et le rotor du moteur se présente sous la forme d'un anneau entourant l'hélice et recouverts d'aimants. Ce type d'agencement présente l'avantage de limiter le nombre de pièces en rotation (pas d'arbre moteur) et donc d'améliorer l'efficacité du propulseur et de permettre un fonctionnement sécurisé à grande profondeur. Les PT sont de loin les propulseurs à hélice les plus légers. Ils ont aussi un très faible temps de réponse, ce qui permet d'accélérer et de freiner (en inversant le sens de rotation de l'hélice) très rapidement. Leur seul inconvénient c'est leur signature acoustique très caractéristique.
7. **Propulseur individuel à tuyère (PIT) :** C'est un PT destiné à propulser des engins de moins de 20 tonnes (armures de plongée par exemple). Il possède une hélice de petite taille (moins de 30 cm de diamètre) ce qui permet d'utiliser des matériaux légers et de réduire les structures de soutien. Un PIT est donc plus léger qu'un PT.
8. **Hélice-pompe :** C'est une évolution très récente de l'hélice carénée et uniquement utilisée dans les engins sous-marins militaires. En effet, le flux d'eau qui passe à travers l'hélice (même carénée) n'est pas constant. Il en résulte des efforts non uniformes et donc une perte d'efficacité et des vibrations qui peuvent être détectées par certains sonars. Ces problèmes de bruit et de performance ont amené les ingénieurs à développer un dispositif caréné plus compliqué, plus lourd et plus coûteux : en plus d'un carénage au profil étudié entourant une hélice comportant de très nombreuses pales, on rajoute en amont et en aval de l'hélice des pales fixes. Le but des pales fixes en amont est de canaliser et de pacifier le flot d'eau ce qui permet d'améliorer la performance de l'hélice. Le but des pales fixes en aval est de réduire de manière considérable le bruit généré. À partir de NT III, une hélice-pompe intègre un moteur à aimant permanent.

MHD

Ce type de propulsion est basé sur la force de Laplace. Elle consiste à déplacer un fluide conducteur parcouru par un courant grâce à un champ magnétique. Ceci sans pièces mobiles, donc sans bruit et sans tourbillons. Les gouvernes de direction sont également superflues : il suffit de modifier l'orientation de la force pour forcer le sous-marin à changer de direction. En théorie très séduisante, cette technologie présente de nombreux inconvénients :

- Risques électriques et magnétiques importants (en raison de leur intensité importante).
- Risques accrus de détection (pour les mêmes raisons).
- Électrolyse de l'eau de mer (perte de rendement électrique et risque de production de produits corrosifs et dangereux, comme le chlore et l'hydrogène)
- Faible efficacité propulsive en raison de la faible conductivité de l'eau de mer.
- Variation de la poussée en fonction de la salinité de l'eau (la conductivité augmente avec la salinité. Dans de l'eau pure la conductivité est nulle et dans ce cas, la MHD ne peut fonctionner). Même si, depuis, certains progrès ont été réalisés, les dernières études montrent que dans le meilleur des cas, la propulsion MHD aura la même efficacité qu'un hydrojet, mais avec un encombrement bien supérieur (ce qui la réserve aux gros engins sous-marins). On notera néanmoins que l'apparition de matériaux supra-conducteurs plus performants à NT III permet de générer des champs magnétiques plus importants et par conséquent, d'améliorer l'efficacité propulsive.

MOTEUR FUSÉE

Un propergol est brûlé dans une chambre de combustion. Ceci génère une grande quantité de gaz chauds qui sont éjectés avec force vers l'arrière. Un moteur-fusée est donc à la fois un propulseur et un moteur. Le propergol peut être solide, liquide ou hybride.

Un propergol solide est relativement stable et sûr (mais néanmoins inflammable), mais génère une poussée beaucoup moins importante qu'un propergol hybride ou liquide. D'autre part, une fois mise à feu, la réaction ne peut être stoppée et il n'est pas possible de moduler la poussée. Dans la pratique, on l'utilise essentiellement dans les missiles balistiques lancés par les sous-marins.

Un propergol liquide génère une poussée très importante et modulable et ne coûte pas cher. En revanche, il est généralement inflammable et toxique et peut exploser dans certaines conditions. Ce type de propergol n'est réellement recommandé que pour des vaisseaux non habités tels que des torpilles par exemple.

Un propergol hybride est constitué d'un combustible solide et d'un oxydant liquide. Les deux ergols peuvent être stockés sans précaution spéciale et ne réagissent pas entre eux s'ils sont mis en contact. Un moteur fusée fonctionnant avec un propergol hybride est moins fragile et moins compliqué à construire qu'un moteur fusée à propergol liquide et est plus sûr et plus flexible qu'un moteur-fusée à propergol solide, puisqu'il peut être stoppé et redémarré à la demande et la poussée peut être modulée. Un propergol hybride est à utiliser pour des engins se déplaçant à la fois dans l'eau et dans l'air.

EXOTIQUE

- **Statoréacteur à eau :** C'est une sorte de moteur-fusée fonctionnant avec de la poudre métallique (généralement de l'aluminium) et de l'eau. La réaction fortement exothermique qui se dégage permet de chauffer l'eau. Le dégagement gazeux résultant est expulsé par une tuyère et génère donc une poussée. Ce type de propulseur ne peut fonctionner qu'avec un engin en supercavitation. Dans ce cas, l'admission d'eau est conçue pour se trouver en dehors de la bulle d'air.
- **Exo-palmes :** Les exo-palmes sont des palmes mécanisées. Il y a une palme par pied. Un petit moteur électrique à aimant permanent disposé dans un conteneur au-dessus du pied entraîne les deux « nageoires » à l'avant de la palme : Les exo-palmes ont une inertie très importante, par conséquent, il est totalement impossible d'accélérer rapidement.

L'unique réel avantage des exo-palmes c'est que la signature acoustique générée est assez similaire à celle produite par certaines créatures marines, lorsque celles-ci sont utilisées avec des armures pas trop volumineuses (Exo-Alpha et Exo-1) et si l'on sait évoluer correctement.

- **Membrane Manta :** La membrane manta est principalement réservée pour les loisirs ou pour bénéficier d'une propulsion discrète mais lente. La membrane permet, à l'instar du célèbre animal, de « voler » sous l'eau.
- **Queue mécanisée :** Les queues sont des propulseurs qui oscillent (comme la queue d'un animal marin). Selon l'amplitude, la fréquence de l'oscillation et l'orientation de la queue, il est possible d'accélérer, de ralentir et de tourner très rapidement et ce, dans n'importe quelle direction. D'autres part, un pilote expérimenté peut, tout comme avec les exo-palmes, faire paraître son déplacement pour une créature marine. Malheureusement, les queues sont des propulseurs assez volumineux et lourds, surtout à faible puissance, car en plus du moteur électrique à aimant permanent, il faut aussi emporter toute la mécanique pour faire osciller la queue. À noter qu'à des NT au-dessus de II, les progrès dans la technologie des matériaux permettent de réduire de manière relativement importante la masse de ces propulseurs.

GUIDE GENERAL DES MOTEURS_

Il existe une grande variété de moteurs. Un moteur peut être une machine relativement simple comme une batterie électrique ou bien très complexe comme un réacteur nucléaire. De plus, il n'est pas rare que l'on utilise en fait des combinaisons de plusieurs moteurs. Ceci est nécessaire soit pour obtenir plus de souplesse d'utilisation soit pour convertir une énergie en une autre. Même s'il existe une très grande variété de moteurs, dans Polaris et pour des raisons qui sont expliquées dans les différents chapitres, seul un petit nombre est réellement utilisé pour la propulsion des véhicules. Ce document décrit donc brièvement ces différents moteurs. Leur fonctionnement et les évolutions technologiques à des NT supérieurs à II sont aussi couverts.

COMPAGNON INDISPENSABLE

MOTEUR ÉLECTRIQUE

De nombreux sous-marins utilisent des batteries électriques pour les propulser sous les flots. Or, une batterie électrique ne peut à elle seule faire tourner une hélice. Aussi, on utilise un moteur électrique pour convertir une énergie électrique en une énergie mécanique. Plus généralement, on pourra intercaler entre, par exemple, un moteur diesel et un arbre de transmission, un moteur électrique afin de permettre une alimentation auxiliaire par batterie, ce qui offre une plus grande souplesse d'utilisation et permet de gérer les défaillances du moteur principal. On notera que la plupart des moteurs électriques sont réversibles i.e. en tournant ils permettent de recharger une batterie. Dans ce cas, on appelle un tel moteur une dynamo, un alternateur ou bien encore un générateur.

Un moteur électrique est constitué d'un stator (la partie fixe) et d'un rotor (la partie qui tourne). Le rotor est constitué d'un ensemble de bobines qui génèrent un champ magnétique lorsqu'on y fait passer du courant. Le stator crée un champ magnétique (par l'intermédiaire d'aimants ou de bobinages) qui va venir s'opposer au champ magnétique généré par le rotor. Il en résulte une mise en mouvement (rotation) du rotor, ce qui permet par exemple d'entraîner un axe ou un engrenage.

- **Évolutions technologiques :** Afin d'améliorer les performances des moteurs électriques, on a vu apparaître des aimants permanents supraconducteurs. Ceci permet de générer des champs magnétiques beaucoup plus puissants et de réduire considérablement les échauffements. Malheureusement, la supraconductivité ne s'obtient qu'à des températures très basses et il faut donc refroidir les aimants avec de l'hélium ou de l'azote liquide, ce qui impose de nombreuses contraintes technologiques. À NT III, les aimants sont supraconducteurs vers -20 °C, permettant l'usage de réfrigérants similaires à ceux que l'on utilise dans les réfrigérateurs. À NT IV, ils sont supraconducteurs autour de 10 °C (ce qui permet de les refroidir dans l'eau de mer) et à partir de NT V, ils sont supraconducteurs à température ambiante (donc autour de 20 °C). Enfin, les matériaux plus résistants à des NT supérieurs permettent de réduire la quantité de lubrifiants nécessaires. Cette quantité est encore diminuée par l'apparition des hyper-lubrifiants et des nano lubrifiants.

DÉMULTIPLICATEUR DE PUISSANCE

Dans Polaris, les chasseurs sont capables de faire des pointes de vitesse jusqu'à 150 nœuds. Pour atteindre de telles vitesses il faudrait installer des moteurs bien trop gros pour des engins de 80 tonnes maximum. De même, lorsqu'on utilise une arme à énergie (arme à neutron, canon électromagnétique, etc.), il est nécessaire de fournir des puissances pouvant atteindre plusieurs centaines de mégawatts, soit la puissance que produit une centrale thermique de plusieurs centaines de tonnes. Aussi, pour limiter la taille des moteurs, on utilise un démultiplicateur de puissance.

Un démultiplicateur de puissance permet de libérer des pics de puissances très important, mais seulement pendant un intervalle de temps limité qui est d'autant plus court que la puissance demandée est importante. Dans Polaris, on utilise les démultiplicateurs suivants :

- **Supercapaciteur :** un supercapaciteur est l'association de deux condensateurs, l'un à l'électrode positive et l'autre à l'électrode négative (supercondensateur). Cet agencement permettant d'obtenir des valeurs de capacité considérables permettant de générer des pics de courant bien plus important qu'une batterie. Malheureusement l'énergie stockée est bien moins importante que dans une batterie, aussi la durée pendant laquelle on peut tirer de la puissance est assez limitée.
- **GEPE** : un GEPE (générateur de pics de courant) utilise le principe du volant à inertie. Au lieu d'utiliser un procédé électrochimique pour produire de l'énergie électrique (comme dans le supercapaciteur), on utilise la rotation d'un disque pour stocker l'énergie sous forme mécanique. Lorsqu'on charge ce type de machine, un moteur électrique intégré fait tourner un volant. La rotation du volant est d'autant plus rapide que l'énergie à stocker est importante. Pour produire de l'électricité, on utilise la rotation du disque pour alimenter un alternateur spécialement modifié pour générer un puissant pic de courant. Pour augmenter les performances de ces appareils, on installe tous les mécanismes (moteur, volant et alternateur) dans une enceinte sous vide, ce qui permet de réduire les déperditions dues aux frottements. Les GEPE sont plus performants que les super condensateurs (SC), mais ils sont deux fois plus volumineux et plus coûteux. D'autre part, on ne sait pas les miniaturiser autant que les SC et ils ne peuvent être compensés. C'est pourquoi, on ne les utilise que très rarement dans des engins sous-marins.
- **Générateur MHD :** le GEPE est parfaitement adapté lorsqu'on dispose d'un moteur pour l'alimenter. En revanche, pour la défense de postes isolés qui ne disposent pas de grande source d'énergie, on préfère utiliser un générateur MHD. Ce type d'appareil permet de produire

des pics de courant, tout comme un GEPE, mais en plus il emporte sa propre source d'énergie. Il fonctionne de la manière suivante : dans une chambre de combustion, on introduit de l'essence, de l'air comprimé et un métal liquide à température ambiante (stocké dans un réservoir attenant). Une étincelle provoque alors l'explosion du mélange air-essence. Les gaz sous haute pression et le métal sont alors projetés à grande vitesse dans un cylindre entouré d'aimants permanents très puissants et contenant deux électrodes. Sous l'action du puissant champ magnétique, les particules négatives du mélange vont vers une électrode tandis que les positives se dirigent vers l'autre. Il en résulte une grande différence de potentiel ce qui permet de générer un pic de courant. À la sortie du cylindre, un séparateur renvoie après filtrage le métal dans le réservoir (pour qu'il puisse être utilisé pour le prochain tir) et les gaz dans l'atmosphère après avoir utilisé une partie de leur énergie pour comprimer l'air qui sera utilisé pour le prochain tir. Un générateur MHD est donc a la fois une « batterie » et un « supercapaciteur ». Il pèse deux fois moins qu'un GEPE.

CONVERTISSEUR D'ÉNERGIE

La plupart des **« moteurs »** ne permettent pas de produire directement de l'électricité. En effet, que ce soit une centrale thermique ou nucléaire, un barrage, etc. le fonctionnement est assez similaire : on transforme une énergie mécanique (de rotation) en énergie électrique en utilisant un moteur électrique. D'autre part, dans de nombreux cas, cette énergie mécanique est elle-même issue de la rotation d'une turbine dont les pales sont entraînées par un gaz qui a été réchauffé (et comprimé) par une source de chaleur. Par conséquent, pour de nombreux moteurs, la conversion chaleur / électricité passe par de nombreuses étapes, provoquant ainsi une perte d'efficacité significative et un accroissement de poids non négligeable. Aussi, il peut sembler légitime de vouloir convertir directement certaines sources d'énergie en électricité. À NT II, on sait convertir les rayonnements solaires (grâce à des cellules photovoltaïques) et la chaleur (grâce à des thermocouples).

Une cellule photovoltaïque est un semi-conducteur (essentiellement du Silicium) qui, exposé à la lumière, génère de l'électricité.

Un thermocouple est un dispositif constitué de deux sortes de métaux conducteurs, qui sont connectés en boucle fermée. Si les deux jonctions sont à des températures différentes, un courant électrique est généré dans la boucle.

Malheureusement, la conversion en électricité n'est pas très efficace et les rendements ne dépassent guère 20 % pour les cellules photovoltaïque et 7 % pour les thermocouples.

- **Évolution technologique :** Les matériaux utilisés dans les thermocouples doivent avoir des propriétés contradictoires : en effet, ils devraient posséder simultanément la conductivité électrique d'un métal et la conductivité thermique d'un verre ! Malheureusement, l'avènement des hyper ou des nanomatériaux ne permet pas de résoudre ce dilemme. À partir de NT III, les ingénieurs se tournent donc vers d'autres solutions. La solution va alors découler des progrès réalisés sur les cellules photovoltaïques. En effet, grâce aux progrès réalisés dans la miniaturisation, il devient possible à la fin de NT II de fabriquer, pour un coût relativement peu élevé, des antennes de l'ordre du micromètre en nanotubes de carbone et capable d'absorber directement l'énergie électrique produite par les fréquences de faibles longueurs d'onde du rayonnement solaire. À NT III, ces micro-antennes remplacent complètement les cellules photovoltaïques. De plus, toujours à partir de NT III, ces antennes deviennent capables de couvrir certaines longueurs d'onde du spectre solaire, et en particulier les infrarouges. Par conséquent, il devient possible de transformer directement le rayonnement lumineux d'une source de chaleur en électricité. Ceci permet donc d'augmenter de manière significative la conversion de chaleur en électricité.

ACCUMULATEUR ÉLECTRIQUE

Un accumulateur électrique est un dispositif destiné à stocker l'énergie électrique et à la restituer ultérieurement. Ce paragraphe couvre les appareils suivants :

1. Les accumulateurs d'énergie convertissant l'énergie électrique en énergie cinétique et, qui sont capables de la restituer ultérieurement (pack énergie ou PE).
2. Les accumulateurs électrochimiques, fonctionnant grâce aux réactions électrochimiques de leurs électrodes, qui assurent la conversion de l'énergie chimique en énergie électrique (batterie très haute capacité ou THC).
3. Les piles qui ne sont pas des accumulateurs électrochimiques, car elles ne sont pas rechargeables. Les piles fournissent la quantité d'électricité prévue à leur fabrication (batterie de secours).

PACK ÉNERGIE

Les packs énergie utilisent le même principe de fonctionnement que les GEPE (volant à inertie). La différence étant qu'ils sont plus gros et optimisés pour le stockage plutôt que la génération de pics de courant.

Évolution technologique : Les packs énergie azuréens et généticiens reprennent ce principe mais le pousse à un degré technique bien au-delà de ce qu'on est capable de faire à NT II, III, IV et même V. En plus du confinement sous vide, ces appareils utilisent des moteurs électriques/alternateurs supra-conducteurs à aimants permanents. Pour réduire encore plus les frottements, le volant est maintenu en place grâce à un confinement produit par un champ magnétique, ce qui évite tout contact physique avec les parois ou un quelconque support. D'autre part, l'utilisation de nanomatériaux ultra légers et ultra résistants permet d'obtenir des vitesses de rotation absolument astronomiques (plus d'un million de tours par minute), autorisant le stockage de grandes quantités d'énergie. Enfin, pour augmenter la capacité de stockage, plusieurs volants sont utilisés dans un pack énergie. Comparés aux batteries, les packs énergie présentent de nombreux avantages :

- Compte tenu qu'il n'existe pratiquement aucun frottement, les déperditions d'énergie (décharges) sont quasiment nulles. Aussi, celles-ci sont au minimum 25 fois plus faibles que celles d'une batterie.
- L'absence de frottement et de réaction chimique qui pourraient abîmer le « moteur » font que la durée de vie d'un PE est très importante : 300+ ans. De plus, aucun entretien n'est nécessaire.

BATTERIE TRÈS HAUTE CAPACITÉ (THC)

Ce sont des batteries rechargeables de type Lithium-polymère. La grande différence avec les batteries traditionnelles c'est que l'électrolyte de sel de lithium n'est pas contenu dans un solvant organique mais dans un matériau composite constitué de fibres de carbone et de graphite. Ceci permet d'éliminer tout risque d'incendie et donc de rendre très sûre la batterie. En plus de permettre le stockage d'une importante quantité d'énergie, ces batteries sont relativement légères et peuvent être fabriquées dans des formes et des tailles très variées ce qui permet de les insérer efficacement dans les appareils qu'ils alimentent. Elles ont néanmoins un léger désavantage : elles perdent de leur capacité aux fils des ans, et cela d'autant plus que la batterie est maltraitée et stockée dans un endroit mal aéré et chaud (supérieur à 25 °C). Sous les mers, la dégradation est en revanche bien plus faible. Tout comme n'importe quelle batterie, les THC ne peuvent être rechargées qu'un nombre limité de fois. D'autre part, lorsqu'elles ne sont pas utilisées, elles se déchargent naturellement.

- **Évolution technologique :** Des composés chimiques plus performants permettent de stocker pour le même poids une plus grande quantité d'énergie.

BATTERIES SHC (SUPER HAUTE CAPACITÉ)

Ce sont des batteries THC capables de stocker deux fois plus d'énergie pour le même poids. Elles sont malheureusement cinq fois plus coûteuses et assez difficiles à produire, ce qui réserve son usage essentiellement aux militaires.

BATTERIE DE SECOURS

Ce sont des batteries de type lithium-dioxyde de manganèse qui ne fonctionnent qu'une seule fois. L'avantage de ce type de batterie réside dans le fait que, pour une même masse, on peut embarquer beaucoup plus d'énergie que dans des batteries rechargeables. D'autre part, tant que l'on ne déclenche pas la réaction chimique qui génère l'électricité, on peut conserver la batterie relativement longtemps (environ 10 ans). Enfin, elles ont une très grande plage de fonctionnement (typiquement entre -40 °C et +70 °C).

- **Évolution technologique :** Des composés chimiques plus performants permettent de stocker pour le même poids une plus grande quantité d'énergie et pendant plus longtemps.

BATTERIE DE TORPILLE

Ce sont aussi des batteries non-rechargeables tout comme les batteries de secours. Néanmoins, les batteries pour torpille nécessitent des puissances bien plus importantes que ce que peuvent délivrer les batteries standards. Aussi on utilise des modèles plus performants mais malheureusement terriblement plus chers. Ces batteries ont aussi une très long durée de vie (10 ans et plus) et ne dégagent aucun gaz, évitant ainsi tout risque d'incendie. Les batteries de torpille les plus couramment utilisées sont de type zinc-argent ou aluminium-argent.

- **Évolution technologique :** Des composés chimiques plus performants permettent de stocker pour le même poids une plus grande quantité d'énergie.

