

<< OFFICIER



HISTORIQUE

Un navire est comme un organisme vivant. Et vous en êtes le cerveau.

Assurer le commandement d'un navire demande de solides compétences, mais aussi un esprit vif et des nerfs d'acier. Il faut en effet être capable de réagir rapidement et de garder son calme en toutes circonstances, surtout lors d'un combat naval. Il faut aussi veiller à ce que les hommes d'équipage ne cèdent pas à la panique et restent organisés et motivés.

Un navire est un espace clos et confiné, plus encore qu'une station. C'est un petit monde à part, aussi, avec ses propres lois. Vous savez que vous êtes garant du bon fonctionnement de l'équipage, car un seul écart peut mener un navire à sa perte. Vous avez appris à lâcher du lest, lorsque vos équipiers s'amusaient pour diminuer leur stress, afin de pouvoir régner d'une main de fer lorsque cela sera nécessaire.

Être maître de son navire demande aussi des sacrifices !

ATTRIBUTS (8 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	10	12	15	10	17	16	16
A.N.	1	1	1	2	1	3	3	3
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance				13	Réaction	12		
Modif. de Dom. au contact	+0			Résistance aux Dom.	+0			

ÉQUIPEMENT

- **Économies** : 208 600 sols.
- **Équipement personnel** : communicateur, ordinateur (assistant personnel), pistolet moyen (avec permis), protection en kevlar (complète).
- **Matériel accessible** : Matériel standard, Armes de poing, Protections et armures.

COMPÉTENCES (12 PC)

- **Combat (tir)** : Armes de poing (2+5) 7 ; Fusils/Armes d'épaulé (2+5) 7 ; Armes sous-marines (2+3) 5.
- **Communication/Relations soc.** : Commandement (6+9) 15.
- **Connaissances** : Cartographie (6+3) 9 ; Conn. d'un milieu naturel (Océans) (5+5) 10 ; Conn. d'une nation (Équinoxe, orig.) (6+3) 9 ; Conn. d'une organisation (Veilleurs) (6+0) 6 ; Conn. d'une nation (Hégémonie) (6+0) 6 ; Éducation/Culture générale (6+7) 13 ; Navigation (6+9) 15 ; Tactique (combat naval) (5+10) 15.
- **Langues** : Langue maternelle (Néo-azuran) (Spé/Spé) 17 ; Langue étrangère (Olosak) (6+0) 6 ; Langage spécifique (soléen) (6+0) 6.
- **Pilotage** : Manœuvre d'armures (Armures sous-marines) (3+5) 8 ; Pilotage (Navires légers) (6+5) 11 ; Pilotage (Navires lourds) (6+4) 10 ; Pilotage (Véhicules de sol) (3+3) 6.
- **Survie/Exterieur** : Observation (4+2) 6 ; Orientation (3+5) 8.
- **Techniques** : Analyse sonscons (5+5) 10.

INTÉGRITÉ DU MATÉRIEL

NIVEAU D'INTÉGRITÉ ET ÉTAT DU MATÉRIEL

L'Intégrité (ITG) d'une pièce d'équipement est une mesure de son état général et de sa fiabilité. Cet Attribut est noté sur 25 :

- **21-25. Matériel en excellent état :** cet objet est comme neuf, et ne risque pas de tomber en panne. De plus, son excellente condition offre un bonus de +2 aux Tests du personnage qui l'utilise.

Risque de panne : seulement dans des circonstances spéciales, une attaque par impulsions électromagnétiques par exemple (jamais sur une Catastrophe).

- **16-20. Matériel en bon état :** ce matériel ne présente qu'un risque de panne minimale.

Risque de panne : seulement sur une Catastrophe.

- **11-15. Matériel en état moyen :** cet objet a déjà été largement utilisé, mais reste dans un état correct. Le risque de panne est toujours présent, bien que peu critique.

Risque de panne : sur une Catastrophe, et lors d'une utilisation intensive ou non conventionnelle.

- **6-10. Matériel usagé :** cet objet est fatigué et en mauvais état. Si cela peut être appliqué, son utilisation impose un malus de -3 (une arme sera moins précise, un équipement technologique moins performant, etc.). Le risque de panne est assez élevé.

Risque de panne : sur une Catastrophe, et lors d'une utilisation intensive ou non conventionnelle.