MOTEUR ANAÉROBIE

Ce chapitre couvre les moteurs non-nucléaires qui peuvent fonctionner sans utiliser d'air. Ces moteurs sont essentiellement utilisés dans les engins sous-marins car, dans l'impossibilité de faire surface, ils ont besoin d'utiliser des moteurs fonctionnant « sans air ». Cependant, ils arrivent qu'ils soient aussi utilisés à la surface afin d'éviter les contaminations dues à la présence de particules radioactives et d'agents pathogènes et garantir une alimentation constante.

En définitive, ce qu'on appelle moteur anaérobie est soit un moteur qui effectivement fonctionne sans oxygène (certains moteurs fusées par exemple), soit un moteur qui a besoin d'oxygène (pile à combustible par exemple) et qui utilise, pour fonctionner, de l'oxygène stocké sous une forme ou sous une autre.

Le fonctionnement de tous ces moteurs est assez similaire : une réaction de combustion produit de la chaleur, éventuellement de l'électricité et un certain nombre de composés chimiques (qui peuvent aussi bien être gazeux, liquides ou solides).

PILE À COMBUSTIBLE (PAC) ET PILE À COMBUSTIBLE ANAÉROBIE RECHARGEABLE (PACAR)

Une PAC, dans sa version la plus simple, fabrique de l'électricité et de l'eau à partir d'oxygène et d'hydrogène. La réaction d'oxydo-réduction est accélérée par un catalyseur qui est généralement du platine. Une pile à combustible offre un rendement bien supérieur aux moteurs à combustion. Néanmoins, elle a besoin d'hydrogène pour fonctionner. Or, l'hydrogène étant un gaz, se pose – tout comme l'oxygène – le problème de son stockage.

MODULE ÉNERGÉTIQUE ANAÉROBIE (MEGA) ET MODULE ENERGÉTIQUE ANAÉROBIE RECHARGEABLE (MEGAR)

Un MEGA est un moteur constitué d'une chambre de combustion et d'une turbine à gaz. Une réaction chimique fortement exothermique dans la chambre de combustion réchauffe un gaz qui fait tourner la turbine en se détendant. La turbine entraîne alors soit directement un arbre moteur (cas des torpilles) soit un alternateur qui produit de l'électricité. Il existe deux versions du moteur MEGA : une pour les torpilles (qui n'est pas rechargeable), et une rechargeable pour les autres engins.

- **Évolution technologique :** Des matériaux plus résistants permettent d'atteindre des températures plus importantes, ce qui permet d'améliorer le rendement du moteur et donc de consommer moins. Des réactants chimiques plus énergétiques, plus légers et plus sûrs font leur apparition et permettent de réduire la masse des produits embarqués. À partir de NT III, la version standard, tout comme la version torpille, utilise des réactants qui ne produisent que des solides qui restent dans la chambre de combustion. Ceci permet de rendre le moteur MEGA indépendant de la profondeur. Enfin, l'utilisation de thermocouples permet de convertir directement une partie de la chaleur en électricité, ce qui permet de réduire le poids de la turbine à gaz.

MOTEUR DIESEL FONCTIONNANT EN CIRCUIT FERMÉ MDCF

Un MDCF est un moteur diesel marin enfermé dans un conteneur étanche renfermant une atmosphère artificielle constituée d'oxygène, d'argon et d'une partie des produits de la combustion (gaz carbonique et eau sous forme gazeuse), ceci afin de garantir une pression constante. Un tel système a l'avantage de la simplicité (on utilise un moteur diesel du commerce), de la sécurité (température et pression peu élevées) et il est de loin celui qui coûte le moins cher. En revanche, c'est celui qui consomme le plus, puisqu'en plus de l'oxygène et du diesel, il a besoin d'argon et d'huile lubrifiante. Enfin, quel que soit le NT, un MDCF ne peut fonctionner pratiquement qu'à une profondeur ne dépassant pas 6 km.

- **Évolution technologique :** Des matériaux plus résistants et plus performants permettent de réduire les frottements des pistons. Par conséquent, les besoins en lubrifiant sont diminués. De plus, un combustible plus énergétique et plus léger fait son apparition qui permet de réduire la quantité de produit embarquée.

MOTEUR FUSÉE

Voir Moteur fusée dans le chapitre sur les propulseurs

- **Évolution technologique :** Des matériaux plus résistants permettent d'atteindre des températures plus élevées, ce qui permet d'augmenter la poussée. Des réactants chimiques plus énergétiques et plus légers font leur apparition et permettent de réduire la masse des produits embarqués.

STATORÉACTEUR À EAU

Voir Statoréacteur à eau dans le chapitre sur les propulseurs

- **Évolution technologique :** Des matériaux plus résistants permettent d'atteindre des températures plus élevées, ce qui permet d'augmenter la poussée. Des

poudres métalliques plus énergétiques et plus légères font leur apparition et permettent de réduire la masse des produits embarqués.

MOTEURS NUCLÉAIRES

Un moteur nucléaire utilise la chaleur dégagée par une réaction nucléaire (réacteur) ou par la désintégration d'un isotope radioactif (RTG) pour produire de l'électricité. Un moteur nucléaire est un moteur anaérobie.

RTG

Un générateur thermoélectrique à radio-isotope convertit directement en électricité la chaleur dégagée par la désintégration d'un isotope radioactif. À NT II, les premières versions utilisent un thermocouple pour la conversion de la chaleur en électricité, c'est pourquoi le rendement du générateur est très faible et par conséquent, le rapport poids-puissance peu intéressant pour des puissances un peu conséquentes. Les RTG plus récents (NT II+) utilisent des mini-pompes à chaleur à la place des thermocouples, ce qui permet d'augmenter le rendement et de réduire la masse du RTG. En plus de leur simplicité de fonctionnement, les RTG présentent l'avantage d'être extrêmement résistants aux chocs et de ne nécessiter strictement aucun entretien. D'autre part, le matériau fissible utilisé ne peut pas servir à faire des armes nucléaires (c'est un ralentisseur de neutrons, l'inverse de ce qui est souhaitable dans une bombe), ce qui rend le RTG apte à l'usage civil. Bien évidemment, l'isotope utilisé émet des radiations. Par conséquent, en cas de rupture de l'enveloppe de protection du RTG, une pollution nucléaire certaine en découlera. Les RTG n'ont véritablement qu'un seul gros inconvénient : leur prix. D'autre part, un RTG perd continuellement de la puissance, de telle sorte que par exemple 55 ans après sa mise en service, un RTG fonctionnant au Pu238 n'a plus que 60 % de sa puissance initiale.

- **Évolution technologique :** L'apparition de thermo-couples plus performants permet de réduire la taille des pompes à chaleur, réduisant ainsi la taille des RTG.

RÉACTEUR À FISSION

La chaleur dégagée par la réaction nucléaire sert à chauffer de l'eau pressurisée (circuit primaire). Cette eau passe à travers un générateur de vapeur : l'eau du circuit secondaire est portée à ébullition comme une cocotte-minute : la vapeur s'échappe alors sous pression et fait tourner une turbine, ce qui permet d'entraîner un alternateur et de générer du courant. L'eau du circuit secondaire passe ensuite par un condensateur (pour retourner à son état liquide) avant que le cycle ne recommence. On utilise une réaction nucléaire basée sur du thorium. Quand on bombarde un atome de thorium-233 avec des neutrons, vingt-sept jours plus tard celui-ci se désintègre en uranium-233. Puis, l'atome d'uranium-233 bombardé par les neutrons se désintègre en plusieurs fragments en libérant une énorme quantité d'énergie et d'autres neutrons qui vont percuter le thorium et continuer la réaction. L'unique réel problème de ce type de réacteur, c'est la génération des neutrons. À NT II, on est obligé d'utiliser un cœur en plutonium pour générer les neutrons.

- **Évolution technologique :** À partir de NT III, on gomme tous les petits défauts de ce système. Tout d'abord, on élimine un des circuits. En effet, le fait d'avoir deux circuits d'eau rend le système relativement inefficace. Aussi, on remplace l'eau par de l'hélium : le gaz chauffé par le réacteur passe directement dans une turbine à gaz, puis retourne dans le réacteur pour être réchauffé de nouveau. On obtient ainsi un réacteur plus compact et un meilleur rendement. Ensuite, on remplace le plutonium par un canon à neutron ce qui permet au réacteur de ne fonctionner qu'avec du thorium et élimine la majorité des risques de prolifération nucléaire. À l'allumage du réacteur, on alimente le canon par une source d'électricité extérieure (ce qui fait que le réacteur ne peut démarrer tout seul). Il génère alors des neutrons et 27 jours plus tard la réaction nucléaire démarre. En contrôlant l'émission de neutrons du canon, on contrôle la réaction, et si le canon n'émet plus, celle-ci s'arrête automatiquement. Une fois que la réaction a démarré, on utilise une partie du courant générée par la réaction pour alimenter en énergie le canon. Pour stopper la réaction, il suffit de couper l'émission de neutrons. On se retrouve donc avec un réacteur extrêmement « sûr ». À partir de NT V, la technologie des champs de force est devenue suffisamment mature pour que l'on s'en serve à la place d'une partie du blindage anti-radiation, ce qui permet de réduire encore un peu plus le poids du réacteur.

GÉNÉRATEUR À FISSION

C'est un réacteur au thorium de NT VI enfermé dans une coque pressurisée en ACS (technologie Azuréenne) ou en FusionB (technologie Généticienne). Ceci permet d'utiliser ce réacteur à n'importe quelle profondeur (jusqu'à -20 km) et avec n'importe quel type d'engin (armure de plongée par exemple)

MICRO-RÉACTEUR À FISSION

C'est un réacteur au thorium optimisé pour les petites puissances (jusqu'à GP-E1). On utilise la même approche que dans les RTG, à savoir que l'on convertit « presque » directement la chaleur émise par le réacteur en électricité en utilisant un thermocouple, ce qui permet de réduire de manière significative le poids du réacteur.

- **Évolution technologique :** les micro-réacteurs suivent les mêmes évolutions que les réacteurs au thorium (canon à neutron et champ de force).

MICRO-GÉNÉRATEUR À FISSION

Un micro-générateur est un micro-réacteur à fission au thorium de NT VI. Il embarque un canon à neutrons miniaturisé, du nano plomb et un champ de force pour piéger les émissions radioactives et des super thermocouples pour transformer directement la chaleur en courant. Le réacteur est, de plus, enfermé dans une coque pressurisée en ACS (technologie Azuréenne) ou en Fusion B (technologie Généticienne). Ceci permet de l'utiliser jusqu'à -20 km de profondeur et avec n'importe quel type d'engin (armure de plongée par exemple).

RÉACTEUR À FUSION NT VI

On utilise la fusion par confinement inertiel par laser. Elle consiste à faire fusionner deux noyaux atomiques légers en un noyau atomique plus lourd (par exemple le deutérium et le tritium en hélium), en utilisant des lasers extrêmement puissants. Le but est d'amorcer une réaction de fusion qui peut alors produire une quantité d'énergie supérieure à celle utilisée pour provoquer la réaction. Cette réaction nécessite des conditions de température et de pression très élevées (plusieurs millions de degrés) fournies par de puissants lasers disposés tout autour de la chambre de combustion. L'échantillon va alors se vaporiser sous forme de plasma. Il est aussi nécessaire de confiner la matière dans une très petite surface pour conserver un volume suffisant à l'obtention de la masse critique. Les pics de courant extrêmement importants sont fournis par des supercapaciteurs, un premier champ de force renforce le confinement, et du nano plomb et un deuxième champ de force piège les émissions radioactives. Au démarrage, le réacteur doit être alimenté par une source d'énergie électrique extérieure. Une fois que le réacteur produit du courant, les canons lasers et les champs de force sont alimentés par le réacteur.

GÉNÉRATEUR À FUSION (FGÉNÉRATEUR)

C'est un réacteur à fusion enfermé dans une coque pressurisée en ACS (technologie Azuréenne) ou en Fusion B (technologie Généticienne). Ceci permet de l'utiliser jusqu'à -20 km de profondeur et avec n'importe quel type d'engin (armure de plongée par exemple).



MICRO-RÉACTEUR À FUSION NT VI

C'est un réacteur à fusion optimisé pour les petites puissances (jusqu'à GP-E1). Il embarque des versions miniaturisés des canons lasers, des supercapaciteurs et des champs de force. De plus, des super thermocouples transforment directement la chaleur en courant, ce qui permet de réduire le poids du moteur. Bien que très bien protégé, il existe une petite probabilité qu'une attaque qui abîme le réacteur entraîne une rupture du confinement avant que la réaction ne soit stoppée. Le résultat est généralement assez catastrophique.

MICRO-GÉNÉRATEUR À FUSION (MICRO-FGÉNÉRATEUR)

C'est un micro-réacteur à fusion enfermé dans une coque pressurisée en ACS (technologie Azuréenne) ou en Fusion B (technologie Généticienne). Ceci permet de l'utiliser jusqu'à -20 km de profondeur et avec n'importe quel type d'engin (armure de plongée par exemple).

TURBINE À GAZ

Une turbine à gaz est un moteur rotatif à combustion interne à écoulement continu, généralement utilisé en propulsion aéronautique et maritime et dans la génération d'énergie (électricité). Elle est essentiellement constituée d'un compresseur, d'une chambre de combustion et d'une turbine. Le compresseur comprime l'air et l'envoie dans la chambre à combustion. Un carburant (gaz naturel, charbon gazéifié, kérosène, pétrole etc.) est vaporisé dans la chambre et le mélange air/combustible est enflammé. Les gaz chauds résultants passent à travers la turbine en se détendant. Celle-ci en tournant entraîne le compresseur (et donne aussi de l'énergie mécanique pour la génération électrique et hydraulique). Selon l'utilisation que l'on fait des gaz en sortie de la turbine, on obtient différents types de turbines à gaz. Compte tenu de leurs besoins en air (oxygène), les turbines à gaz sont essentiellement des moteurs de surface.

Turbine à réaction (turboréacteur) : Les gaz expulsés sont utilisés pour générer une poussée. Ce type de turbine est donc à la fois un moteur est un propulseur. Elle est utilisée pour propulser les avions au-delà de 750 km/h (~ Mach 0,6). Il existe deux variantes : les turboréacteurs à simple flux (dans les avions de premières générations) et les turboréacteurs à double flux encore appelés turbosoufflante.

Turbine à arbre de transmission : L'énergie cinétique des gaz sortants est utilisée pour faire tourner une deuxième turbine qui entraîne un arbre de transmission (qui traverse la turbine à gaz). Au bout de l'arbre de transmission on trouve souvent un réducteur mécanique qui permet d'adapter la vitesse de rotation à celle de l'appareil entraîné par l'arbre (rotor, hélice, roue, chenille de char, génératrice de courant, etc.) Quelques exemples :

- **Turbomoteur :** L'arbre de transmission entraîne un rotor (via une boite de transmission). Le turbomoteur est un « moteur » extrêmement compacte, fiable et puissant, c'est pourquoi il est utilisé dans les hélicoptères.
- **Turbopropulseur :** L'arbre de transmission entraîne une hélice. Le rendement du turbopropulseur est meilleur que celui du turbo-réacteur à double flux, mais à des vitesses plus faibles (< à 750km/h).
- **GAP :** Un GAP (Générateur Auxiliaire de Puissance) est un « mini » turbomoteur servant à démarrer les turboréacteurs. Le GAP peut parfois servir à la génération hydraulique en secours. Le GAP peut aussi être utilisé en générateur électrique de secours, lorsque toutes les génératrices de tous les turboréacteurs sont inopérantes.
- **Turbogénérateurs électriques :** L'arbre de transmission entraîne un alternateur, ce qui permet de produire de l'électricité. Afin d'améliorer le rendement de la turbine

on utilise la chaleur des gaz d'échappement pour produire de la vapeur dans une chaudière, ce qui permet de faire tourner un deuxième alternateur.

- **Évolution technologique :** Des matériaux plus performants permettent d'augmenter la température dans la chambre de combustion, ce qui permet d'améliorer le rendement de la turbine à gaz. Des carburants plus énergétiques et plus légers font leur apparition et permettent de réduire la masse des produits embarqués.

MOTEUR À ÉNERGIE RENOUVELABLE

ÉOLIENNE

L'éolienne est un moteur qui exploite la force des vents. Le vent passe à travers les pales d'une hélice. Le mouvement de rotation de ces pales entraîne alors un alternateur qui génère donc du courant électrique. La puissance maximale d'une éolienne (qui va déterminer la limite de résistance de sa structure) est obtenue pour des vitesses de vent de 25 m/s (soit 90 km/h).

- **Évolution technologique :** Des matériaux plus résistants permettent de construire des éoliennes qui durent plus longtemps (meilleurs résistances à la corrosion, aux rayonnements, etc.) et capables de supporter des vents plus puissants. À partir de NT III, on carène l'hélice (ce qui permet de mieux contrôler le flux d'air et de mieux protéger l'éolienne) et l'ensemble forme un moteur à aimants permanents. Par conséquent, la génération de courant est plus performante et le moteur est plus endurant (car moins de pièces en mouvement).

HYDROLIENNE

L'hydrolienne est un moteur qui exploite la force des courants marins. Pour capter cette énergie, on place des hélices sur le trajet de ces autoroutes de la mer. Une hydrolienne fonctionne donc de manière similaire à une éolienne, l'eau étant le médium qui agit sur l'hélice (au lieu de l'air). Le rendement d'une hydrolienne est supérieur à celui d'une éolienne, car contrairement aux vents, les courants sous-marins sont constants et prévisibles et il n'est pas nécessaire d'avoir un courant aussi rapide que le vent pour fournir la même quantité d'électricité.

- **Évolution technologique :** voir éoliennes

MOTEUR À RESSAC

Il s'agit d'un moteur exploitant le va et vient de l'eau contre les falaises. On creuse au bas d'une falaise un long tunnel terminé par une turbine (couplée à un alternateur) qui peut tourner dans les deux sens. Lorsque les vagues viennent frapper la falaise, elles s'engouffrent dans le tunnel, ce qui pousse l'air se trouvant à l'intérieur et fait donc tourner la turbine. Lorsque les vagues se retirent, cela crée un vide dans le tunnel et l'air extérieur est aspiré, faisant tourner la turbine dans l'autre sens. Dans des zones de falaises balayées par les vents et générant de fortes houles, ce type de moteur est un complément idéal aux éoliennes et permet de produire de l'électricité pour un prix très compétitif. Ces moteurs sont d'autre part relativement robustes et nécessitent peu d'entretien.

- **Évolution technologique :** Des matériaux plus résistants permettent de construire des moteurs à ressac durant plus longtemps (meilleure résistance à la corrosion, etc.) et capables de supporter un ressac plus puissant.

MOTEUR GÉOTHERMIQUE

Il s'agit de moteurs exploitant la chaleur de la terre. Pour cela soit on exploite des geysers en surface soit on fore des puits dans la croûte terrestre pour atteindre des régions d'intense chaleur (150 °C et plus). Celles-ci sont situées soit dans des zones volcaniques ou dans des zones d'anomalie de températures (ce qui permet de ne pas creuser trop profondément: quelques centaines de mètres), soit dans des zones sédimentaires (dans ce cas, il faut creuser au-moins jusqu'à - 1 500 m de profondeur). On exploite alors soit directement des sources hydrothermales très chaudes, soit on injecte de l'eau sous pression dans la roche. Dans les deux cas, la vapeur dégagée passe à travers une turbine qui entraîne un alternateur.

- **Évolution technologique** : Des matériaux plus résistants permettent de construire des moteurs géothermiques durant plus longtemps (meilleure résistance à la corrosion, aux rayonnements, etc.) et capables de supporter des températures plus importantes.

GÉNÉRATRICE À MAGMA NT III

Il s'agit d'un moteur exploitant la chaleur dégagée par le magma. Celle-ci permet de transformer en vapeur de l'eau circulant dans des tuyaux ce qui entraîne une turbine et un alternateur. L'inconvénient, c'est que cela nécessite des matériaux très résistants pour supporter les températures de la lave. De plus, il faut veiller à ne pas refroidir trop rapidement la lave si on ne veut pas générer des bouchons qui pourraient provoquer des expulsions violentes de lave. D'autre part, son utilisation sous l'eau est malaisée car il devient de plus de plus difficile de construire des tuyauteries étanches au fur et à mesure que la profondeur augmente. Aussi, sous l'eau, on préfère utiliser des thermocouples à base de super métaux structurés* (tungstène, platine, nickel, etc.). Une des extrémités est trempée directement dans le magma et l'autre est au contact de l'eau de mer. Même si le rendement de la génératrice est plus faible (et son prix assez élevé), la conception en est tellement simplifiée que toutes les génératrices à magma au-delà de 3 000 m de profondeur sont de ce modèle.

(*) Il s'agit de matériaux dont tous les atomes sont orientés dans le même sens, ce qui leur confère une grande robustesse et favorise grandement la migration des électrons. À NT III et IV, ces matériaux ne peuvent être produits que dans l'espace (car c'est l'absence de gravité qui permet cette orientation uniforme). Ils sont par conséquents hors de prix.

- **Évolution technologique :** Des matériaux plus résistants permettent de construire des génératrices à magma durant plus longtemps (meilleure résistance à la corrosion, aux rayonnements, etc.) et capables de supporter des températures de magma plus importantes. À NT V et au-dessus, on sait fabriquer sur terre les super métaux structurés, ce qui réduit grandement leur coût de fabrication.

AUTRES SYSTÈMES

ENERGIE DES VAGUES

ce dispositif utilise le principe du pendule pour récupérer l'énergie des vagues. Ces dernières font osciller des sortes de boudins placés entre deux eaux qui font bouger un poids qui, suivant son emplacement, rempli ou vide des pompes hydrauliques chargeant des accumulateurs à haute pression. Ces derniers livrent leur énergie à des moteurs hydrauliques, qui à leur tour entraînent des générateurs d'électricité. Ces dispositifs sont déployés en grand nombre, en « fermes », accrochés les uns aux autres. La plus petite ferme mesure 30 mètres de long sur 20 mètres de large et peut produire un minimum de 1 mégawatt (GP-E1+).

ENERGIE MARÉTHERMIQUE (OU ÉNERGIE THERMIQUE DES MERS – ETM)

L'énergie maréthermique est produite en exploitant la différence de température entre les eaux superficielles et les eaux profondes des océans. Ce dispositif permet aussi de fabriquer de l'eau douce.

ÉNERGIE OSMOTIQUE

Ces dispositifs sont installés près des estuaires où l'eau douce se mélange à l'eau salée de la mer, pour y exploiter le phénomène d'osmose. L'eau douce et l'eau de mer sont séparées par une membrane semi-perméable et l'eau douce migre à travers la membrane ce qui crée une surpression qui va actionner une turbine. Des membranes plus évoluées permettent de ne laisser passer qu'un type d'ions (positifs ou négatifs) pour une production directe d'électricité. Les membranes sont déployées sur des champs de 500 mètres à 1 kilomètre de cotés et peuvent produire plusieurs mégawats.

ÉNERGIE MARÉMOTRICE

Ce dispositif permet d'exploiter l'énergie générée par les variations du niveau de la mer. Le plus souvent, il est utilisé dans des grandes usines marémotrices déployées le long des côtes.

MERVEILLES GÉNÉTICIENNES

- **CEAG :** Un CEAG (Capteurs d'Énergie Ambiante Généticien) capte l'énergie ambiante quel que soit l'environnement. On suppose que c'est une évolutions des convertisseurs d'énergie basés sur des micro antennes. Ils seraient donc capables de capter non-seulement toutes les longueurs d'onde du spectre solaire, mais aussi les ondes radio, les variations de température, etc.
- **Générateur foudre :** Ce dispositif généticien n'a jamais pu être reproduit et on sait peu de chose à son sujet. Il génère une sphère de plasma stable (comme celles générées par la foudre) dégageant une quantité incroyable d'énergie. Cette énergie est convertie en électricité au moyen d'un CEAG.
- **Antimatière et contrôle de singularité :** Ces deux merveilles de la technologie généticienne ne peuvent être adaptées aux armures et sont réservées aux navires de plus de 20 000 tonnes dans le premier cas et de plus de 50 000 tonnes dans le second cas. La première de ces technologies permet de maîtriser l'anti-matière, la seconde la puissance illimitée des trous noirs.
- **Énergie du vide :** les Généticiens sont capables de fabriquer des générateurs tirant leur énergie des fluctuations du vide de notre propre dimension. La puissance générée est proprement phénoménale.
- **Divers :** les Généticiens possèdent d'énormes installations captant toute forme d'énergie (tornade, tempête, foudre, etc..) Celles-ci sont converties directement en électricité par l'intermédiaire d'un ou plusieurs CEAG (selon la forme d'énergie).

SOURCES D'ÉNERGIE / GÉNÉRATEURS

Les poids sont indiqués au niveau technologique ou un tel équipement peut être construit. Pour obtenir le poids à un autre niveau technologique, utilisez les multiplicateurs de saut technologique.

POIDS ET PRIX DES BATTERIES LES PLUS FRÉQUENTES

- **THC :** Batterie très haute capacité
- **THCc :** Batterie très haute capacité compensée
- **BNR :** batterie non rechargeable mark 1
- **PE :** Pack d'énergie

POIDS DES BATTERIES NT II LES PLUS COURANTES ET DES PACKS D'ÉNERGIE NT VI
POIDS EN KG PAR HEURE D'AUTONOMIE

BATTERIES_	THC (NT II)	THCc (NTII)	BNR Mk 1 (NTII)	PE (azuréen)	PE (généticien)
GP-A1	0,4 kg	0,6 kg	0,2 kg	0,06 kg	0,05 kg
GP-A2	0,7 kg	1,1 kg	0,4 kg	0,1 kg	0,1 kg
GP-A3	1,2 kg	2 kg	0,7 kg	0,2 kg	0,2 kg
GP-A4	2,1 kg	3,6 kg	1,3 kg	0,4 kg	0,3 kg
GP-B1	3,8 kg	6,4 kg	2,4 kg	0,6 kg	0,5 kg
GP-B2	6,8 kg	11 kg	4,2 kg	1,1 kg	1 kg
GP-B3	12 kg	20 kg	7,5 kg	2 kg	1,7 kg
GP-B4	21 kg	36 kg	13 kg	3,6 kg	3 kg
GP-C1	38 kg	64 kg	24 kg	6,4 kg	5 kg
GP-C2	68 kg	114 kg	42 kg	11 kg	9,6 kg
GP-C3	120 kg	203 kg	75 kg	20 kg	17 kg
GP-C4	214 kg	360 kg	134 kg	36 kg	30 kg
GP-D1	381 kg	641 kg	238 kg	64 kg	54 kg
GP-D2	677 kg	1,1 t	423 kg	113 kg	96 kg
GP-D3	1,2 t	2 t	753 kg	201 kg	170 kg
GP-D4	2,1 t	3,6 t	1,3 t	358 kg	303 kg

Les SHC (batterie super haute capacité) sont deux fois moins lourdes, mais coûtent cinq fois plus. Elles n'apparaissent qu'à NT III.

Les BNR mark 2 pèsent deux fois moins lourd, mais coûtent quatre fois plus.

POIDS ET PRIX DES RÉACTEURS LES PLUS FRÉQUENTS

Poids en kg pour une autonomie de 100 ans (sauf les RTG qui ont une autonomie d'environ 150 ans, voir table ci-après).

- **RTG :** générateur thermoélectrique à radio-isotope
- **RTGc :** générateur thermoélectrique à radio-isotope compensé
- **MRTp :** Micro réacteur à fission (au Thorium) pressurisé
- **MRFp :** Micro réacteur à fusion pressurisé

La puissance délivrée par un RTG diminue avec le temps.

RTG	
ANNÉES_	**Puissance**
5	95%
11	90%
17	85%
24	80%
31	75%
38	70%
46	65%
55	60%
64	55%
75	50%
86	45%
99	40%
113	35%
130	30%
150	25%

PRIX DES BATTERIES NT II LES PLUS COURANTES ET DES PACKS D'ÉNERGIE NT VI					
BATTERIES_	**THC (NT II)**	**THC compensé**	**BNR mrk 1**	**PE (azuréen)**	**PE (généticien)**
Coût	60/kg	40/kg	75/kg	250/kg	190/kg

PRIX DES BATTERIES NT II LES PLUS COURANTES ET DES PACKS D'ÉNERGIE NT VI						
MOTEURS_	**RTG (NTII)**	**RTGc (NTII)**	**MRTp (azuréen)**	**MRTp (généticien)**	**MRFp (azuréen)**	**MRFp (généticien)**
Coût	5 000/kg	4 500/kg	600/kg	490/kg	4 950/kg	4 900/kg

POIDS DES RÉACTEURS LES PLUS FRÉQUENTS						
MOTEURS_	**RTG (NTII)**	**RT Gc (NTII)**	**MRTp (azuréen)**	**MRTp (généticien)**	**MRFp (azuréen)**	**MRFp (généticien)**
GP-A1	5 kg	8 kg	568 kg	482 kg	38 kg	32,2 kg
GP-A2	9 kg	15 kg	568 kg	482 kg	38,1 kg	32,3 kg
GP-A3	16 kg	27 kg	569 kg	483 kg	38,2 kg	32,4 kg
GP-A4	28 kg	47 kg	570 kg	484 kg	38,4 kg	32,6 kg
GP-B1	50 kg	84 kg	572 kg	485 kg	38,8 kg	32,9 kg
GP-B2	89 kg	150 kg	575 kg	488 kg	39 kg	33,5 kg
GP-B3	158 kg	266 kg	581 kg	493 kg	41 kg	34 kg
GP-B4	281 kg	473 kg	591 kg	502 kg	43 kg	36 kg
GP-C1	500 kg	841 kg	609 kg	517 kg	46 kg	39 kg
GP-C2	889 kg	1,5 t	642 kg	545 kg	53 kg	45 kg
GP-C3	1,6 t	2,7 t	700 kg	594 kg	64 kg	55 kg
GP-C4	2,8 t	4,7 t	803 kg	681 kg	85 kg	72 kg
GP-D1	5 t	8,4 t	986 kg	837 kg	122 kg	103 kg
GP-D2	8,9 t	14,9 t	1,3 t	1,1 t	187 kg	159 kg
GP-D3	15,8 t	26,6 t	1,9 t	1,6 t	303 kg	257 kg
GP-D4	28,1 t	47,3 t	2,9 t	2,5 t	509 kg	432 kg

<< ANNEXES_

GABARIT DES ENGINS AUX DIFFÉRENTES ÉCHELLES

Le Gabarit est une approximation du volume d'un appareil. Pour les engins sous-marins pressurisés ainsi que pour la plupart des créatures, ce volume correspond à leur poids (tonnes à l'échelle V- et V+ et kg à l'échelle H).

NOUVELLE TABLE DE VITESSES ET DE POINTS DE MOUVEMENT

M : vitesse minimale (vitesse d'une armure marchant sur les fonds marins par exemple). Les valeurs entre le m/tour, les km/h et les nœuds peuvent ne pas correspondre tout à fait mais il s'agit d'approximations.

GABARIT DES ENGINS AUX DIFFÉRENTES ÉCHELLES ECHELLE H/ECHELLE V-/ECHELLE V+								
VOL. (dm^3)_	**GAB**	**RD**	**m^3**	**GAB**	**RD**	**M^3**	**GAB**	**RD**
≥ 0,08	1	+6	≥ 3,5	1	+6	≥ 16 988	5	+2
≥ 0,6	2	+6	≥ 9	2	+6	≥ 30 980	6	+2
≥ 2	3	+4	≥ 16	3	+4	≥ 51 094	7	+1
≥ 5	4	+4	≥ 40	4	+4	≥ 78 441	8	+1
≥ 9	5	+2	≥ 80	5	+2	≥ 114 134	9	0
≥ 16	6	+2	≥ 167	6	+2	≥ 159 282	10	0
≥ 26	7	+1	≥ 276	7	+1	≥ 214 997	11	-1
≥ 38	8	+1	≥ 424	8	+1	≥ 282 391	12	-1
≥ 55	9	0	≥ 616	9	0	≥ 362 574	13	-2
≥ 75	10	0	≥ 860	10	0	≥ 456 658	14	-2
≥ 100	11	-1	≥ 1 161	11	-1	≥ 565 753	15	-3
≥ 147	12	-1	≥ 1 525	12	-1	≥ 690 971	16	-3
≥ 206	13	-2	≥ 1 958	13	-2	≥ 833 424	17	-4
≥ 279	14	-2	≥ 2 466	14	-2	≥ 994 221	18	-4
≥ 369	15	-3	≥ 3 055	15	-3	≥ 1 174 475	19	-5
≥ 475	16	-3	≥ 3 731	16	-3	≥ 1 375 297	20	-5
≥ 600	17	-4	≥ 4 500	17	-4	≥ 1 597 797	21	-6
≥ 746	18	-4	≥ 5 369	18	-4	≥ 1 843 087	22	-6
≥ 913	19	-5	≥ 6 342	19	-5	≥ 2 112 278	23	-7
≥ 1 103 (1,10 m^3)	20	-5	≥ 7 426	20	-5	≥ 2 406 481	24	-7
≥ 1 319 (1,32 m^3)	21	-6	≥ 8 628	21	-6	≥ 2 726 808	25	-8
≥ 1 560 (1,56 m^3)	22	-6	≥ 9 952	22	-6	≥ 3 074 369	26	-8
≥ 1 830 (1,83 m^3)	23	-7	≥ 11 406	23	-7	≥ 3 450 275	27	-9
≥ 2 129 (2,13 m^3)	24	-7	≥ 12 994	24	-7	≥ 3 855 639	28	-9
≥ 2 458 (2,46 m^3)	25	-8	≥ 14 724	25	-8	≥ 4 291 570	29	-9

NOUVELLE TABLE DE VITESSES ET DE POINTS DE MOUVEMENT									
VIT_	**Allure max**	**Nœuds**	**Km/h**	**PM***	**VIT**	**ALLURE MAX**	**NŒUDS**	**KM/H**	**PM**
M	1-2 m/t	0,3	0,5	1/2	200	1796-1804 m/t	599-601	1200-1205	41
<1	3-4 m/t	1	1-3	1	201	1805-1813 m/t	602-604	1206-1211	41
1	5-13 m/t	2-4	4-9	1	202	1814-1822 m/t	605-607	1212-1217	41
2	14-22 m/t	5-7	10-15	1	203	1823-1831 m/t	608-610	1218-1223	41
3	23-31 m/t	8-10	16-21	1	204	1832-1840 m/t	611-613	1224-1229	41
4	32-40 m/t	11-13	22-27	1	205	1841-1849 m/t	614-616	1230-1235	42
5	41-49 m/t	14-16	28-33	2	206	1850-1858 m/t	617-619	1236-1241	42
6	50-58 m/t	17-19	34-39	2	207	1859-1867 m/t	620-622	1242-1247	42
7	59-67 m/t	20-22	40-45	2	208	1868-1876 m/t	623-625	1248-1253	42
8	68-76 m/t	23-25	46-53	2	209	1877-1885 m/t	626-628	1254-1259	42
9	77-85 m/t	26-28	54-59	2	210	1886-1894 m/t	629-631	1260-1265	43
10	86-94 m/t	29-31	60-65	3	211	1895-1903 m/t	632-634	1266-1271	43
11	95-103 m/t	32-34	66-71	3	212	1904-1912 m/t	635-637	1272-1277	43
12	104-112 m/t	35-37	72-77	3	213	1913-1921 m/t	638-640	1278-1283	43
13	113-121 m/t	38-40	78-83	3	214	1922-1930 m/t	641-643	1284-1289	43
14	122-130 m/t	41-43	84-89	3	215	1931-1939 m/t	644-646	1290-1295	44
15	131-139 m/t	44-46	90-95	4	216	1940-1948 m/t	647-649	1296-1301	44
16	140-148 m/t	47-49	96-101	4	217	1949-1957 m/t	650-652	1302-1307	44
17	149-157 m/t	50-52	102-107	4	218	1958-1966 m/t	653-655	1308-1313	44
18	158-166 m/t	53-55	108-113	4	219	1967-1975 m/t	656-658	1314-1319	44
19	167-175 m/t	56-58	114-119	4	220	1976-1984 m/t	659-661	1320-1325	45
20	176-184 m/t	59-61	120-125	5	221	1985-1993 m/t	662-664	1326-1331	45
21	185-193 m/t	62-64	126-131	5	222	1994-2002 m/t	665-667	1332-1337	45
22	194-202 m/t	65-67	132-137	5	223	2003-2011 m/t	668-670	1338-1343	45
23	203-211 m/t	68-70	138-143	5	224	2012-2020 m/t	671-673	1344-1349	45
24	212-220 m/t	71-73	144-149	5	225	2021-2029 m/t	674-676	1350-1355	46
25	221-229 m/t	74-76	150-155	6	226	2030-2038 m/t	677-679	1356-1361	46
26	230-238 m/t	77-79	156-161	6	227	2039-2047 m/t	680-682	1362-1367	46
27	239-247 m/t	80-82	162-167	6	228	2048-2056 m/t	683-685	1368-1373	46
28	248-256 m/t	83-85	168-173	6	229	2057-2065 m/t	686-688	1374-1379	46
29	257-265 m/t	86-88	174-179	6	230	2066-2074 m/t	689-691	1380-1385	47
30	266-274 m/t	89-91	180-185	7	231	2075-2083 m/t	692-694	1386-1391	47
31	275-283 m/t	92-94	186-191	7	232	2084-2092 m/t	695-697	1392-1397	47
32	284-292 m/t	95-97	192-197	7	233	2093-2101 m/t	698-700	1398-1403	47
33	293-301 m/t	98-100	198-203	7	234	2102-2110 m/t	701-703	1404-1409	47
34	302-310 m/t	101-103	204-209	7	235	2111-2119 m/t	704-706	1410-1415	48
35	311-319 m/t	104-106	210-215	8	236	2120-2128 m/t	707-709	1416-1421	48
36	320-328 m/t	107-109	216-221	8	237	2129-2137 m/t	710-712	1422-1427	48
37	329-337 m/t	110-112	222-227	8	238	2138-2146 m/t	713-715	1428-1433	48
38	338-346 m/t	113-115	228-233	8	239	2147-2155 m/t	716-718	1434-1439	48
39	347-355 m/t	116-118	234-239	8	240	2156-2164 m/t	719-721	1440-1445	49
40	356-364 m/t	119-121	240-245	9	241	2165-2173 m/t	722-724	1446-1451	49
41	365-373 m/t	122-124	246-251	9	242	2174-2182 m/t	725-727	1452-1457	49
42	374-382 m/t	125-127	252-257	9	243	2183-2191 m/t	728-730	1458-1463	49
43	383-391 m/t	128-130	258-263	9	244	2192-2200 m/t	731-733	1464-1469	49
44	392-400 m/t	131-133	264-269	9	245	2201-2209 m/t	734-736	1470-1475	50
45	401-409 m/t	134-136	270-275	10	246	2210-2218 m/t	737-739	1476-1481	50
46	410-418 m/t	137-139	276-281	10	247	2219-2227 m/t	740-742	1482-1487	50

NOUVELLE TABLE DE VITESSES ET DE POINTS DE MOUVEMENT									
VIT_	Allure max	Nœuds	Km/h	PM*	VIT	ALLURE MAX	NŒUDS	KM/H	PM
47	419-427 m/t	140-142	282-287	10	248	2228-2236 m/t	743-745	1488-1493	50
48	428-436 m/t	143-145	288-293	10	249	2237-2245 m/t	746-748	1494-1499	50
49	437-445 m/t	146-148	294-299	10	250	2246-2254 m/t	749-751	1500-1505	51
50	446-454 m/t	149-151	300-305	11	251	2255-2263 m/t	752-754	1506-1511	51
51	455-463 m/t	152-154	306-311	11	252	2264-2272 m/t	755-757	1512-1517	51
52	464-472 m/t	155-157	312-317	11	253	2273-2281 m/t	758-760	1518-1523	51
53	473-481 m/t	158-160	318-323	11	254	2282-2290 m/t	761-763	1524-1529	51
54	482-490 m/t	161-163	324-329	11	255	2291-2299 m/t	764-766	1530-1535	52
55	491-499 m/t	164-166	330-335	12	256	2300-2308 m/t	767-769	1536-1541	52
56	500-508 m/t	167-169	336-341	12	257	2309-2317 m/t	770-772	1542-1547	52
57	509-517 m/t	170-172	342-347	12	258	2318-2326 m/t	773-775	1548-1553	52
58	518-526 m/t	173-175	348-353	12	259	2327-2335 m/t	776-778	1554-1559	52
59	527-535 m/t	176-178	354-359	12	260	2336-2344 m/t	779-781	1560-1565	53
60	536-544 m/t	179-181	360-365	13	261	2345-2353 m/t	782-784	1566-1571	53
61	545-553 m/t	182-184	366-371	13	262	2354-2362 m/t	785-787	1572-1577	53
62	554-562 m/t	185-187	372-377	13	263	2363-2371 m/t	788-790	1578-1583	53
63	563-571 m/t	188-190	378-383	13	264	2372-2380 m/t	791-793	1584-1589	53
64	572-580 m/t	191-193	384-389	13	265	2381-2389 m/t	794-796	1590-1595	54
65	581-589 m/t	194-196	390-395	14	266	2390-2398 m/t	797-799	1596-1601	54
66	590-598 m/t	197-199	396-401	14	267	2399-2407 m/t	800-802	1602-1607	54
67	599-607 m/t	200-202	402-407	14	268	2408-2416 m/t	803-805	1608-1613	54
68	608-616 m/t	203-205	408-413	14	269	2417-2425 m/t	806-808	1614-1619	54
69	617-625 m/t	206-208	414-419	14	270	2426-2434 m/t	809-811	1620-1625	55
70	626-634 m/t	209-211	420-425	15	271	2435-2443 m/t	812-814	1626-1631	55
71	635-643 m/t	212-214	426-431	15	272	2444-2452 m/t	815-817	1632-1637	55
72	644-652 m/t	215-217	432-437	15	273	2453-2461 m/t	818-820	1638-1643	55
73	653-661 m/t	218-220	438-443	15	274	2462-2470 m/t	821-823	1644-1649	55
74	662-670 m/t	221-223	444-449	15	275	2471-2479 m/t	824-826	1650-1655	56
75	671-679 m/t	224-226	450-455	16	276	2480-2488 m/t	827-829	1656-1661	56
76	680-688 m/t	227-229	456-461	16	277	2489-2497 m/t	830-832	1662-1667	56
77	689-697 m/t	230-232	462-467	16	278	2498-2506 m/t	833-835	1668-1673	56
78	698-706 m/t	233-235	468-473	16	279	2507-2515 m/t	836-838	1674-1679	56
79	707-715 m/t	236-238	474-479	16	280	2516-2524 m/t	839-841	1680-1685	57
80	716-724 m/t	239-241	480-485	17	281	2525-2533 m/t	842-844	1686-1691	57
81	725-733 m/t	242-244	486-491	17	282	2534-2542 m/t	845-847	1692-1697	57
82	734-742 m/t	245-247	492-497	17	283	2543-2551 m/t	848-850	1698-1703	57
83	743-751 m/t	248-250	498-503	17	284	2552-2560 m/t	851-853	1704-1709	57
84	752-760 m/t	251-253	504-509	17	285	2561-2569 m/t	854-856	1710-1715	58
85	761-769 m/t	254-256	510-515	18	286	2570-2578 m/t	857-859	1716-1721	58
86	770-778 m/t	257-259	516-521	18	287	2579-2587 m/t	860-862	1722-1727	58
87	779-787 m/t	260-262	522-527	18	288	2588-2596 m/t	863-865	1728-1733	58
88	788-796 m/t	263-265	528-533	18	289	2597-2605 m/t	866-868	1734-1739	58
89	797-805 m/t	266-268	534-539	18	290	2606-2614 m/t	869-871	1740-1745	59
90	806-814 m/t	269-271	540-545	19	291	2615-2623 m/t	872-874	1746-1751	59
91	815-823 m/t	272-274	546-551	19	292	2624-2632 m/t	875-877	1752-1757	59
92	824-832 m/t	275-277	552-557	19	293	2633-2641 m/t	878-880	1758-1763	59
93	833-841 m/t	278-280	558-563	19	294	2642-2650 m/t	881-883	1764-1769	59
94	842-850 m/t	281-283	564-569	19	295	2651-2659 m/t	884-886	1770-1775	60