- **1-5. Matériel endommagé :** cet équipement est en très mauvais état, et fonctionne très mal. Si cela peut être appliqué, le personnage qui s'en sert subit un malus de -5. Les pannes sont fréquentes, avec du matériel dans cet état-là.

Risque de panne : sur un échec simple (panne systématique lors d'une utilisation intensive ou non conventionnelle).

- **0 et -. Matériel hors d'usage :** le matériel ne fonctionne plus. On peut toujours tenter de le réparer, mais ce ne sera pas forcément facile. En revanche, il est possible de récupérer des pièces détachées.

Notez que tous les équipements ne commencent pas leur « cycle de vie » avec un niveau d'Intégrité égal à 25, même lorsqu'ils sont neufs. Un tel niveau est réservé aux objets d'excellente facture, fabriqués par des sociétés ou des artisans réputés, et extrêmement rares. Des produits plus modestes, voire carrément fabriqués à bas coût avec des matériaux de mauvaise qualité, démarreront avec un niveau d'Intégrité de départ beaucoup plus bas, qui sera donc leur **niveau d'Intégrité maximum**. Voici une estimation de la qualité du matériel, en fonction de son niveau d'Intégrité maximum :

- **Bas coût :** ITG max. 5.
- **Bon marché :** ITG max. 10.
- **Standard :** ITG max. 15.
- **Bonne qualité :** ITG max. 20.
- **Excellente qualité :** ITG max. 25.

Le niveau d'Intégrité d'un équipement peut être amené à évoluer de manière temporaire ou définitive : il baisse en cas de dommages ou de pannes, et augmente grâce à l'entretien ou les réparations. Cet Attribut peut donc être noté par deux nombres, par exemple « 12/15 » : le premier indique le niveau d'Intégrité actuel (qui a ici subi une baisse à cause d'un mauvais traitement), le second indique le niveau d'Intégrité maximum, qui dépend de la qualité de base de l'objet, et qui peut éventuellement baisser avec le temps, sous l'effet de l'usure naturelle.

QUAND FAUT-IL VRAIMENT SE SOUCIER DE L'ÉTAT DU MATÉRIEL ?

Beaucoup de règles ici sont optionnelles, utilisez-les seulement si vous voulez gérer de manière plus précise l'aspect « récupération et bricolage » de l'univers de **Polaris**. Il serait toutefois fastidieux, inutile et même impossible de tenir un compte précis de l'état de chacune des pièces d'équipement que possèdent les PJ. Voici toutefois quelques situations où la gestion de l'état du matériel peut se révéler intéressante...

D'abord, quand cela concerne du matériel technologique important. Il peut s'agir de matériel informatique et électronique de haute technologie, mais aussi d'armes, d'outils indispensables, etc. L'importance de telle pièce d'équipement par rapport à une autre est avant tout définie par l'orientation de la campagne, et du groupe de PJ. Un groupe de combattants a tout intérêt à posséder des armes et des protections en bon état, tandis qu'un groupe d'explorateurs aura besoin d'un navire ou d'armures de plongée de bonne qualité. Dans la plupart des cas, il est totalement inutile de gérer l'état des objets les plus simples.

Ensuite, si vous jouez en campagne. En effet, à long terme, l'attention portée à l'état du matériel, le remplacement des objets défectueux et la recherche de nouveaux équipements devraient normalement être l'un des soucis majeurs des personnages. C'est tout l'intérêt des règles concernant l'usure et l'entretien du matériel : rien ne fonctionne indéfiniment, surtout si on n'en prend pas soin.

Enfin, si cela a un intérêt pour l'ambiance. En temps normal, tout le monde se moque de l'état d'une simple lampe de poche. Mais que se passe-t-il si le personnage se retrouve — sans l'avoir voulu — en train d'arpenter les niveaux inférieurs lugubres et sombres d'Équinoxe, ou les coursives obscures d'une épave engloutie, et que tout ce qu'il a sous la main, c'est cette vieille lampe cabossée ? Que se passe-t-il si la seule arme sur laquelle il peut compter est ce vieux flingue tout rouillé, troqué contre quelques sachets de nourriture lyophilisée au mendiant du coin ?

Comme vous le voyez, nul besoin de se soucier en permanence, et de manière exhaustive, de l'état du matériel. Il suffit juste d'appuyer de temps en temps là où ça fait mal... D'une manière générale, même si vous ne souhaitez pas gérer tout cela de manière précise, le niveau d'Intégrité de tel ou tel objet vous permettra d'en connaître la qualité, et d'improviser en fonction de vos besoins.