NOUVELLE TABLE DE VITESSES ET DE POINTS DE MOUVEMENT									
VIT_	**Allure max**	**Nœuds**	**Km/h**	**PM***	**VIT**	**ALLURE MAX**	**NŒUDS**	**KM/H**	**PM**
95	851-859 m/t	284-286	570-575	20	296	2660-2668 m/t	887-889	1776-1781	60
96	860-868 m/t	287-289	576-581	20	297	2669-2677 m/t	890-892	1782-1787	60
97	869-877 m/t	290-292	582-587	20	298	2678-2686 m/t	893-895	1788-1793	60
98	878-886 m/t	293-295	588-593	20	299	2687-2695 m/t	896-898	1794-1799	60
99	887-895 m/t	296-298	594-599	20	300	2696-2704 m/t	899-901	1800-1805	61
100	896-904 m/t	299-301	600-605	21	301	2705-2713 m/t	902-904	1806-1811	61
101	905-913 m/t	302-304	606-611	21	302	2714-2722 m/t	905-907	1812-1817	61
102	914-922 m/t	305-307	612-617	21	303	2723-2731 m/t	908-910	1818-1823	61
103	923-931 m/t	308-310	618-623	21	304	2732-2740 m/t	911-913	1824-1829	61
104	932-940 m/t	311-313	624-629	21	305	2741-2749 m/t	914-916	1830-1835	62
105	941-949 m/t	314-316	630-635	22	306	2750-2758 m/t	917-919	1836-1841	62
106	950-958 m/t	317-319	636-641	22	307	2759-2767 m/t	920-922	1842-1847	62
107	959-967 m/t	320-322	642-647	22	308	2768-2776 m/t	923-925	1848-1853	62
108	968-976 m/t	323-325	648-653	22	309	2777-2785 m/t	926-928	1854-1859	62
109	977-985 m/t	326-328	654-659	22	310	2786-2794 m/t	929-931	1860-1865	63
110	986-994 m/t	329-331	660-665	23	311	2795-2803 m/t	932-934	1866-1871	63
111	995-1003 m/t	332-334	666-671	23	312	2804-2812 m/t	935-937	1872-1877	63
112	1004-1012 m/t	335-337	672-677	23	313	2813-2821 m/t	938-940	1878-1883	63
113	1013-1021 m/t	338-340	678-683	23	314	2822-2830 m/t	941-943	1884-1889	63
114	1022-1030 m/t	341-343	684-689	23	315	2831-2839 m/t	944-946	1890-1895	64
115	1031-1039 m/t	344-346	690-695	24	316	2840-2848 m/t	947-949	1896-1901	64
116	1040-1048 m/t	347-349	696-701	24	317	2849-2857 m/t	950-952	1902-1907	64
117	1049-1057 m/t	350-352	702-707	24	318	2858-2866 m/t	953-955	1908-1913	64
118	1058-1066 m/t	353-355	708-713	24	319	2867-2875 m/t	956-958	1914-1919	64
119	1067-1075 m/t	356-358	714-719	24	320	2876-2884 m/t	959-961	1920-1925	65
120	1076-1084 m/t	359-361	720-725	25	321	2885-2893 m/t	962-964	1926-1931	65
121	1085-1093 m/t	362-364	726-731	25	322	2894-2902 m/t	965-967	1932-1937	65
122	1094-1102 m/t	365-367	732-737	25	323	2903-2911 m/t	968-970	1938-1943	65
123	1103-1111 m/t	368-370	738-743	25	324	2912-2920 m/t	971-973	1944-1949	65
124	1112-1120 m/t	371-373	744-749	25	325	2921-2929 m/t	974-976	1950-1955	66
125	1121-1129 m/t	374-376	750-755	26	326	2930-2938 m/t	977-979	1956-1961	66
126	1130-1138 m/t	377-379	756-761	26	327	2939-2947 m/t	980-982	1962-1967	66
127	1139-1147 m/t	380-382	762-767	26	328	2948-2956 m/t	983-985	1968-1973	66
128	1148-1156 m/t	383-385	768-773	26	329	2957-2965 m/t	986-988	1974-1979	66
129	1157-1165 m/t	386-388	774-779	26	330	2966-2974 m/t	989-991	1980-1985	67
130	1166-1174 m/t	389-391	780-785	27	331	2975-2983 m/t	992-994	1986-1991	67
131	1175-1183 m/t	392-394	786-791	27	332	2984-2992 m/t	995-997	1992-1997	67
132	1184-1192 m/t	395-397	792-797	27	333	2993-3001 m/t	998-1000	1998-2003	67
133	1193-1201 m/t	398-400	798-803	27	334	3002-3010 m/t	1001-1003	2004-2009	67
134	1202-1210 m/t	401-403	804-809	27	335	3011-3019 m/t	1004-1006	2010-2015	68
135	1211-1219 m/t	404-406	810-815	28	336	3020-3028 m/t	1007-1009	2016-2021	68
136	1220-1228 m/t	407-409	816-821	28	337	3029-3037 m/t	1010-1012	2022-2027	68
137	1229-1237 m/t	410-412	822-827	28	338	3038-3046 m/t	1013-1015	2028-2033	68
138	1238-1246 m/t	413-415	828-833	28	339	3047-3055 m/t	1016-1018	2034-2039	68
139	1247-1255 m/t	416-418	834-839	28	340	3056-3064 m/t	1019-1021	2040-2045	69
140	1256-1264 m/t	419-421	840-845	29	341	3065-3073 m/t	1022-1024	2046-2051	69
141	1265-1273 m/t	422-424	846-851	29	342	3074-3082 m/t	1025-1027	2052-2057	69
142	1274-1282 m/t	425-427	852-857	29	343	3083-3091 m/t	1028-1030	2058-2063	69

NOUVELLE TABLE DE VITESSES ET DE POINTS DE MOUVEMENT									
VIT_	**Allure max**	**Nœuds**	**Km/h**	**PM***	**VIT**	**ALLURE MAX**	**NŒUDS**	**KM/H**	**PM**
143	1283-1291 m/t	428-430	858-863	29	344	3092-3100 m/t	1031-1033	2064-2069	69
144	1292-1300 m/t	431-433	864-869	29	345	3101-3109 m/t	1034-1036	2070-2075	70
145	1301-1309 m/t	434-436	870-875	30	346	3110-3118 m/t	1037-1039	2076-2081	70
146	1310-1318 m/t	437-439	876-881	30	347	3119-3127 m/t	1040-1042	2082-2087	70
147	1319-1327 m/t	440-442	882-887	30	348	3128-3136 m/t	1043-1045	2088-2093	70
148	1328-1336 m/t	443-445	888-893	30	349	3137-3145 m/t	1046-1048	2094-2099	70
149	1337-1345 m/t	446-448	894-899	30	350	3146-3154 m/t	1049-1051	2100-2105	71
150	1346-1354 m/t	449-451	900-905	31	351	3155-3163 m/t	1052-1054	2106-2111	71
151	1355-1363 m/t	452-454	906-911	31	352	3164-3172 m/t	1055-1057	2112-2117	71
152	1364-1372 m/t	455-457	912-917	31	353	3173-3181 m/t	1058-1060	2118-2123	71
153	1373-1381 m/t	458-460	918-923	31	354	3182-3190 m/t	1061-1063	2124-2129	71
154	1382-1390 m/t	461-463	924-929	31	355	3191-3199 m/t	1064-1066	2130-2135	72
155	1391-1399 m/t	464-466	930-935	32	356	3200-3208 m/t	1067-1069	2136-2141	72
156	1400-1408 m/t	467-469	936-941	32	357	3209-3217 m/t	1070-1072	2142-2147	72
157	1409-1417 m/t	470-472	942-947	32	358	3218-3226 m/t	1073-1075	2148-2153	72
158	1418-1426 m/t	473-475	948-953	32	359	3227-3235 m/t	1076-1078	2154-2159	72
159	1427-1435 m/t	476-478	954-959	32	360	3236-3244 m/t	1079-1081	2160-2165	73
160	1436-1444 m/t	479-481	960-965	33	361	3245-3253 m/t	1082-1084	2166-2171	73
161	1445-1453 m/t	482-484	966-971	33	362	3254-3262 m/t	1085-1087	2172-2177	73
162	1454-1462 m/t	485-487	972-977	33	363	3263-3271 m/t	1088-1090	2178-2183	73
163	1463-1471 m/t	488-490	978-983	33	364	3272-3280 m/t	1091-1093	2184-2189	73
164	1472-1480 m/t	491-493	984-989	33	365	3281-3289 m/t	1094-1096	2190-2195	74
165	1481-1489 m/t	494-496	990-995	34	366	3290-3298 m/t	1097-1099	2196-2201	74
166	1490-1498 m/t	497-499	996-1001	34	367	3299-3307 m/t	1100-1102	2202-2207	74
167	1499-1507 m/t	500-502	1002-1007	34	368	3308-3316 m/t	1103-1105	2208-2213	74
168	1508-1516 m/t	503-505	1008-1013	34	369	3317-3325 m/t	1106-1108	2214-2219	74
169	1517-1525 m/t	506-508	1014-1019	34	370	3326-3334 m/t	1109-1111	2220-2225	75
170	1526-1534 m/t	509-511	1020-1025	35	371	3335-3343 m/t	1112-1114	2226-2231	75
171	1535-1543 m/t	512-514	1026-1031	35	372	3344-3352 m/t	1115-1117	2232-2237	75
172	1544-1552 m/t	515-517	1032-1037	35	373	3353-3361 m/t	1118-1120	2238-2243	75
173	1553-1561 m/t	518-520	1038-1043	35	374	3362-3370 m/t	1121-1123	2244-2249	75
174	1562-1570 m/t	521-523	1044-1049	35	375	3371-3379 m/t	1124-1126	2250-2255	76
175	1571-1579 m/t	524-526	1050-1055	36	376	3380-3388 m/t	1127-1129	2256-2261	76
176	1580-1588 m/t	527-529	1056-1061	36	377	3389-3397 m/t	1130-1132	2262-2267	76
177	1589-1597 m/t	530-532	1062-1067	36	378	3398-3406 m/t	1133-1135	2268-2273	76
178	1598-1606 m/t	533-535	1068-1073	36	379	3407-3415 m/t	1136-1138	2274-2279	76
179	1607-1615 m/t	536-538	1074-1079	36	380	3416-3424 m/t	1139-1141	2280-2285	77
180	1616-1624 m/t	539-541	1080-1085	37	381	3425-3433 m/t	1142-1144	2286-2291	77
181	1625-1633 m/t	542-544	1086-1091	37	382	3434-3442 m/t	1145-1147	2292-2297	77
182	1634-1642 m/t	545-547	1092-1097	37	383	3443-3451 m/t	1148-1150	2298-2303	77
183	1643-1651 m/t	548-550	1098-1103	37	384	3452-3460 m/t	1151-1153	2304-2309	77
184	1652-1660 m/t	551-553	1104-1109	37	385	3461-3469 m/t	1154-1156	2310-2315	78
185	1661-1669 m/t	554-556	1110-1115	38	386	3470-3478 m/t	1157-1159	2316-2321	78
186	1670-1678 m/t	557-559	1116-1121	38	387	3479-3487 m/t	1160-1162	2322-2327	78
187	1679-1687 m/t	560-562	1122-1127	38	388	3488-3496 m/t	1163-1165	2328-2333	78
188	1688-1696 m/t	563-565	1128-1133	38	389	3497-3505 m/t	1166-1168	2334-2339	78
189	1697-1705 m/t	566-568	1134-1139	38	390	3506-3514 m/t	1169-1171	2340-2345	79
190	1706-1714 m/t	569-571	1140-1145	39	391	3515-3523 m/t	1172-1174	2346-2351	79

NOUVELLE TABLE DE VITESSES ET DE POINTS DE MOUVEMENT									
VIT_	**Allure max**	**Nœuds**	**Km/h**	**PM***	**VIT**	**ALLURE MAX**	**NŒUDS**	**KM/H**	**PM**
191	1715-1723 m/t	572-574	1146-1151	39	392	3524-3532 m/t	1175-1177	2352-2357	79
192	1724-1732 m/t	575-577	1152-1157	39	393	3533-3541 m/t	1178-1180	2358-2363	79
193	1733-1741 m/t	578-580	1158-1163	39	394	3542-3550 m/t	1181-1183	2364-2369	79
194	1742-1750 m/t	581-583	1164-1169	39	395	3551-3559 m/t	1184-1186	2370-2375	80
195	1751-1759 m/t	584-586	1170-1175	40	396	3560-3568 m/t	1187-1189	2376-2381	80
196	1760-1768 m/t	587-589	1176-1181	40	397	3569-3577 m/t	1190-1192	2382-2387	80
197	1769-1777 m/t	590-592	1182-1187	40	398	3578-3586 m/t	1193-1195	2388-2393	80
198	1778-1786 m/t	593-595	1188-1193	40	399	3587-3595 m/t	1196-1198	2394-2399	80
199	1787-1795 m/t	596-598	1194-1199	40	400	3596-3604 m/t	1199-1201	2400-2405	81

TABLE COMPLÈTE DE CONVERSION DES BONUS		
BONUS_	**D6**	**D10**
+1	+1	+1
+2	+2	+2
+3	+3	+3
+4	+1D6	+4
+5	+1D6+1	+5
+6	+1D6+2	+1D10
+7	+1D6+3	+1D10+1
+8	+2D6	+1D10+2
+9	+2D6+1	+1D10+3
+10	+2D6+2	+1D10+4
+11	+2D6+3	+1D10+5
+12	+3D6	+2D10
+13	+3D6+1	+2D10+1
+14	+3D6+2	+2D10+2
+15	+3D6+3	+2D10+3
+16	+4D6	+2D10+4
+17	+4D6+1	+2D10+5
+18	+4D6+2	+3D10
+19	+4D6+3	+3D10+1
+20	+5D6	+3D10+2
+21	+5D6+1	+3D10+4
+22	+5D6+2	+3D10+5
+23	+5D6+3	+4D10
+24	+6D6	+4D10+1
+25	+6D6+1	+4D10+2
+26	+6D6+2	+4D10+4
+27	+6D6+3	+4D10+5
+28	+7D6	+5D10
+29	+7D6+1	+5D10+1
+30	+7D6+2	+5D10+2
+31	+7D6+3	+5D10+4
+32	+8D6	+5D10+5
+33	+8D6+1	+6D10
+34	+8D6+2	+6D10+1
+35	+8D6+3	+6D10+2
+36	+9D6	+6D10+4
+37	+9D6+1	+6D10+5

TABLE COMPLÈTE DE CONVERSION DES BONUS		
BONUS_	**D6**	**D10**
+38	+9D6+2	+7D10
+39	+9D6+3	+7D10+1
+40	+10D6	+7D10+2
+41	+10D6+1	+7D10+4
+42	+10D6+2	+7D10+5
+43	+10D6+3	+8D10
+44	+11D6	+8D10+1
+45	+11D6+1	+8D10+2
+46	+11D6+2	+8D10+4
+47	+11D6+3	+8D10+5
+48	+12D6	+9D10
+49	+12D6+1	+9D10+1
+50	+12D6+2	+9D10+2
+51	+12D6+3	+9D10+4
+52	+13D6	+9D10+5
+53	+13D6+1	+10D10
+54	+13D6+2	+10D10+1
+55	+13D6+3	+10D10+2
+56	+D6	+10D10+4
+57	+14D6+1	+10D10+5
+58	+14D6+2	+11D10
+59	+14D6+3	+11D10+1
+60	+15D6	+11D10+2

TABLE DE CONVERSION COMPLÈTE DES DOMMAGES		
H_	**V-**	**V+**
3D6+3 / 3D10	(1D6-3)*	-
6D6+1 / 4D10	(1D6-2)*	-
7D6+3 / 5D10	(1D6-1)*	-
10D6 / 6D10+2	1D6	-
10D6+1 / 6D10+3	1D6	-
10D6+2 / 6D10+4	1D6	-
10D6+3 / 6D10+5	1D6	-
11D6 / 7D10	1D6	-
11D6+1 / 7D10+1	1D6	-
11D6+2 / 7D10+2	1D6+1	-
11D6+3 / 7D10+3	1D6+1	-
12D6 / 7D10+4	1D6+1	-
12D6+1 / 7D10+5	1D6+1	-
12D6+2 / 8D10	1D6+1	-
12D6+3 / 8D10+1	1D6+1	-
13D6 / 8D10+2	1D6+1	-
13D6+1 / 8D10+3	1D6+1	-
13D6+2 / 8D10+4	1D6+1	-
13D6+3 / 8D10+5	1D6+1	-
14D6 / 9D10	1D6+1	-
14D6+1 / 9D10+1	1D6+2	-
14D6+2 / 9D10+2	1D6+2	-
14D6+3 / 9D10+3	1D6+2	-
15D6 / 9D10+4	1D6+2	-
15D6+3 / 10D10	1D10	-
10D10+1	1D10	-
10D10+2	1D10	-
10D10+3	1D10	-
10D10+4	1D10	-
10D10+5	1D10	-
DM(11D10)	1D10+1	-
DM(13D10)	1D10+2	1D6
DM(15D10)	1D10+3	1D6+1
DM(17D10)	1D10+4	1D6+1
DM(19D10)	1D10+5	1D6+2
DM(20D10)	2D10	1D10
DM(22D10)	2D10+1	1D10
DM(24D10)	2D10+2	1D10+1
DM(26D10)	2D10+3	1D10+1
DM(28D10)	2D10+4	1D10+2
DM(28D10+5)	2D10+5	1D10+2
DM(30D10)	3D10	1D10+3
-	3D10+1	1D10+3
-	3D10+2	1D10+4
-	3D10+3	1D10+4
-	3D10+4	1D10+5
-	3D10+5	1D10+5

(*) Uniquement pour les armes perforantes ou anti-armures.

TABLE DE CONVERSION COMPLÈTE DES DOMMAGES		
H_	**V-**	**V+**
-	4D10	2D10
-	4D10+1	2D10
-	4D10+2	2D10+1
-	4D10+3	2D10+1
-	4D10+4	2D10+2
-	4D10+5	2D10+2
-	5D10	2D10+3
-	5D10+1	2D10+3
-	5D10+2	2D10+4
-	5D10+3	2D10+4
-	5D10+4	2D10+5
-	5D10+5	2D10+5
-	6D10	3D10
-	6D10+1	3D10
-	6D10+2	3D10+1
-	6D10+3	3D10+1
-	6D10+4	3D10+2
-	6D10+5	3D10+2
-	7D10	3D10+3
-	7D10+1	3D10+3
-	7D10+2	3D10+4
-	7D10+3	3D10+4
-	7D10+4	3D10+5
-	7D10+5	3D10+5
-	8D10	4D10
-	8D10+1	4D10
-	8D10+2	4D10+1
-	8D10+3	4D10+1
-	8D10+4	4D10+2
-	8D10+5	4D10+2
-	9D10	4D10+3
-	9D10+1	4D10+3
-	9D10+2	4D10+4
-	9D10+3	4D10+4
-	9D10+4	4D10+5
-	9D10+5	4D10+5
-	10D10	5D10
-	10D10+1	5D10
-	10D10+2	5D10+1
-	10D10+3	5D10+1
-	10D10+4	5D10+2
-	10D10+5	5D10+2
-	DM(11D10)	5D10+3
-	DM(11D10+2)	5D10+3
-	DM(11D10+4)	5D10+4
-	DM(12D10)	6D10
-	DM(12D10+2)	6D10+1

TABLE DE CONVERSION COMPLÈTE DES DOMMAGES		
H_	**V-**	**V+**
-	DM(12D10+4)	6D10+2
-	DM(13D10)	6D10+3
-	DM(13D10+2)	6D10+4
-	DM(13D10+4)	6D10+5
-	DM(14D10)	7D10
-	DM(14D10+2)	7D10+1
-	DM(14D10+4)	7D10+2
-	DM(15D10)	7D10+3
-	DM(15D10+2)	7D10+4
-	DM(15D10+4)	7D10+5
-	DM(16D10)	8D10
-	DM(16D10+2)	8D10+1
-	DM(16D10+4)	8D10+2
-	DM(17D10)	8D10+3
-	DM(17D10+2)	8D10+4
-	DM(17D10+4)	8D10+5
-	DM(18D10)	9D10
-	DM(18D10+2)	9D10+1
-	DM(18D10+4)	9D10+2
-	DM(19D10)	9D10+3
-	DM(19D10+2)	9D10+4
-	DM(19D10+4)	9D10+5
-	DM(20D10)	10D10
-	DM(20D10+2)	10D10+1

EQUIVALENCE DES BLINDAGES		
BLINDAGE (H)_	**Blindage (V-)**	**Blindage (V+)**
1-4	0	0
5-14	1	0
15-24	2	1
25-34	3	2
35-44	4	3
45-54	5	3
55-64	6	4
65-74	7	5
75-84	8	6
85-94	9	6
95-104	10	7
-	11	8
-	12	9
-	13	10
-	14	11
-	15	11
-	16	12
-	17	13
-	18	14
-	19	14
-	20	15
-	25	19
-	30	23
-	35	26
-	40	30
-	45	34
-	50	38
-	55	41
-	60	45
-	65	49
-	70	53
-	75	56
-	80	60
-	85	64
-	90	68
-	95	71
-	100	75

<< INDEX DES ÉQUIPEMENTS_

- Accélérateur cinétique (Autres armes) Guide technique page 71/74
- Accélérateur métabolique Boost A (Équipement médical) LDB page 288-289
- Achille (Croiseurs) Guide technique page 214
- Acier [RHA] (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 79
- Acier [VHS](Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 79
- Aégis (Croiseurs) Guide technique page 210
- Affichage tactique (Armures et Véhicules) LDB page 334
- Agos (Véhicules de série) Guide technique page 156
- Alasta (Navires azuréens) Guide technique page 233
- Altérateur moléculaire généticien (Artefacts généticiens et azuréens) LDB page 287
- Altérateurs biologiques AlteraO(Équipement médical) LDB page 288-289
- Améliorations Aigle (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 291-293
- Améliorations Cougar (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 291-293
- Améliorations Guépard (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 291-293
- Améliorations Méduse (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 291-293
- Améliorations Orque (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 291-293
- Améliorations Ours (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 291-293
- Améliorations Requin (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 291-293
- Amortisseurs de saut (Armures et Véhicules) LDB page 331
- Analyseur Abyss (Armures et Véhicules) LDB page 334/Guide technique page 64
- Analyseur de champ (Électronique) LDB page 317-318
- Analyseur Delta Azur (Armures et Véhicules) LDB page 334/Guide technique page 64
- Analyseur DV4 (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Analyseur environnemental Seryon P250 (Électronique) LDB page 282-283
- Analyseur Epervier (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Analyseur Mk IV Sea-Star (Armures et Véhicules) LDB page 334/ Guide technique page 64
- Analyseur Molle Mk II (Électronique) LDB page 282-283 (voir aussi Errata)
- Analyseur Mrk 12 sea star (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Analyseur Mrk 18 Sea-Star (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Analyseur Mrk XII Air-strike (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Analyseur Omnia+ (Électronique) Guide technique page 12
- Analyseur structurel Leckmar A (Électronique) Guide technique page 10-12
- Analyseur structurel *Leckmar Omega* (Électronique) Guide technique page 10-12
- Analyseur tactile (Armures et Véhicules) LDB page 334
- Analyseur tactile (Électronique) Guide technique page 12
- Analyseur tactique individuel A.T.I. Alpha (Accessoires pour armes) LDB page 306-307
- Analyseur Tyran (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Antev (Patrouilleurs) Guide technique page 202
- Antichoc Hammerdale (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 77/84
- Antichoc Temper II (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 62/63
- Anti-rad (Équipement médical) LDB page 288-289
- Antivol Reconnaissance neuronale (Systèmes défensifs et systèmes divers) LDB page 337
- Antivol Verrouillage (Systèmes défensifs et systèmes divers) LDB page 337
- Appareil Mygale II (Véhicules) Guide technique page 185
- Arbalète Leysur IV(Armes de trait) LDB page 397/ Guide technique page 24-25
- Arbalète primitive (Armes de trait) Guide technique page 24-25
- Archange (Véhicules divers) Guide technique page 177
- Arc Ibram Flexi (Armes de trait) LDB page 397/Guide technique page 24-25
- Arc primitif (Armes de trait) Guide technique page 24-25
- Arme à dards de poing légère (générique)(Armes sous-marines à projectibles) LDB page 303
- Arme à dards de poing légère Nomrad IP (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 24/30-31
- Arme à dards de poing lourde (générique) (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) LDB page 303
- Arme à dards de poing lourde Locard Excel P (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 24/30-31
- Arme à harmoniques (Prototype)(Armes spéciales) Guide technique page 29
- Arme de poing légère (générique) (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) LDB page 304
- Arme de poing légère Hellion Alpha II(Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 30-31
- Arme de poing légère Hellion Alpha (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 30-31
- Arme de poing lourde Cougar 125 (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 24-25
- Arme de poing lourde (générique) (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) LDB page 304
- Armes automatisées (Informatique et logiciel) LDB page 282
- Armes nucléaires (Autres armes) Guide technique page 88
- Armes satellites (Autres armes) Guide technique page 90
- Armes sous-marines à supercavitation (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 24
- Armure à champ moléculaire(Armures, protections simples et systèmes de défense) LDB page 314-315
- Armure de plongée avec fluide : Euryale (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46

- Armure de plongée avec fluide : Méduse (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armure de plongée avec fluide : Sthéno (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armure de plongée hybride légère (Armures, protections simples et systèmes de défense) LDB page 314-315
- Armure de sécurité Alpha (Armures, protections simples et systèmes de défense) LDB page 314
- Armure de sécurité Bêta (Armures, protections simples et systèmes de défense) LDB page 314
- Armure de sécurité Oméga (Armures, protections simples et systèmes de défense) LDB page 314
- Armure hydratante (Armures, protections simples et systèmes de défense) LDB page 314-315
- Armures de peau : Abeille géante (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Araignée faucheuse (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Crabes-scarabées (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Crabe titan (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Crocodile blindé (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Cuivre (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Dévoreur (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Dragon (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Foreur (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Hyaenna (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Krane (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Liane-serpent (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Sarracenias (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Scorpion géant (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Taro (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Tarot-étouffeur (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Termite (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Tyranne (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Varan (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Ver titan (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures de peau : Veur (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures primitives : Ecailles (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures primitives : Ecorces (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Armures primitives : Os (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 44/46
- Artémis (Navire de classe Atlantis) Guide technique page 225
- Assassin (Armures hybrides) Guide technique page 129
- Assistants personnels (Informatique et logiciel) LDB page 281
- Atlantis (Navire de classe Atlantis) Guide technique page 224
- Atténuateur sonore (Armures et Véhicules) LDB page 335
- Aurora (Navires azuréens) Guide technique page 232
- Auto-canon (Autres armes) Guide technique page 74
- Auto-patch (Armures et Véhicules) LDB page 332-333
- Autopilote (Systèmes défensifs et systèmes divers) LDB page 337
- Bâche anticorrosion : Taille humaine (Armures et Véhicules) Guide technique page 56-57
- Bâche anticorrosion : Véhicule (Armures et Véhicules) Guide technique page 57
- Balise de détresse portable Umar 57 (Survie) LDB page 284-285
- Balle à saturation (Munitions) Guide technique page 40/43
- Balle assommante(Munitions) LDB page 302/Guide technique page 36/42
- Balle empoisonnée (Munitions) Guide technique page 40/43
- Balle expansive (HP) (Munitions) LDB page 302/Guide technique page 37/43
- Balle explosive (Munitions) LDB page 302/Guide technique page 38/43
- Balle-fléchette (APFSDS)(Munitions) Guide technique page 39/43
- Balle IEM (Munitions) LDB page 302/Guide technique page 39/43
- Balle perforante (APHC) (Munitions) LDB page 302/Guide technique page 39/43
- Balle perforante à sabot détachable (SLAP) (Munitions) LDB page 302/Guide technique page 39/43
- Balle chemisée expansive (Mousquet déchireur) (Munitions) Guide technique page 33/43
- Balle semi-perforante (SAP)(Munitions) Guide technique page 39/43
- Balle Shrapnel (Munitions) LDB page 302/Guide technique page 39/43
- Barge d'assaut (Transporteurs) Guide technique page 180
- Bâton de combat (Armes de contact) LDB page 294-295/Guide technique page 20 - 21
- Bâton de combat des Ordonnateurs (Armes de contact) LDB page 294-295/Guide technique page 18/20-21
- Batte Dicta (Armes de contact) LDB page 294-295/Guide technique page 20-21
- Béhémoth (Véhicules divers) Guide technique page 179
- Bio-protection manufacturée : Karac (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 45
- Bio-protection manufacturée : Marac (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 45
- Bio-protection manufacturée : Mécan (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 45
- Bio-protection manufacturée : Sylia (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 45
- Blindage électronique (Électronique) LDB page 283
- Blindage IEM (Électronique) LDB page 283
- Blindage IEM pour odinateur (Informatique et logiciel) LDB page 581

- Bloc de données rétinien (Informatique et logiciel) LDB page 281
- Bloc opératoire portable Survia (Appareils médicaux) LDB page 290
- Boomerang (Armes de jet) LDB page 297/Guide technique page 22
- Boosters métaboliques Animia (Équipement médical) LDB page 288-289
- Boosters métaboliques Hercia (Équipement médical) LDB page 288-289
- Boosters métaboliques Hermia (Équipement médical) LDB page 288-289
- Boosters métaboliques Protia (Équipement médical) LDB page 288-289
- Borne relais personnelle (contrôle satellite) (Survie) Guide technique page 11-13
- Bottes de saut (Armures et Véhicules) Guide technique page 57
- Bottes de saut (fantassin) (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 45/49
- Bouclier : Grand (anti-émeute) transparent (Armures, protections simples et systèmes de défense) LDB page 314/315-Guide technique page 45
- Bouclier : Moyen (Armures, protections simples et systèmes de défense) LDB page 314-315-Guide technique page 45
- Bouclier : Petit (Armures, protections simples et systèmes de défense LDB page 314-315-Guide technique page 45
- Bras mécanique : Gamme Goliath II (Armures et Véhicules) Guide technique page 57
- Bremusa (Navires azuréens) Guide technique page 231
- Brise-code assisté CAS IV (Sécurité) Guide technique page 7
- Brise-codes PickLock (Sécurité) LDB page 279-280 (voir aussi Errata)
- Brouilleurs d'écho (Armures et Véhicules) LDB page 335
- Brouilleurs Arénéa (sonar actif) (Électronique) LDB page 283
- Brouilleurs Epyton (sonar passif) LDB page 283
- Brouilleurs Falcom (infrasons) LDB page 283
- Brouilleurs Nexor IV(Électronique) LDB page 283
- Bulldog (Armures terrestres) Guide technique page 121
- C 30 mm TR multi-milieux (Armes navales) Guide technique page 79
- Câble d'alimentation (Systèmes défensifs et systèmes divers) LDB page 337
- Câbles Classic (Outillage) LDB page 277-278
- Câbles Plasti (Outillage) LDB page 277-278
- Caisson de survie (Équipement médical) LDB page 290 (voir aussi Errata)
- Caisson hyperbare portable (et sous-marin) Stase II (Équipement médical) LDB page 290
- Calculateur de tir Nemrod (Armures et Véhicules) LDB page 334/ Guide technique page 64
- Calculateur de tir Nemrod Lemp (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Calculateur de tir Nemrod VI (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Calculateur de tir Nemrod Pelia (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Calculateur de tir Nemrod Tempus (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Calculateur de tir Nemrod TX (Armures et Véhicules) Guide technique page 64

Calculateur laser (Accessoires pour armes) LDB page 307

- Calibres des munitions (Munitions) Guide technique page 37
- Caméra (Disque) (Communication) LDB page 278-279
- Caméra Triton 245 (Communication) LDB page 278-279
- Canne de combat (Armes de contact) LDB page 294-295/Guide technique page 20-21
- Canon à infrasons (Armes étourdissantes et soniques) LDB page 304-305/Guide technique page 34-35
- Canon à neutrons (Armes à énergie (fantassin)) Guide technique page 25/32-33
- Canon à neutrons H (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 74/75
- Canon à neutrons L (Armes à énergie lourdes et navales) LDB page 336/Guide technique page 74/75
- Canon à neutrons N (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 74/75
- Canon à Particules H (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 74/75
- Canon à particules (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 25/32-33
- Canon à Particules L (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72-73/74
- Canon à Particules N (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72-73/74
- Canon d'assaut (générique) (Mitrailleuses et canons d'assaut) LDB page 300-301
- Canon d'assaut NeoA (Mitrailleuses et canons d'assaut) Guide technique page 24/30-31
- Canon d'assaut Oxi4 (Mitrailleuses et canons d'assaut) Guide technique page 30-31
- Canon d'assaut Telen II(Mitrailleuses et canons d'assaut) Guide technique page 24/30-31
- Canon de 30 mm supercavitant à tir rapide (Armes navales) Guide technique page 78-79

Canon de 40 mm supercavitant à tir rapide (Armes navales) Guide technique page 78-79

- Canon de 75 mm à supercavitation (Armes navales) Guide technique page 78-79
- Canon de 90 mm à supercavitation (Armes navales) Guide technique page 78-79
- Canon de 127 mm à supercavitation (Armes navales) Guide technique page 78-79
- Canon de 240 mm à supercavitation (Armes navales) Guide technique page 78-79
- Canon de 406 mm à supercavitation Guide technique page 78-79
- Canon E (Autres armes) Guide technique page 71/74-75
- Canon E lourd (Autres armes) Guide technique page 71/74-75
- Canon foudre (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 24-25/32-33
- Canon foudre L (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72/73
- Canon Hadès H (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72/73
- Canon Hadès L (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72/73
- Canon Hadès N (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72/73
- Canon Manta V (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 24-25/30-31
- Canon rotatif à 6 fûts (Autres armes) Guide technique page 74/75
- Canon SC (générique) (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) LDB page 304
- Canons électromagnétiques (Autres armes) Guide technique page 75
- Canons génériques (Autres armes) Guide technique page 75
- Canon sonique (Armes étourdissantes et soniques) LDB page 305/Guide technique page 34-35
- Capsule acide (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 308-309
- Capsule d'encre Kraken II(anti-sonar) (Sécurité) LDB page 279-280
- Capsule d'encre Poulpe II (Sécurité) LDB page 279-280
- Capsule explosive (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 308-309

- Capsule fumigène (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 308-309
- Capsule gaz (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 308-309
- Capsule napalm (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 308-309
- Capteurs d'ondes (Communication) LDB page 278-279
- Capteurs d'ondes Cyclope (Communication) LDB page 278-279
- Carak (Véhicules de série) Guide technique page 157
- Caravelle (Véhicules de série) LDB page 356-357/Guide technique page 159
- Centre de commande de drones Cerebra A23 (Armures et Véhicules) LDB page 318-319
- Centre de commande de micro-nano-drones CCU X12 (Armures et Véhicules) LDB page 319-321
- Cerbère (Véhicules divers) Guide technique page 178
- Chalumeau (Armes de contact) LDB page 295/Guide technique page 20-21
- Chambre de stase portable (Artefacts généticiens et azuréens) LDB page 288
- Champ absorbant (Champ de force) Guide technique page 47
- Champ anti-aquatique (Champ de force) LDB page 317
- Champ anti-choc (Champ de force) LDB page 317
- Champ anti-explosion (Champ de force) LDB page 317
- Champ anti-perception (Champ de force) LDB page 317
- Champ anti-radiation (Champ de force) LDB page 317/Guide technique page 48
- Champ anti-radiation C.P.A. mrk II (Champ de force) Guide technique page 48
- Champ bouclier (Champ de force) LDB page 317-318
- Champ de force Oméga (Champ de force) LDB page 316-317
- Champ de froid offensif (Champ de force) LDB page 317
- Champ de micro-mines sous-marines(Grenades et autres armes à aire d'effet) Guide technique page 33/40
- Champ d'énergie Optia (Champ de force) LDB page 316-317
- Champ de perturbation visuelle (Champ de force) LDB page 317
- Champ d'interdiction défensif (Champ de force) LDB page 316-317
- Champ d'interdiction offensif (Champ de force) LDB page 317
- Champ d'interdiction passif (Champ de force) LDB page 317
- Champ d'interdiction totale Méklon (Champ de force) LDB page 316-317
- Champ IEM antitorpille (Systèmes défensifs et systèmes divers) LDB page 337
- Champ pacificateur (Champ de force) LDB page 317
- Champs de nano-disques Nano-Stat (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 48
- Champ thermique défensif (Champ de force) LDB page 317
- Champ thermique offensif (Champ de force) LDB page 317
- Charge de démolition Ultra 10 (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 311-312
- Charge Lamproie (Grenades et autres armes à aire d'effet) Guide technique page 36

Charges de démolition à effet concentré (Grenades et autres armes à aire d'effet) Guide technique page 36

- Charges de profondeur Deep Impact (Grenades et autres armes à aire d'effet) Guide technique page 36
- Charges de profondeur (génériques) (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 380
- Charges de profondeur Strike (Grenades et autres armes à aire d'effet) Guide technique page 37
- Chauffage Gamme Thermo (Armures et Véhicules) Guide technique page 61
- Chauffage Thermo Cap (Survie) Guide technique page 13
- Chaufferette Pyrus (Survie) LDB page 284-285
- Cobalt (Armures terrestres) Guide technique page 121
- Collédon (Véhicules de série) Guide technique page 160
- Combinaison d'énergie noire généticienne (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 48
- Combinaison thermonile (Sécurité) LDB page 280
- Communicateur : ComDive 100 (sous-marin) (Communication) LDB page 278-279
- Communicateur : Global 12 (surface) (Communication) LDB page 278-279
- Communicateur Lister (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 291-293
- Communicateurs ComDive 200 (Armures et Véhicules) LDB page 333-334
- Communicateurs ComLink 500 (Armures et Véhicules) LDB page 333-334
- Communicateurs Externes (Armures et Véhicules) LDB page 333-334
- Communicateurs Haut-parleur (Armures et Véhicules) LDB page 333-334
- Communicateurs Hussard (Armures et Véhicules) Guide technique page 58
- Communicateurs Laser de communication (Armures et Véhicules) LDB page 333-334
- Communicateurs Lénid (Armures et Véhicules) LDB page 333-334
- Communicateurs Lénid II (Armures et Véhicules) Guide technique page 58
- Communicateurs SatAraid (Armures et Véhicules) Guide technique page 58
- Composite (133-cRHA) (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 82
- Composite (133-cVHS) (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 81
- Composite (142-cW-WC) (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 81
- Compteur geiger (Électronique) Guide technique page 10-12
- Condor (Armures terrestres) LDB page 342-343/Guide technique page 122
- Congre (Escorteur) Guide technique page 203
- Contrôle de pression (Armures et Véhicules) LDB page 330-331
- Contrôle torpille (Systèmes défensifs et systèmes divers) LDB page 337
- Contrôleur de réseau de défense : CRD artémis (Armures et Véhicules) Guide technique page 58
- Contrôleur de réseau de défense : CRD nano-moléculaire(Armures et Véhicules) Guide technique page 58
- Contrôleur de réseau de défense : CRD Neptune (Armures et Véhicules) Guide technique page 58
- Corde Cale II (Outillage) LDB page 277-278
- Corde Cale (Outillage) LDB page 277-278
- Cortex cérébral informatique Cortex Ultra Génération V (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 291-293

- Cougar (Armes de précision) LDB page 298-299-300/Guide technique page 37
- Cougar (Armures terrestres) LDB page 343/Guide technique page 122
- Couteau Congre (Armes de contact) LDB page 295/Guide technique page 20-21
- Couteau de lancer (Armes de trait) LDB page 297/Guide technique page 22
- Couteau en os Guide technique page 20-21
- Crotale(Chasseurs de série) LDB page 363/Guide technique page 194
- Crypteur assisté Nebula (Communication) Guide technique page 7
- Crypteur de données Sybar (Communication) LDB page 279 (voir aussi Errata)
- Cuve de soins Cuve Mod IV (Équipement médical) LDB page 290
- Cyclope (Bombardiers) Guide technique page 222
- Dague de lancer (Armes de trait) LDB page 297/Guide technique page 22
- Dague moléculaire Pulsar (Armes de contact) LDB page 295/Guide technique page 20-21
- Dague neurale Brain (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Dague Shark LDB page 295/Guide technique page 20-21
- Dague thermique Thermo IV (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Dard (Armes de trait) LDB page 297/Guide technique page 22
- Dard d'interception Darter (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 82-83
- Dauphin (Véhicules de sauvetages) Guide technique page 176
- Décodeur assisté Cristal (Communication) Guide technique page 7
- Décodeur Clyss (Communication) LDB page 279 (voir aussi Errata)
- Décontaminateur (Survie) Guide technique page 11-13
- Découpe carlingue Scianor (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Découpe-roche Industriel (Armes de contact) Guide technique page 58-59
- Découpe roche poche (Armes de contact) Guide technique page 20-21
- Découpe roche Portable (Armes de contact) Guide technique page 20-21
- Désintégrateur (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 25/32-33
- Désintégrateur L (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72/73
- Détecteur actif: Bio-actif (Armures et Véhicules) Guide technique page 63/67
- Détecteur actif : Zone de turbulence contrôlée (Armures et Véhicules) Guide technique page 63/67
- Détecteur bactériologique (Électronique) Guide technique page 10-12
- Détecteur chimique (Électronique) Guide technique page 10-12
- Détecteur d'acquisition (Armures et Véhicules) LDB page 334
- Détecteur de mines (Armures et Véhicules) LDB page 334
- Détecteur de mines Survat A (Électronique) Guide technique page 10-12
- Détecteur de mouvements (Armures et Véhicules) LDB page 334-335
- Détecteur passif : Détection Adonis (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Détecteur passif : Détection bio-passive (Armures et Véhicules) Guide technique page 65
- Détecteur passif : Détection Magnétique avancée (Armures et Véhicules) .Guide technique page 63/65
- Détecteur passif : Détection neurale (Armures et Véhicules) Guide technique page 63/65
- Détecteur passif : Détection Optronique avancée (Armures et Véhicules) Guide technique page 63/ 65
- Détecteur passif : Détection par faisceaux (Armures et Véhicules) Guide technique page 65/66
- Détecteur passif : Détection Turbulence avancée (Armures et Véhicules) Guide technique page 66
- Détecteurs de mouvements Ash VS (Sécurité) LDB page 280
- Détonateurs : Acide (Détonateurs) LDB page 312
- Détonateurs : Chaleur (Détonateurs) LDB page 312
- Détonateurs : Chimique (Détonateurs) LDB page 312
- Détonateurs : Lumière (Détonateurs) LDB page 312
- Détonateurs : Onde (Détonateurs) LDB page 312
- Détonateurs : Vibration (Détonateurs) LDB page 312
- Dispositif d'assaut léger M34 (Armes à projectiles de surface) Guide technique page 70/71
- Dispositif d'assistance médicale (Armures et Véhicules) LDB page 332-333
- Dispositif d'autoréparation Centrale (Armures et Véhicules) LDB page 332-333
- Dispositif d'autoréparation Module annexe (Armures et Véhicules) LDB page 332-333
- Dispositif de diagnostic (Armures et Véhicules) LDB page 330-331
- Dispositif d'éjection (Armures et Véhicules) LDB page 332-333
- Dispositif de stabilisation des armures en surface à haute vitesse (Armures et Véhicules) Guide technique page 59
- Dispositif de tir léger PPZI (Armes à projectiles de surface) Guide technique page 70/71
- Dispositif de tir moyen Myra (Armes à projectiles de surface) Guide technique page 70/71
- Dispositif d'interdiction Emerald (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 82
- Dispositif d'isolation (Armures et Véhicules) LDB page 331-332
- Dispositifs énergétiques : Accumulateurs d'énergie (Armures et Véhicules) Guide technique page 57
- Dispositifs énergétiques : Capteurs d'énergie ambiante généticien (Armures et Véhicules) Guide technique page 57
- Dispositifs énergétiques : Capteurs solaires (Armures et Véhicules) Guide technique page 57
- Dispositifs énergétiques : Micro-turbines (Armures et Véhicules) Guide technique page 57
- Dispositifs énergétiques : Turbine tractée (Armures et Véhicules) Guide technique page 57

- Disque à énergie foudre (Armes de trait) LDB page 297-298/Guide technique page 22
- Disque à fragmentation (Armes de trait) LDB page 297/Guide technique page 22
- Disque-drone (Armes de trait) LDB page 297/Guide technique page 22
- Disque fou sick (Armes de trait) LDB page 297-298/Guide technique page 22
- Disques de colmatage (Armures et Véhicules) LDB page 332-333
- Disque tranchant (normal) (Armes de trait) LDB page 297/Guide technique page 22
- Disrupteur neural (Armes étourdissantes et soniques) LDB page 305/Guide technique page 38-39
- Dissipateur de chaleur Vatang Méca (Armures et Véhicules) Guide technique page 61
- Dissipateur de chaleur Vatang (Survie) Guide technique page 11-13
- Dissipateur de froid Vatang crio Méca (Armures et Véhicules) Guide technique page 61
- Dissipateur de froid Vatang crio (Survie) Guide technique page 11-13
- Dormeur (Véhicules) Guide technique page 187
- Drakar II (Véhicules de série) Guide technique page 168
- Drakar I (Véhicules de série) LDB page 358-359/Guide technique page 168
- Drogue (Algue neurotrope) (Poisons et drogues) LDB page248
- Drogue (Algue vulcain) (Poisons et drogues) LDB page 248
- Drogue (Kraken) (Poisons et drogues) LDB page 248-249
- Drogue (Méduse alambique) (Poisons et drogues) Bestiaire page 17
- Drogue (Nébula) (Poisons et drogues) Univers page 328
- Drogue (Nova) (Poisons et drogues) Univers page 327-328
- Drogue (Psycho-plancton) (Poisons et drogues) LDB page 249
- Drogues Régé+ - (Équipement médical) LDB page 288-289
- Drogues SurRégé+ - (Équipement médical) LDB page 288-289
- Drogue (Virgo) (Poisons et drogues) Univers page 328
- Drone aérien de surveillance (Drones) Guide technique page 247
- Drone agricole (Drones) Guide technique page 248
- Drone bouclier (Drones) Guide technique page 248
- Drone communicateur (Drones) Guide technique page 249
- Drone d'attaque Lomax Combat (Drones) Guide technique page 249
- Drone d'éclairage (Drones) LDB page 319/Guide technique page 250
- Drone de combat Léra (Drones) Guide technique page 248
- Drone de combat Magiar (Drones) LDB page 319/Guide technique page 250
- Drone d'entretien (Drones) Guide technique page 251
- Drone de réparation (Drones) Guide technique page 251
- Drone de surveillance(Drones) LDB page 319/Guide technique page 252
- Drone détecteur(Drones) LDB page 319-320/Guide technique page 252
- Drone médical (Drones) LDB page 320/Guide technique page 252
- Drone mine (Drones) Guide technique page 253
- Drone porte-charge(Drones) LDB page 320/Guide technique page 253
- Drone propulseur (Drones) LDB page 320/Guide technique page 254
- Drone-sabre (Drones) LDB page 320/Guide technique page 254
- Drones de contrôle de matériaux (Drones) Guide technique page 250
- Drones multi-fonctions Neptune et Artémis (Drones) Guide technique page 253
- Drone sonar (Drones) LDB page 321/Guide technique page 254
- Drone terrestre de prélèvement et d'extraction (Drones) Guide technique page 255
- Drone traducteur (Drones) LDB page 321/Guide technique page 255
- DSRV Azuréens Exo 2 (Véhicules de sauvetages) Guide technique page 172
- DSRV Azuréens Exo 5 (Véhicules de sauvetages) Guide technique page 172-
- DSRV Azuréens Exo Alpha (Véhicules de sauvetages) Guide technique page 174
- DSRV Généticiens Exo 1 (Véhicules de sauvetages) Guide technique page 173
- DSRV Généticiens Exo 4 (Véhicules de sauvetages) Guide technique page 174
- DSRV Généticiens Exo Oméga (Véhicules de sauvetages) Guide technique page 174
- DSRV NT III Exo 0 (Véhicules de sauvetages) Guide technique page 176
- DSRV NT III Exo 3(Véhicules de sauvetages) Guide technique page 176
- DSRV NT III Exo 6 (Véhicules de sauvetages) Guide technique page 176
- Duplicateur d'image Sim (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 49
- Éclipse (Armures terrestres) Guide technique page 123
- Écran cérébral Demia (Équipement médical) LDB page 289
- Électro-fouet (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Electro-pince (Armes de contact) LDB page 335-336/Guide technique page 69
- Emetteurs de mur acoustique Boomer II (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 83
- Endoval MRK II (Armures terrestres) Guide technique page 124
- Engins multi-milieu hybrides (Véhicules divers)Neptia Guide technique page 238
- Enigma (Armures terrestres) Guide technique page 125
- Épée-sabre Capitan (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Éperon (individuel) (Lanceurs de torpilles individuels) LDB page 300-301

- Erèbe (Navires de classe Ragnarock) Guide technique page 226
- Erynie (Navires de classe Ragnarock) Guide technique page 227
- Excavateur mécanique (Armes de contact) LDB page 335-336/Guide technique page 69
- Execet (Engins multi-milieu hybrides militaire) Guide technique page 242
- Exo-sol (combinaison) (Armures terrestres) Guide technique page 125
- Exo-squelettes autonomes : Coloss mark I (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 50-51
- Exo-squelettes autonomes : Conrad II (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 50-51
- Exo-squelettes autonomes : Conrad III (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 50-51
- Exo-squelettes autonomes : Hauler mrk II (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 50-51
- Exo-squelettes autonomes : HKL I (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 50-51
- Exo-squelettes autonomes : HKLII (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 50 -51
- Exo-squelettes autonomes : Myopode (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 50-51
- Exo-squelettes autonomes : Okléoss (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 50-51
- Explora (Armures hybrides) LDB page 338-339/Guide technique page 130
- Explorer (Véhicules de série) LDB page 356/Guide technique page 161
- Explosifs (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 310-311/Guide technique page 36-37/40-271
- Extincteur Incendie Universel (Outillage) LDB page 277-278
- Extracteur d'oxygène autonome (Survie) LDB page 284-285
- Extracteur d'oxygène Membrane (Survie) LDB page 284-285
- Faisceau de saturation H (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72/73/74
- Faisceau de saturation (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 25/32-33
- Faisceau de saturation L (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72/73
- Faisceau de saturation N (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72/73
- Faisceau Pulsar H (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72/73
- Faisceau Pulsar (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 25/32-33
- Faisceau Pulsar L (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72/73
- Faisceau Pulsar N (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72/73
- FAM (Faisceau antimoléculaire) (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 25/32-33
- FAM H (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72/73
- FAM L (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72/73
- FAM N (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72/73
- Faust (Armures sous-marines) Guide technique page 113
- Faux documents : administratifs (Sécurité) LDB page 279-280
- Faux documents : ID (Sécurité) LDB page 279-280
- Faux documents : Permis divers (Sécurité) LDB page 279-280
- Faux documents : Port d'arme (Sécurité) LDB page 279-280
- Foreuse Clyss (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Frelon (Porte-engins) Guide technique page 221
- Fronde (Armes de trait) Guide technique page 24-25
- Fronde courte (Armes de trait) Guide technique page 24-25
- Fulgur (Chasseurs)LDB page 361/362-Guide technique page 170
- Fusil à pompe (générique)(Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) LDB page 298-299
- Fusil à pompe Klauss (Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) Guide technique page 23/28-29
- Fusil choc Stun (Armes étourdissantes et soniques) LDB page 305/Guide technique page 34-35
- Fusil d'assaut à dards Embol Mk4P (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 24
- Fusil d'assaut à dards (générique) (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) LDB page 303
- Fusil d'assaut à neutrons GND 23(Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 25/32-33
- Fusil d'assaut à plasma Oryx II (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 25/32-33
- Fusil d'assaut Beldam II (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 24/30-31
- Fusil d'assaut (générique) (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) LDB page 304
- Fusil d'assaut léger Ax 56 (Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) Guide technique page 19/28-29
- Fusil d'assaut léger Breather (Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) Guide technique page 19/28-29
- Fusil d'assaut léger FAV 34 (Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) Guide technique page 19/28-29
- Fusil d'assaut léger (générique) (Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) LDB page 298-299
- Fusil d'assaut léger MASS 64 (Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) Guide technique page 23/28-29
- Fusil d'assaut léger Morgan EX (Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) Guide technique page 23/28-29
- Fusil d'assaut léger Scorpion Ultra(Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) Guide technique page 23/28-29
- Fusil d'assaut lourd FAV 76 (Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) Guide technique page 23/28-29
- Fusil d'assaut lourd (générique) (Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) LDB page 298-299
- Fusil Dela ZE(Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) Guide technique page 19/28-29
- Fusil de précision anti-matériel Thor(Mitrailleuses et canons d'assaut) Guide technique page 24/30-31

- Fusil Gauss (Mitrailleuses et canons d'assaut) Guide technique page 23/30-31
- Fusil (générique) (Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) LDB page 298-299
- Fusil lamproie (Lanceurs) Guide technique page 36
- Fusil Loknar(Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) Guide technique page 23/28-29
- Fusil Pulseur lourd TMP II (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) Guide technique page 28/32-33
- Fusil Slice Mod II (Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légè res) Guide technique page 23/28-29
- Fusil sonique d'attaque (Armes étourdissantes et soniques) LDB page 305/Guide technique page 34-35
- Fusil sonique incapaciteur sirène (Armes étourdissantes et soniques) LDB page 305/Guide technique page 34-35
- Fusil Ten DS (Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) Guide technique page 23/28-29
- Galéo(Escorteur) Guide technique page 67/203
- Gant choc (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Gant énergétique (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Gant magma (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Gatling micro-cyclone (Mitrailleuses et canons d'assaut) Guide technique page 24/30-31
- Gatling SC (générique) (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) LDB page 304
- Gatling SC Kora (Lanceurs de missiles anti-véhicules porta bles) Guide technique page 30-31
- Gaz assommants (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 310
- Gaz décomposant (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 309
- Gaz irritant (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 309
- Gaz neurotoxiques (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 309
- Gaz suffocants (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 309
- Gaz vésicants (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 309
- Générateur à pression neutre (Artefacts généticiens et azurée ns) LDB page 288
- Générateur de lumière Feu-Follet (Armures et Véhicules) Guide technique page 60
- Générateur de lumière Feu Follet (Vie quotidienne) LDB page 287
- Générateur de phase généticien (Artefacts généticiens et azuréens) LDB page 287
- Générateur de zone Pyrio (Électronique) LDB page 283
- Générateur d'onde de choc (Armes étourdissantes et soniques) LDB page 305/Guide technique page 38-39
- Générateurs défensifs électrique (Systèmes défensifs et systèmes divers) LDB page 337
- Générateurs défensifs micro-ondes (Systèmes défensifs et systèmes divers) LDB page 337
- Gilet de fibres vivantes (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 50
- Gilet de protection en kevlar(Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 51
- Gilet Soles (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 51
- Gilet Vasta II (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 51
- Global (Véhicules de série) LDB page 355/Guide technique page 165
- Goliath (Croiseurs) Guide technique page 215
- Gourde-flasque (Vie quotidienne) LDB page 285-287
- Grappin magnétique Rhaz (Outillage) LDB page 278
- Grappin Mk 4 (Outillage) LDB page 277-278
- Greffe génétique de synthèse hormonale (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 292-293
- Grenade à concussion (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 308
- Grenade à énergie (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 308-309
- Grenade à fragmentation (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 308
- Grenade à gaz (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 308
- Grenade à neuro-charge (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 308
- Grenade anti-véhicule RKF 3 (Grenades et autres armes à aire d'effet) Guide technique page 34/40
- Grenade à percussion (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 308
- Grenade assommante (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 308
- Grenade drone (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 308
- Grenade étourdissante (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 308
- Grenade fumigène (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 308
- Grenade incendiaire (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 308
- Grenade sonique (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 308-309
- Griffe de combat (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Griffes primitives (Armes de contact) Guide technique page 20-21
- Griffes rétractables techno-hybrides (Armes de contact) Guide technique page 20-21
- Griffes Tech (Armes de contact) Guide technique page 20-21
- Hache (1 main)(Armes de trait) Guide technique page 22
- Hache (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Hache de lancer (Armes de trait) LDB page 297/Guide technique page 22
- Hache de lancer lourde (Armes de trait) Guide technique page 22
- Hache lourde (2M) (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Harmonique anesthésiante (Armes spéciales) Guide technique page 33

- Harmonique apaisante (Armes spéciales) Guide technique page 33
- Harmonique de clarté mentale (audible) (Armes spéciales) Guide technique page 33
- Harmonique de sommeil (Armes spéciales) Guide technique page 33
- Harmonique de souffrance (Armes spéciales) Guide technique page 33
- Harmonique d'hallucination (Armes spéciales) Guide technique page 33
- Harmonique excitante (Armes spéciales) Guide technique page 33
- Harnais hydraulique pour arme lourde Drake(Accessoires pour armes) Guide technique page 42
- Harnais mécanisé (Accessoires pour armes) LDB page 308
- Heimdall-Pyrellia (Armures hybrides) LDB page 344/Guide technique page 130
- Hybrides (Portes-engins) Guide technique page 220
- Hydro-foreuse (Armes de contact) LDB page 335-336/Guide technique page 69
- Hyper acier [RHA] (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 81
- Hyper acier [VHS] (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 81
- Hyper composite (133-cAL-TiC) (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 81
- Hyper composite (133-cRHA) (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 81
- Hyper composite (133-cVHS) (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 81
- Hyper-fluide (Vie quotidienne) LDB page 287 (voir aussi Errata)
- Hypérion (Escorteur) Guide technique page 204
- I-A1 (Chasseurs génériques) Guide technique page 188-189
- I-A2 (Chasseurs génériques) Guide technique page 188-189
- I-A3 (Chasseurs génériques) Guide technique page 188-189
- I-A (20T) (Chasseurs génériques) Guide technique page 188-189
- I-A (30T) (Chasseurs génériques) Guide technique page 188-189
- I-E (20T) (Chasseurs génériques) Guide technique page 189
- I-E (30T) (Chasseurs générique Guide technique page 190
- II-A1 (Chasseurs génériques) Guide technique page 189/190-191
- II-A2 (Chasseurs génériques) Guide technique page 190-191
- II-A3 (Chasseurs génériques) Guide technique page 190-191
- II-A (50T) (Chasseurs génériques) Guide technique page 188-189
- II-E (40T) (Chasseurs génériques) Guide technique page 190
- II-E (50T) (Chasseurs génériques) Guide technique page 190
- III-A1 (Chasseurs génériques) Guide technique page 190-191
- III-A1 (Chasseurs génériques) Guide technique page 190-191
- III-A2 (Chasseurs génériques) Guide technique page 190-191
- III-A3 (Chasseurs génériques) Guide technique page 190-191
- III-A (60T) (Chasseurs génériques) Guide technique page 189
- III-A (70T) (Chasseurs génériques) Guide technique page 189
- III-A (80T) (Chasseurs génériques) Guide technique page 189
- III-E (60T) (Chasseurs génériques) Guide technique page 192
- III-E (70T) (Chasseurs génériques) Guide technique page 193
- III-E (80T) (Chasseurs génériques) Guide technique page 193
- Illuminateur (Accessoires pour armes) Guide technique page 42
- Impériale (Armures hybrides) Guide technique page 131
- Implant palmaire(Accessoires pour armes) LDB page 307
- Implants d'interface Neural A (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 292-293
- Implants d'interface Neuro A (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 292-293
- Interface de combat Cypher (Implants cybernétiques et biologiques) Guide technique page 15-16
- Interface de contrôle : Commandes manuelles (Armures et Véhicules) LDB page 330-331
- Interface de contrôle : Commande vocale (Armures et Véhicules) LDB page 330-331
- Interface de contrôle : Filet neuronal (Armures et Véhicules) LDB page 330-331
- Interface de contrôle : Interface neuronale de commande télépathique (Armures et Véhicules) LDB page 330-331
- Interface de contrôle : Jack neuronal (Armures et Véhicules) LDB page 330-331
- Interface de contrôle : Poste de pilotage (Armures et Véhicules) LDB page 330-331
- Interface de contrôle : visière optique (Armures et Véhicules) LDB page 330-331
- Intra-sondes Nano Op (Équipement médical) LDB page 289-290
- Jaguar (Armures terrestres) Guide technique page 125
- Janus (Frégates) Guide technique page 206
- Jason (Frégates) Guide technique page 206
- Javelot (Armes de trait) LDB page 297/Guide technique page 22
- Jeep de reconnaissance multi-rôles (Véhicules divers) Guide technique page 233
- Juggernaute (Bombardiers) Guide technique page 223
- Jumelles (Électronique) LDB page 283-284 (voir aussi Errata)
- Kelvin IV (individuel)(Lanceurs de torpilles individuels) LDB page 300-301
- Kit de démolition (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 312
- Kit de survie EXod Om (Survie) Guide technique page 11-13
- Kit fraîcheur régulée (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 52
- Komodo (Engins terrestres Militaires) Guide technique page 235
- Korem E (Véhicules de série) Guide technique page 162
- Korem (Transporteurs) Guide technique page 181
- Kraken (Croiseurs) Guide technique page 211
- Laboratoire portable (modèle NT II) (Outillage) LDB page 278
- Lampe torche Flash II (Vie quotidienne) LDB page 285-287
- Lampe torche Flash (Vie quotidienne) LDB page 285-287

- Lampe torche Prys (Vie quotidienne) LDB page 285-287
- Lamproie (Chasseurs de série) Guide technique page 194
- Lamproie II, Type I-A-E (Chasseurs de série) Guide technique page 195
- Lance (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Lance (Armes de trait) Guide technique page 22
- Lance-capsule (Lanceurs) LDB page 306/Guide technique page 34-35
- Lance-charges de profondeur (Lanceurs) Guide technique page 85
- Lance-disque (Lanceurs) LDB page 306/Guide technique page 34-35
- Lance-filet (Lanceurs) LDB page 306/Guide technique page 34-35
- Lance-flammes (Lanceurs) LDB page 306/Guide technique page 29/34-35
- Lance-grappin Piton (Outillage) LDB page 278
- Lance-grenades (Lanceurs) LDB page 306/Guide technique page 34-35
- Lance-harpons à répétition Fulgur (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) LDB page 303/Guide technique page 30-31
- Lance-harpons lourd à répétition Nihil (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) LDB page 303/Guide technique page 30-31
- Lance-harpons lourd (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) LDB page 303/Guide technique page 30-31
- Lance-harpons mini double Bis (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) LDB page 303/Guide technique page 30-31
- Lance-harpons mini (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) LDB page 303/Guide technique page 30-31
- Lance-harpons moyen (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) LDB page 303/Guide technique page 30-31
- Lance-harpons anti-véhicules (Armes à projectiles sous-marines) LDB page 336/ Guide technique page 70
- Lance-harpons anti-véhicules double (Armes à projectiles sous-marines) LDB page 336/ Guide technique page 70
- Lance-harpons anti-véhicules multiple Gar (Armes à projectiles sous-marines) LDB page 336/ Guide technique page 70
- Lance-leurres Gardien (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 84
- Lance –leurres portable : Bouclier (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 50
- Lance –leurres portable : Mithral (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 50
- Lance –leurres portable : Ombre (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 50
- Lance-mines (Lanceurs) Guide technique page 84
- Lance-missiles multi-tubes ou à barillet (Lanceurs) Guide technique page 85
- Lance-poignards dart (Armes de trait) Guide technique page 24-25
- Lance-poignards (Armes de trait) Guide technique page 24-25
- Lance thermique (Fléau) (Armes de contact) Guide technique page 20-21
- Lance thermique Solar (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Lanceur de missiles (Lanceurs) Guide technique page 85
- Lanceur de poignet Hybri 500 (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) LDB page 303/Guide technique page 30-31
- Lanceur de torpilles à plasma (Lanceurs) Guide technique page 85
- Lanceur de torpilles à supercavitation (Lanceurs) Guide technique page 85
- Lanceur de torpilles (Lanceurs) Guide technique page 85
- Lanceur MAX (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 85
- Lanceur Micro-torpilles à saturation (Lanceurs) Guide technique page 86
- Lanceur Micro-Torpilles anti-torpilles (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 86
- Lanceur Pulsar 2 (Lanceurs) Guide technique page 86
- Lanceurs Micro-missiles (Lanceurs) Guide technique page 86
- Lanceurs Micro-torpilles (Lanceurs) Guide technique page 86
- Laser de communication Omnia CL (Communication) Guide technique page 7
- Lénémark (Véhicules de série) Guide technique page 162
- Lentilles sous-marines (Vie quotidienne) Guide technique page 12-13
- Leurres Astyx (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 83
- Leurres Calloway(Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 50-51
- Leurres Gardien Necra (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 83
- Leurres (génériques) (Systèmes défensifs et systèmes divers) LDB page 379
- Leurres Omni (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 50-51
- Le Vaillant (Croiseurs) Guide technique page 219
- Léviathan (Bombardiers) Guide technique page 223
- Le Vigilant (Croiseurs) Guide technique page 219
- Licaï IV (Modules d'armements) Guide technique page28/34-35
- Lightning (Escorteur) Guide technique page 204
- Lunette de visée (Accessoires pour armes) LDB page 307
- Lunette (Électronique) LDB page 283-284 (voir aussi Errata)
- Maillet de combat (Armes de contact) Guide technique page 69
- Mallette sécurisée Calpec (Sécurité) Guide technique page 7
- Manta (Chasseurs de série)LDB page 362/Guide technique page 196
- Manteau thermo-optique (Sécurité) LDB page 280
- Mark IIThunder (Chasseurs azuréens) Guide technique page 230
- Mark IThunder (Chasseurs azuréens) Guide technique page 229
- Marteau piqueur (Armes de contact) LDB page 336/Guide technique page 69
- Masque à gaz : Cartouche (Survie) LDB page 284-285
- Masque à gaz (Survie) LDB page 284-285
- Masque externe (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 292-293
- Masque mimétique (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 292-293
- Masque respirateur : Cartouche (Survie) LDB page 284-285
- Masque respirateur (Survie) LDB page 284-285
- Masse (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21

- Masse-maillet à deux mains (Armes de contact) Guide technique page 20-21
- Masse neutre (Artefacts généticiens et azuréens) LDB page 287
- Massue en bois (Armes de contact) Guide technique page 20-21
- Massue en os (Armes de contact) Guide technique page 20-21
- Matériel pour faux : Documents administratifs (Sécurité) LDB page 280
- Matériel pour faux : ID (Sécurité) LDB page 280
- Matériel pour faux : Permis divers LDB page 280
- Matériel pour faux : Port d'arme (Sécurité) LDB page 280
- Matraque (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Matraque Mao (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Mauler (Armes navales) Guide technique page 79
- Méduse (Frégates) Guide technique page 206
- Mélange (Vie quotidienne) LDB page 287 (voir aussi Errata)
- Mémoire de cibles : Bloc afficheur de données (Accessoires pour armes) LDB page 306-307
- Mémoire de cibles Mémo (Accessoires pour armes) LDB page 306-307
- Menottes Securit (Sécurité) LDB page 280
- Mentor (Armures sous-marines) LDB page 343-344/Guide technique 114
- MFM H (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72-73
- MFM L (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72-73
- MFM N (Armes à énergie lourdes et navales) Guide technique page 72-73
- MHCT (Autres armes) Guide technique page 74
- Micro-drones de réparation (Micro et nano-drones) LDB page 321/Guide technique page 256
- Micro-drones Essaim (Micro et nano-drones) Guide technique page 257
- Micro-drones explosifs (Micro et nano-drones) LDB page 321/Guide technique page 257
- Micro-roquettes (Autres armes) Guide technique page 75
- Micro-torpilles harpon Stick (Torpilles) Guide technique page 84
- Mine anti-personnel Shrap (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 310
- Mine anti-véhicule Mole (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 310
- Mine I.EM. Cross II Guide technique page 34/40
- Mines sous-marines (génériques) (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 380
- Mini canon 7.62 (Armes à projectiles de surface) Guide technique page 70
- Mini-canon 12.7 (Armes à projectiles de surface) Guide technique page 70
- Mini-canon rotatif à six fûts (Mitrailleuses et canons d'assaut) Guide technique page 24-25
- Mini DCA anti-missiles de surface Sky-Marschall (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 84
- Mini DCA Phalanx à supercavitation (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 84
- Mini-missile PER 123 (Missiles) Guide technique page 92
- Mini-missile saturation ESA 128 (Missiles) Guide technique page 92
- Mini-pistolet (générique) (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) LDB page 298
- Mini pistolet Prion (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19/26-27
- Mini-torpilles à saturation Essaim (Torpilles) Guide technique page 111
- Mini-torpilles à saturation Wasp (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Mini torpille T31 (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Mini torpille T34 (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Missile Anti-missile Cougar II (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 84
- Missile Anti-missile Mitra (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 84
- Missiles anti-véhicules génériques NTII (Missiles) Guide technique page 91
- Missiles de série anti-véhicules Aigle II (Missiles) Guide technique page 92
- Missiles de série anti-véhicules Cadar IV (Missiles) Guide technique page 92
- Missiles de série anti-véhicules Corac (Missiles) Guide technique page 92
- Missiles de série anti-véhicules Flash II (Missiles) Guide technique page 92
- Missiles de série anti-véhicules Mohawk (Missiles) Guide technique page 92
- Missiles de série anti-véhicules Nayak (Missiles) Guide technique page 92
- Missiles de série anti-véhicules Phoenix (Missiles) Guide technique page 92
- Missiles Sol-Air à guidage infrarouge (Missiles) Guide technique page 91/92
- Missiles Sol-Air à guidage radar (Missiles) Guide technique page 91/92
- Mitrailleuse Gatling (générique)(Mitrailleuses et canons d'assaut) LDB page 300-301
- Mitrailleuse légère DelGat (Armes à projectiles de surface) Guide technique page 70/71
- Mitrailleuse légère FV 12 Répliquant (Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) Guide technique page 23/28-29
- Mitrailleuse légère Gem 400 (Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) Guide technique page 23/28-29
- Mitrailleuse légère (générique) LDB page 298-299
- Mitrailleuse légère Kevler(Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères) Guide technique page 23/28-29
- Mitrailleuse lourde F67 (Mitrailleuses et canons d'assaut) Guide technique page 23/30-31
- Mitrailleuse lourde (générique)(Mitrailleuses et canons d'assaut) LDB page 300-301 (correction des dommages Guide technique page 19)
- Mitrailleuse lourde Ningram (Mitrailleuses et canons d'assaut) Guide technique page 24/30-31

- Mitrailleuses à haute cadence de tir (MHCT) micro (Mitrailleuses et canons d'assaut) LDB page 300-301/Guide technique page 23/30-31
- MoBot d'abordage Généticien (NTVII) (Robots) Guide technique page 259
- Modificateur d'écho (Armures et Véhicules) LDB page 335
- Modificateur de signal acoustique (Armures et Véhicules) LDB page 335
- Modulateur Mimétique MOMI CT5 (Électronique) Guide technique page 10/12
- Modulateur sonique (Armes étourdissantes et soniques) LDB page 305/Guide technique page 34-35
- Module Oméga (Autres armes) Guide technique page 70
- Module Vega (Modules d'armements) Guide technique page 28
- Molle AV (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) LDB page 300-301
- Moloch (Armures sous-marines) LDB page 346-347/Guide technique 114
- Mousquet déchireur (Armes spéciales) Guide technique page 33
- Moustique (Véhicules de série) Guide technique page 168
- Mule (Transporteurs) Guide technique page 181
- Multae (Chasseurs azuréens) Guide technique page 228
- Munitions à charge creuse (HEAT)(Munitions) Guide technique page 40/42
- Munitions à onde de choc (HESH)(Munitions) Guide technique page 40
- Munitions essaim (beehive)(Munitions) Guide technique page 40
- Munitions explosives à projection (HE-AB) (Munitions) Guide technique page 40
- Munitions thermobariques (Munitions) Guide technique page 42/43
- Murène, Type II-A-E (Chasseurs de série) Guide technique page 197
- Mygale (Véhicules) Guide technique page 184
- Nano-acier [RHA] (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 81
- Nano-acier [VHS] (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 81
- Nano-composite (133-cAL-TiC) (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 81
- Nano-composite (133-cRHA) (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 81
- Nano-composite (133-cVHS) (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 81
- Nano-composite (nf-133-cFUS) (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 81
- Nano-composite (nf-133-cTER) (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 81
- Nano-composite (nf-133-cVHS) (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 81
- Nano-composite (nf-ACS-cTER) (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 81
- Nano-cuirasse mark I (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 51
- Nano-cuirasse Mark II (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 51
- Nano-drone dermiques (Micro et nano-drones) Guide technique page 257
- Nano-drones chirurgicaux (Micro et nano-drones) LDB page 321/Guide technique page 257
- Nano-drones de colmatage (Micro et nano-drones) LDB page 321/Guide technique page 257
- Nano-mines d'alerte (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 310
- Nano-mines d'immobilisation (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 310
- Nano-mines explosives (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 310
- Nano-mines IEM (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 310
- Nano-mines venimeuses (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 310
- Nano-sondes Nano Alpha (Équipement médical) LDB page 290
- Nano-sondes Nanocardiaque (Équipement médical) LDB page 290
- Nano-sondes Nano E (Équipement médical) LDB page 290
- Nano-sondes Nano Optima (Équipement médical) LDB page 290
- Navire-monastère (Véhicules divers) Guide technique page 178
- Néca II (Armes de précision) Guide technique page 23/28-29
- Némésis (Croiseurs) Guide technique page 212
- Néo-fluide (Vie quotidienne) LDB page 287 (voir aussi Errata)
- Néolith N (Véhicules de série) Guide technique page 163
- Néolith (Véhicules de série) LDB page 357-358/Guide technique page 163
- Neptune (Croiseurs) Guide technique page 212
- Nérid 650 (Armes de précision) LDB page 298-29/Guide technique page 28-29
- Nérobi (Véhicules de série) Guide technique page 166
- Noelid (Armures sous-marines) Guide technique page 115
- Nuée (Portes-engins) Guide technique page 221
- NYMPH 1-A (Armures sous-marines) LDB page 340/Guide technique page 115
- Obus anti-armure (APHC) (Munitions) Guide technique page 40/43
- Obus anti-armure à uranium appauvri (APDU) (Munitions) LDB page 302/Guide technique page 40/43
- Obus explosif anti-armure (SAPHE) (Munitions) LDB page 302/Guide technique page 40/43
- Obus explosif (HE) (Munitions) Guide technique page 40/41
- Obus-flèche (APFSDS) (Munitions) Guide technique page 40/43
- Obus-flèche à UA (APFSDS-DU) (Munitions) Guide technique page 40/43
- Océanus (Croiseurs) Guide technique page 213
- Odin (Armures sous-marines) LDB page 345-Guide technique page 116
- Oméga (Armures sous-marines) Guide technique page 116
- Omni-scan Scan OU (Électronique) LDB page 283-284
- Options des casques : Casque lisse (Armures et Véhicules) Guide technique page 57-58
- Options des casques : Micro-caméras (Armures et Véhicules) Guide technique page 57-58

- Options des casques : Quasi intégral (Armures et Véhicules) Guide technique page 57-58
- Options des casques : Volet strié (Armures et Véhicules) Guide technique page 58
- Ordinateur bracelet (Informatique et logiciel) LDB page 281
- Ordinateur ceinture (Informatique et logiciel) LDB page 281
- Ordinateur mallette (Informatique et logiciel) LDB page 281
- Ordinateurs armures (Armures et Véhicules) LDB page 333
- Ordinateurs nano-moléculaires (Informatique et logiciel) LDB page 281
- Orka (Armures sous-marines) LDB page 347/Guide technique page 117
- Orphée (Frégates) Guide technique page 207
- Osrick (Engins terrestres Militaires) Guide technique page 234
- Ouraken (Armures hybrides) LDB page 344-345/Guide technique page 131
- Ourso (individuel) (Lanceurs de torpilles individuels) LDB page 300-301
- Overlord (Armures hybrides) Guide technique page 132
- Oxygénateur de secours Onyx (Survie LDB page 284-285
- Oxygène (Vie quotidienne) LDB page 287 (voir aussi Errata)
- Pack d'explosif (Grenades et autres armes à aire d'effet) LDB page 311-312
- PAL X-30 (Véhicules) Guide technique page 186
- Pandora (Navires azuréens) Guide technique page 232
- Panthère (Engin multi-milieu hybrides militaire) Guide technique page 239
- Patch anti-infection Fulstar (Équipement médical) LDB page 289
- Patch anti-poison spécifique Série Mélsa (Équipement médical) LDB page 289
- Patch anti-poison universel Onydrine (Équipement médical) LDB page 289
- Patch stabilisant Corzone (Équipement médical) LDB page 289
- Perceuse industrielle (Armes de contact) LDB page 336/Guide technique page 69
- Perforateur (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Perséphone (Navires de classe Ragnarock) Guide technique page 227
- Pétrov (Escorteur) Guide technique page 205
- Phalène (Engin multi-milieu hybrides militaire) Guide technique page 242
- Pilules antiradiations préventives Radion (Équipement médical) Guide technique page 14-15
- Pilules calorifiques Calora (Équipement médical) Guide technique page 14-15
- Pilules de décontamination Mésia II (Équipement médical) Guide technique page 14-15
- Pilules d'oxygénation Oxya (Équipement médical) Guide technique page 14-15
- Pince-Griffe (Armes de contact) LDB page 336/Guide technique page 69/70
- Pirates (Armures hybrides) Guide technique page 132
- Pisco (Véhicules de série) Guide technique page 166
- Pistolet choc Stun II (Armes étourdissantes et soniques) LDB page 305/Guide technique page 34-35
- Pistolet électrique Flex (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19/26-27
- Pistolet indétectable ANG 200 (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) LDB page 298-299/Guide technique page 19/26-27
- Pistolet indétectable Selington Sp. (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19/26-27
- Pistolet léger Exiss Delta (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19/26-27
- Pistolet léger (générique)(Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) LDB page 298
- Pistolet léger Neuman (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19/26-27
- Pistolet léger Pelinor (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19/26-27
- Pistolet léger Scorpion (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19/26-27
- Pistolet lourd Faucheur III (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19
- Pistolet lourd (générique)(Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) LDB page 298 (corrections des dommages) Guide technique page 19)
- Pistolet lourd MK 56(Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19
- Pistolet lourd Véga Ultra (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19
- Pistolet-mitrailleur léger (générique) (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) LDB page 298-299 (corrections des dommages) Guide technique page 19
- Pistolet-mitrailleur léger Paloma (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19
- Pistolet-mitrailleur lourd (générique) (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) LDB page 298-299 (corrections des dommages) Guide technique page 19
- Pistolet moyen (générique)(Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) LDB page 298
- Pistolet moyen Mc Glenn (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19
- Pistolet moyen MK28 (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19
- Pistolet moyen Norston (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19
- Pistolet moyen Ozer 43 (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19
- Pistolet moyen Pek II (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19
- Pistolet moyen Tylman (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19
- Pistolet moyen Véga python (Armes de poing et pistolets-mitrailleurs) Guide technique page 19
- Piston de combat (Armes de contact) Guide technique page 69
- Plaques subdermales Crabe (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 292-293
- Pluton (Frégates) Guide technique page 211
- Poignée d'identification(Accessoires pour armes) LDB page 306-307
- Poing américain (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21

- Poing choc (Armes de contact) LDB page 295-297/Guide technique page 20-21
- Poing Kryss (Armes de contact) Guide technique page 20-21
- Poison (Anémone tentaculaire géante) (Poisons et drogues) Bestiaire page 11
- Poison (Araignée rhinocéros) (Poisons et drogues) Bestiaire page 138
- Poison (Barracuda) (Poisons et drogues) Bestiaire page 37
- Poison (Bâtisseuse) (Poisons et drogues) Bestiaire page 140
- Poison (Bière grise) (Poisons et drogues) Univers page 327
- Poison (Centaure) (Poisons et drogues) Univers page 326
- Poison (Chyrso) (Poisons et drogues) LDB page 247
- Poison (Cyanure fougère-raseoir) (Poisons et drogues) Bestiaire page 100
- Poison (Doom) (Poisons et drogues) LDB page 246
- Poison (Dream) (Poisons et drogues) LDB page 246-247
- Poison (Féral) (Poisons et drogues) Bestiaire page 99
- Poison (Gémini) (Poisons et drogues) Univers page 326
- Poison (Guêpes-tigres) (Poisons et drogues) Bestiaire page 144
- Poison (Impératrice noire, progéniture) (Poisons et drogues) Bestiaire page 146
- Poison (Impératrice noire, reine) (Poisons et drogues) Bestiaire page 145
- Poison (Larve-assassin) (Poisons et drogues) Bestiaire page 129
- Poison (Méduse alambique) (Poisons et drogues) Bestiaire page 17
- Poison (Méduse-assassin) (Poisons et drogues) Bestiaire page 13
- Poison (Méduse maelstrom) (Poisons et drogues)Bestiaire page 15
- Poison (Orion) (Poisons et drogues) Univers page 327
- Poison paralysant (Poisons et drogues) Guide technique page 16
- Poison (Pastenague géante) (Poisons et drogues) Bestiaire page 44
- Poison (Pieuvre kraken) (Poisons et drogues) Bestiaire page 34
- Poison (Poisson amoureux) (Poisons et drogues) Bestiaire page 194
- Poison (Polype gardien) (Poisons et drogues) Bestiaire page 21
- Poison (Quasar) (Poisons et drogues) Univers page 327
- Poison (Rascasse volante) (Poisons et drogues) Bestiaire page 55
- Poison (Sackar) (Poisons et drogues) Bestiaire page 92
- Poison (Scoris) (Poisons et drogues) Bestiaire page 117
- Poison (Scorpion géant) (Poisons et drogues) Bestiaire page 150
- Poison (Serpent-cornu) (Poisons et drogues) Bestiaire page 126
- Poison (Ver égorgeur) (Poisons et drogues) Bestiaire page 135
- Poison (Vive-plate) (Poisons et drogues) Bestiaire page 69
- Pommade anti-acidité Norodine(Équipement médical) Guide technique page 14-15
- Porte-drones (Armures et Véhicules) Guide technique page 58-60
- Postes d'analyse des navires : Exceptionnel (Armures et Véhicules) Guide technique page 67
- Postes d'analyse des navires : Inférieur (Armures et Véhicules) Guide technique page 67
- Postes d'analyse des navires : Normal (Armures et Véhicules) Guide technique page 67
- Postes d'analyse des navires : Supérieur (Armures et Véhicules) Guide technique page 67
- Programme ami-ennemi (Informatique et logiciel) LDB page 281 (voir aussi Errata)
- Programme anti-espion (Informatique et logiciel) LDB page 282 (voir aussi Errata)
- Programme Bouclier (Informatique et logiciel) Guide technique page 9
- Programme brise-code (Informatique et logiciel) LDB page 282 (voir aussi Errata)
- Programme d'alerte (Informatique et logiciel) Guide technique page 8
- Programme d'analyse senseurs-sonars-radars (Informatique et logiciel) LDB page 281 (voir aussi Errata)
- Programme Darter (Informatique et logiciel) Guide technique page 9
- Programme de communication (Informatique et logiciel) LDB page 282 (voir aussi Errata)
- Programme de contre-attaque (Informatique et logiciel) LDB page 282 (voir aussi Errata)
- Programme de contrôle armement (Informatique et logiciel) LDB page 282 (voir aussi Errata)
- Programme de cryptage (Informatique et logiciel) LDB page 282 (voir aussi Errata)
- Programme de décryptage (Informatique et logiciel) LDB page 282 (voir aussi Errata)
- Programme de détection (réactif) (Informatique et logiciel) LDB page 282 (voir aussi Errata)
- Programme de sécurité (Informatique et logiciel) LDB page 281 (voir aussi Errata)
- Programme espion (Informatique et logiciel) LDB page 282 (voir aussi Errata)
- Programme masque (Informatique et logiciel) Guide technique page 9
- Programme offensif (Informatique et logiciel) LDB page 282 (voir aussi Errata)
- Programme Phalanx (Informatique et logiciel) Guide technique page 10
- Programme Recherche (Informatique et logiciel) Guide technique page 10
- Programme rempart (Informatique et logiciel) LDB page 282 (voir aussi Errata et Guide technique page 91
- Programmes de données (Informatique et logiciel) LDB page 282 (voir aussi Errata)
- Programmes de gestion d'appareils (Informatique et logiciel) LDB page 282 (voir aussi Errata)
- Programme Sky Marshall (Informatique et logiciel) Guide technique page 10
- Programmes spécialisés (Informatique et logiciel) LDB page 282 (voir aussi Errata)
- Programme topographique (Informatique et logiciel) LDB page 282 (voir aussi Errata)
- Programme viral autonome (Informatique et logiciel) LDB page 282 (voir aussi Errata)
- Projecteur de mouvement (Accessoires pour armes) LDB page 307
- Projecteur de schéma organique avec exo-porteur (Artefacts généticiens et azuréens) LDB page 287
- Projecteur Lumina (Armures et Véhicules) Guide technique page 60
- Projecteur portable Light (Vie quotidienne) LDB page 287
- Prométhée (Croiseurs) Guide technique page 216

- Propulseur à réacteur électrique (Armures et Véhicules) Guide technique page 59
- Propulseur à réaction avec pré-chauffage (Armures et Véhicules) Guide technique page 59
- Protection en cuir (Armures, protections simples et systèmes de défense) LDB page 313/314
- Protection en cuir moléculaire (Armures, protections simples et systèmes de défense) LDB page 313/314
- Protection en cuir renforcé (Armures, protections simples et systèmes de défense) LDB page 313/314
- Protection en fibres de polytitane (Armures, protections simples et systèmes de défense) LDB page 314
- Protection matelassée (Armures, protections simples et systèmes de défense) LDB page 313/314
- Protection Spider (Armures, protections simples et systèmes de défense) LDB page 314/Guide technique page 51
- Protée (Engin multi-milieu hybrides militaire) Guide technique page 240
- Proto-main (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 292-293
- Protoplasme d'emprisonnement (Artefacts généticiens et azuréens) LDB page 288
- Protoplasme de stabilisation (Artefacts généticiens et azuréens) LDB page 288
- Protoplasme de survie (Artefacts généticiens et azuréens) LDB page 288
- Purificateurs d'eau AquaV54 (Survie) LDB page 284-285
- Purificateurs d'eau : Filtre (Survie) LDB page 284-285
- Purificateurs d'eau (Survie) LDB page 284-285
- Python (Frégates) Guide technique page 209
- Racer (Chasseurs azuréens) Guide technique page 228
- Radar Condor (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Radar Kaz MX (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Radar Néolid alpha (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Radar portable Oural (Électronique) LDB page 283-284
- Radar Vautour (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Ragnarok (Navires de classe Ragnarock) Guide technique page 229
- Rations de survie A27 (Survie) LDB page 284-285
- Rations de survie A39 (Survie) LDB page 284-285
- Rations de survie (Survie) LDB page 284-285
- Rayon T Mendel Alpha (Électronique) LDB page 283-284
- Réanimateur Arachn (Implants cybernétiques et biologiques) Guide technique page 15
- Réchaud portable Teval (Survie) Guide technique page 12-13
- Régénérateur moléculaire (Artefacts génétiques et azuréens) LDB page 288
- Régulateur thermique Thermo Reg (Armures et Véhicules) Guide technique page 62
- Régulateur thermique (générique) (Armures et Véhicules) LDB page 332
- Remora (Chasseurs de série) LDB page 362-363/Guide technique page 197
- Remplacement organique : Bras (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 292-293
- Remplacement organique : Cœur (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 292-293
- Remplacement organique : Jambe (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 292-293
- Remplacement organique : Main (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 292-293
- Remplacement organique : Oreilles (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 292-293
- Remplacement organique : Pied (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 292-293
- Remplacement organique : Poumon (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 292-293
- Remplacement organique : Rein (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 292-293
- Remplacement organique : Yeux (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 292-293
- Réorganisateur moléculaire (Artefacts généticiens et azuréens) LDB page 288
- Reptile (Engins terrestres Militaires) Guide technique page 239
- Réseau à pulsion électrique RPE II Exo (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 85
- Réseau à pulsion électrique RPE III Navire (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 85
- Respirateur lourd : Cartouche (Survie) LDB page 284-285
- Respirateur lourd (Survie) LDB page 284-285
- Respirateurs (Survie) LDB page 284-285
- Restructurateur de phase (Artefacts génétiques et azuréens) LDB page 287
- Revêtement anéchoïque (Armures et Véhicules) LDB page 335
- Revêtement anticorrosion Armes-petits appareils (Survie) Guide technique page 12-13
- Revêtement anticorrosion : Armure (Armures et Véhicules) Guide technique page 61
- Revêtement anticorrosion : Véhicules (Armures et Véhicules) Guide technique page 61
- Revêtement anti-infrasons (Systèmes défensifs et systèmes divers) LDB page 337
- Revêtement anti-radiations (Systèmes défensifs et systèmes divers) LDB page 337
- Revêtement de camouflage (Armures et Véhicules) LDB page 335
- Robe des Ordonnateurs (Armures, protections simples et systèmes de défense) LDB page 314
- Robot d'étude généticien Aranea (Robots) Guide technique page 260
- Ruche (Navires divers) Guide technique page 201
- Sabre à 2 mains (Armes de contact) LDB page 295-296/Guide technique page 20-21
- Sabre thermique (Armes de contact) Guide technique page 20-21
- Sac sous-marin Ventura (Vie quotidienne) LDB page 287
- Sac sous-marin (Vie quotidienne) LDB page 287
- Sas de secours autonome Azuréen (Armures et Véhicules) Guide technique page 61
- Sas de secours autonome Geneticien (Armures et Véhicules) Guide technique page 61
- Sas de secours autonome NT III (Armures et Véhicules) Guide technique page 62
- Sas pour « DeepSea » (Sas) Guide technique page 138
- Sas pour « Glostar » (Sas) Guide technique page 140

- Saturne (Frégates) Guide technique page 209
- Scan Securit 200 (Sécurité) LDB page 280
- Scie industrielle (Armes de contact) LDB page 336/Guide technique page 69
- Scorpio (Engins terrestres Militaires) Guide technique page 237
- Scorpio II (Engins terrestres Militaires) Guide technique page 237
- Scorpion (Chasseurs de série) Guide technique page 199
- SEA-tr 222 (Véhicules) Guide technique page 187
- Senseur auditif (Armures et Véhicules) LDB page 334
- Senseur auditif Lynx (Électronique) Guide technique page 11-12
- Senseur tactile (Armures et Véhicules) LDB page 334
- Senseur tactile simple (Électronique) Guide technique page 11-12
- Senseur visuel (Armures et Véhicules) LDB page 334
- Série A (Armures sous-marines) LDB page 340/Guide technique page 118
- Serrure ADN (Sécurité) Guide technique page 9
- Serrure à Fusible (Sécurité) Guide technique page 9
- Serrure Digitale (Sécurité) Guide technique page 9
- Serrure électronique Sécurix (Sécurité) Guide technique page 9
- Serrure optique (Sécurité) Guide technique page 9
- Serrures intelligentes Lynx II (Sécurité) Guide technique page 7
- Serrure Vocale (Sécurité) Guide technique page 9
- Serviteur sonique : Disperseur (Armes spéciales) Guide technique page 52
- Serviteur sonique : Générateur (Armes spéciales) Guide technique page 52
- Shuriken (Armes de trait) LDB page 297/Guide technique page 22
- Silencieux (Accessoires pour armes) LDB page 307
- Silure (Véhicules de série) Guide technique page 172
- Sirène (Frégates) Guide technique page 210
- Sirya IV (Armures sous-marines) Guide technique page 118
- Sniper AV Heca (Armes de précision) LDB page 298-300/Guide technique page 28-29
- Sniper NZC (Armes de précision) LDB page 298-299/Guide technique page 28-29
- Solar 1 (Armures terrestres) Guide technique page 126
- Sonar actif Dauphin I (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Sonar actif Dauphin II (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Sonar actif Dauphin III (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Sonar actif Elinie Z (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Sonar actif Lackma (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Sonar d'attaque (Armes étourdissantes et soniques) LDB page 305/Guide technique page 34-35
- Sonar d'attaque directionnel (Armes étourdissantes et soniques) LDB page 305-306//Guide technique page 34-35
- Sonar passif Kilian (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Sonar passif Killian II (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Sonar passif McGrégor (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Sonar passif Sealag (Armures et Véhicules) Guide technique page 64
- Sonar SonCom (Implants cybernétiques et biologiques) LDB page 293
- Sonde d'état mental ScanCeb (Équipement médical) LDB page 290-291
- Sonscan actif-passif portable Pelock II (Électronique) LDB page 283-284 (voir aussi Errata)
- Sonscan actif portable Crysta (Électronique) LDB page 283-284 (voir aussi Errata)
- Sonscan passif portable Lero (Électronique) LDB page 283-284 (voir aussi Errata)
- Souverain (Véhicules de série) LDB page 358/Guide technique page 167
- Sphère gravitationnelle de combat généticienne (Robots) Guide technique page 260
- Splicer (Armes de contact) Guide technique page 20-21
- Stabilisateur avancé (Armures et Véhicules) LDB page 331
- Stabilisateur (Armures et Véhicules) LDB page 331
- Std Dynamic (Véhicules de série) LDB page 359/Guide technique page 167
- Steelight (Chasseurs) Guide technique page 171
- Stellar II (Lanceurs de missiles anti-véhicules portables) LDB page 300-301
- Stimulateur d'inconscience EM 345 (Implants cybernétiques et biologiques) Guide technique page 16
- Super acier (Plaques de blindages et de sécurité) Guide technique page 81
- SYD (Armures sous-marines) Guide technique page 119
- SYLACO (Armures hybrides) Guide technique page 134
- SYLPH 56 (Armures hybrides) LDB page 341-342/Guide technique page 134
- Système d'alerte Sentia II (Électronique) Guide technique page 11-12
- Système d'alerte (Systèmes défensifs et systèmes divers) LDB page 337-338
- Système d'alimentation (Armures et Véhicules) LDB page 332
- Système d'analyse tactique : S.A.T. Cougar 60 (Armures et Véhicules) Guide technique page 69
- Système d'assistance et de contrôle des exo-armures SACEA(Armures et Véhicules) LDB page 330-331
- Système de défense Écho +(Systèmes défensifs et systèmes divers) LDB page 337
- Système de filtrage hygiénique (Armures et Véhicules) LDB page 332
- Système de filtrage hygiénique : Filtre de rechange (Armures et Véhicules) LDB page 332
- Système de navigation (Armures et Véhicules) LDB page 334-335
- Système d'enfouissement (Armures et Véhicules) Guide technique page 69

- Système de recyclage des déchets (Armures et Véhicules) LDB page 332
- Système de recyclage des déchets : Filtre de recyclage (Armures et Véhicules) LDB page 332
- Système de refroidissement Gamme Polar (Armures et Véhicules) Guide technique page 60
- Système de refroidissement Polar Cap (Survie) Guide technique page 12-13
- Système de réponse automatique : Alarme silencieuse (Sécurité) Guide technique page 8
- Système de réponse automatique : Balayage scanner (Sécurité) Guide technique page 7
- Système de réponse automatique : Cloison de sécurité (Sécurité) Guide technique page 8
- Système de réponse automatique : Décharge électrique (Sécurité) Guide technique page 8
- Système de réponse automatique : Drone-robots (Sécurité) Guide technique page 8
- Système de réponse automatique : Gaz (Sécurité) Guide technique page 8
- Système de réponse automatique : Grillage laser offensif (Sécurité) Guide technique page 8
- Système de réponse automatique : Grillage laser passif (Sécurité) Guide technique page 8
- Système de réponse automatique : Sirène incapacitante (Sécurité) Guide technique page 8
- Système de réponse automatique : Sirène (Sécurité) Guide technique page 8
- Système de réponse automatique : Tourelle-Poste de tir (Sécurité) Guide technique page 8
- Système de saut (Armures et Véhicules)Guide technique page 67
- Système de tir assisté : Implant palmaire (Accessoires pour armes) LDB page 307
- Système de tir assisté par électronique Cyclope PVI (Accessoires pour armes) Guide technique page 43
- Système de tir assisté par électronique : Cyclope PVI (Armures et Véhicules) Guide technique page 42
- Système de tir assisté par électronique Visière Onarck (Accessoires pour armes) Guide technique page 42
- Système de tir assisté par électronique : Visière Onarck (Armures et Véhicules) Guide technique page 42
- Système de tir assisté : Visière Onarck P (Accessoires pour armes) LDB page 307
- Système de tir assisté : Visière Vanguard (Accessoires pour armes) LDB page 307
- Système d'inhibition Coria XV (Sécurité) LDB page 280
- Système HERSE (Armes à projectiles sous-marines) Guide technique page 70
- Système personnel de surveillance organique Nichrome (Équipement médical) LDB page 290-291
- Système réactif autonome R.N.T. Jaguar 400(Accessoires pour armes) LDB page 307
- Système respiratoire de plongée (Kit de plongée) (Survie) LDB page 285
- Système respiratoire Extracteurd'oxygène (Armures et Véhicules) LDB page 331-332
- Système respiratoire Filtre à air (Armures et Véhicules) LDB page 331-332
- Système respiratoire Fluide oxygéné (Armures et Véhicules) LDB page 331-332
- Système respiratoire Membrane respiratoire (Armures et Véhicules) LDB page 331-332
- Système respiratoire Réserve de secours (Armures et Véhicules) LDB page 331-332
- Système respiratoire Réserve d'oxygène (Armures et Véhicules) LDB page 331-332
- Systèmes « Dernière chance » : congélation (Armures et Véhicules) LDB page 333
- Systèmes « Dernière chance » : guillotine (Armures et Véhicules) LDB page 333
- Systèmes « Dernière chance » : injection de drogues (Armures et Véhicules) LDB page 333
- Tarentule Abyssale (Véhicules) Guide technique page 187
- Tente de survie EXod (Survie) Guide technique page 12-13
- Tente de survie stérile EXod II (Survie) Guide technique page 12-13
- Tenue de plongée faible profondeur caoutchouc (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 53
- Tenue de plongée faible profondeur plastitane (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 53
- Tenue de plongée faible profondeur tissu (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 53
- Tenue de plongée grande profondeur plastitane (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 53
- Tenue de protection Pagan(Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 51
- Tenue de protection Roga I (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 51
- Tenue de protection Roga II(Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 52
- Tenue de protection Sancta (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 52
- Tenue de protection Sec II (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 52
- Tenue de protection Mil AZ (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 51
- Tenue de protection Protector 201(Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 51
- Tenue de sécurité kevlar (Armures, protections simples et systèmes de défense) LDB page 314/Guide technique page 52
- Tenue NBC (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 52
- Tenues de protection contre le froid et la chaleur : chaude (Armures, protections simples et systèmes de défense) Guide technique page 52
- Tiges lumineuses Luon (Vie quotidienne) LDB page 287
- Titan (Autres armes) Guide technique page 74/75
- Titan (Croiseurs) Guide technique page 217
- Titan (Véhicules de série) LDB page 359/Guide technique page 169
- Torche de forage Hydra (Armes de contact) LDB page 295-297/Guide technique page 20-21
- Torpilles antimatière Hadès (Torpilles) Guide technique page 110
- Torpilles Anti-torp Focale II (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 84

- Torpilles Anti-torp Hexer (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 84
- Torpilles anti-torpille (génériques) (Systèmes défensifs et systèmes divers) LDB page 380
- Torpilles Anti-torp Myouhang (Systèmes défensifs et systèmes divers) Guide technique page 84
- Torpilles à hypercavitation (Torpilles) Guide technique page 103-104
- Torpilles à Plasma Lourd (Torpilles) Guide technique page 105
- Torpilles à supercavitation (Torpilles) Guide technique page 98-100
- Torpilles d'abordage (Torpilles) Guide technique page 106
- Torpilles de série : A 16 Vengeur (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : A 26 Vengeur II (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : A 26 Vengeur (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série à plasma Sphère Lua (Torpilles) Guide technique page 107
- Torpilles de série à plasma Sphère Plasma 16 (Torpilles) Guide technique page 107
- Torpilles de série à plasma Sphère (Torpilles) Guide technique page 107
- Torpilles de série : Archange (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Assas Vx (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Ax Sea Hawk (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Chronos II (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Curven II (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Delta Mk 56 (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Despair (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Excelsior II (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Excelsior (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Exterminator (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Hellion (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : IEM AZ (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Mélous Mk I (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Phalanx (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Proxima (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Sabre AZ 28 (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Sat VI (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Straight Kill (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Swift A23 (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : T 84 (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Termina (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : TPM-Mistral (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Tri-Sat II (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Ultima (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Ultra (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Vive Mk 2 (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Vive Mk I (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Warp II (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles de série : Warp (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles Explosives (Torpilles) Guide technique page 108-109
- Torpilles (génériques) (Torpilles) LDB page 377 à 379
- Torpilles IEM (génériques) (Torpilles) LDB page 379
- Torpilles I.E.M. Imp II (Torpilles) Guide technique page 108
- Torpilles I.E.M Imp IV (Torpilles) Guide technique page 108
- Torpilles MEGA (Torpilles) Guide technique page 96
- Torpilles-Missiles hybrides Colosse (Torpilles) Guide technique page 106
- Torpilles Pénétrantes (Torpilles) Guide technique page 93
- Torpilles PHASE (Torpilles) Guide technique page 106
- Torpilles Pulsar II (Torpilles) Guide technique page 107
- Traitements contre les maladies (Équipement médical) LDB page 289
- Trépied(Accessoires pour armes) LDB page 308
- Triam (Véhicules de série) LDB page 355/Guide technique page 164
- Trident (Armes de trait) LDB page 297/Guide technique page 22
- Trident (Chasseurs de série) LDB page 363-Guide technique page 198
- Trousse de crochetage électronique Sigmar EL (Outillage) Guide technique page 7
- Trousses à outils : électronique (NT I) (Outillage) LDB page 278
- Trousses à outils : mécanique (NT I) (Outillage) LDB page 278
- Trousses médicales d'urgence et medkits ChiriaT (Équipement médical) LDB page 290-291
- Trousses médicales d'urgence et medkits First Aid (Équipement médical) LDB page 290-291
- Trousses médicales d'urgence et medkits Medi 1 000 (Équipement médical) LDB page 290-291
- Tuiles des navires : Exceptionnelles (Armures et Véhicules) Guide technique page 65

- Tuiles des navires : Inférieures (Armures et Véhicules) Guide technique page 65
- Tuiles des navires : Normales (Armures et Véhicules) Guide technique page 65
- Tuiles des navires : Supérieures (Armures et Véhicules) Guide technique page 65
- Typhon (Armures hybrides) LDB page 339/Guide technique page 135
- Ultra-fluide expérimental (Vie quotidienne) Guide technique page 12-13
- Vaccin expérimental contre l'altération Vira+ (Équipement médical) Guide technique page 15
- Vaccins Patogir (Équipement médical) Guide technique page 15
- Vanguard (Armures hybrides) LDB page 341/Guide technique page 137
- Vaporisateur de gaz (Lanceurs) LDB page 306/Guide technique page 38-39
- Varan (Armures terrestres) Guide technique page 127
- Vauban (Armures terrestres) LDB page 342/Guide technique page 127
- Véhicule araignée (Véhicules) Guide technique page 185
- Vekler Koch RE 254 (Modules d'armements) Guide technique page 28/34-35
- Vestal (Véhicules de série) LDB page 357/Guide technique page 165
- Vêtement à taille variable Plyus (Vie quotidienne) Guide technique page 13
- Vêtement isotherme (Vie quotidienne) LDB page 287
- Vêtement de camouflage intelligent (Sécurité) LDB page 279
- Visée laser (Accessoires pour armes) LDB page 307
- Visière 360° Neokrian (Électronique) LDB page 283-284
- Visière (Électronique) LDB page 283-284 (voir aussi Errata)
- Vive Mark I (Chasseurs à supercavitation) Guide technique page 199
- Volet de sécurité (Systèmes défensifs et systèmes divers) LDB page 337-338
- Vulcain (Armures sous-marines) LDB page 345-346-Guide technique page 119
- Vulcain (Croiseurs) Guide technique page 217
- Witney (Véhicules de série) LDB page 355-356/Guide technique page 165

<< FIN_



www.black-book-editions.fr

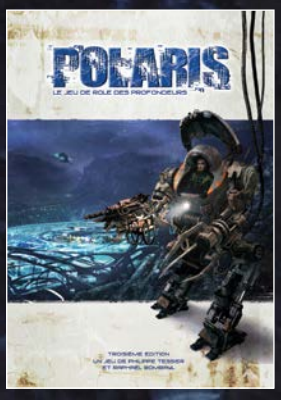
POLARIS
▼ GUIDE TECHNIQUE ▼

Le Guide technique est le troisième supplément pour *Polaris, Troisième édition*. Cet ouvrage, riche et incroyablement fourni, intègre du nouveau matériel d'espionnage, explorations, guerres sous-marines, de survie et compile les informations de matériel du *livre de base de Polaris* corrigé.

Vous découvrirez, la puissance de la technologie azuréenne et généticienne. Vous trouverez de nouvelles règles, des changements de caractéristiques de véhicules, ainsi que de nouvelles armures décrites par Philippe Tessier. Vous découvrirez également tout le matériel nécessaire à votre survie dans les profondeurs ou en surface.

Vous trouverez dans ce livre :

- **Une compilation de matériel** en tous genre pour survivre dans l'univers dangereux de Polaris.
- **De nouvelles règles** pour survivre à la pression des profondeurs.
- **De nouveaux armements** et vaisseaux.
- **De nouveaux équipements** pour customiser vos véhicules, armures et navires.
- **16 prétirés couleurs** (ajoutés grâce au succès du *crowdfunding Polaris*)
- **Un index** de tout le matériel présenté dans l'univers de *Polaris*.



Ce supplément est destiné à tous les meneurs de jeu de ***Polaris, Troisième édition***



Illustrations de couverture : Marc Simonetti

BLACKBOOK EDITIONS

www.black-book-editions.fr

ISBN : 978-2-36328-082-4

POL08 Prix : 44€