TESTS DE PANNE

Personne n'est à l'abri d'une défaillance du matériel technologique lors de son utilisation. Vous pouvez si vous le souhaitez vous servir des indications de la section précédente pour déterminer les risques de panne, en fonction du résultat des Tests ou de la situation. Certaines attaques particulières, comme les attaques à base d'impulsions électromagnétiques, peuvent soumettre automatiquement les appareils électroniques à un Test de panne.

Chaque fois qu'une pièce d'équipement risque de tomber en panne, **le joueur doit lancer 1D20 sous le niveau d'Intégrité de l'objet**. En cas de réussite, il ne se passe rien. En cas d'échec, l'objet tombe en panne : il perd 1 point d'Intégrité et s'arrête de fonctionner, mais peut être réparé par un Test effectué avec la Compétence liée à l'utilisation du matériel (par exemple *Armes de poing* pour réparer un pistolet enrayé, *Informatique* pour réparer un ordinateur, etc.). Si aucune Compétence ne s'applique vraiment (sur les objets les plus simples, notamment), effectuez un Test d'Intelligence. Le temps nécessaire à la réparation dépend de la complexité de l'objet (exemple : 1D6 Tours de combat pour une arme, et 1D6 x 10 minutes pour un ordinateur, un véhicule, etc.).

ARMES ET PROTECTIONS

« Dans la vie, rien ne vaut un bon flingue pour se faire comprendre. Et si la discussion devient difficile, chargez-le avec des munitions à uranium appauvri ».

-- ELMER VOLEN, marchand d'armes_

Rappel :

- **Dom.** : Dommages physiques infligés par l'arme. Dans cette partie, les dommages des armes individuelles concernent la plupart du temps l'**échelle humaine**, à la différence des torpilles ou des armes capables de créer des dégâts à l'**échelle des navires** (voir **Navires et véhicules**, page 348).
- **Choc** : Dommages additionnels de Choc. Certaines armes ne créent que des Dommages de Choc (les matraques électriques par exemple).
- **Portée** : portée des armes à feu, en mètres (Courte/Moyenne/Longue/Extrême). Entre parenthèses est indiquée également la portée maximale, au-delà de laquelle une cible est considérée comme impossible à atteindre.
- **FOR** : Force minimum pour manier l'arme.
- **Ini.** : malus imposé à l'Initiative (Préparation), dû au poids et/ou à la faible maniabilité de l'arme.
- **All.** : bonus d'Allonge de l'arme (armes de contact).
- **Mode tir** : mode de tir (armes à feu), avec « CC » pour coup par coup, « RC » pour rafale courte, « RL » pour rafale longue.
- **Coût** : valeur théorique de l'objet, en sols.
- **Mun. (Coût)** : capacité du chargeur (armes à feu), et coût des munitions (par chargeur).
- **DIS (M. noir)** : Disponibilité. La valeur entre parenthèses indique la Disponibilité de l'objet au marché noir.
- **NT** : niveau technologique.

ARMES DE CONTACT

Note : certaines armes nécessitent une réserve d'énergie (ou autre) pour fonctionner, les armes électriques par exemple. La colonne « Charge (Coût) » indique alors la durée d'utilisation maximale de la réserve d'énergie, ou le nombre de charges disponibles avant épuisement, ainsi que le coût de chaque nouvelle réserve.

BÂTON

Un bâton de combat classique d'environ 1 m 40, en matériau synthétique.

BÂTON DE COMBAT DES ORDONNATEURS

Ces armes extrêmement rares sont le produit d'une technologie très avancée, peut-être même généticienne. Ce sont des bâtons faits d'une matière ayant l'apparence du cuivre, mais aussi résistante que du plastiane. Ils génèrent un champ électrique très puissant qui n'affecte pas l'utilisateur (il peut être désactivé : les dommages sont alors similaires à ceux d'un bâton de combat normal). Une pointe peut jaillir à chaque extrémité du bâton et peut être utilisée pour porter une attaque perforante spéciale, permettant d'ignorer la réduction des dommages offerte par les protections simples, mais aussi d'affecter les armures lourdes. Cette attaque spéciale extrêmement difficile à réaliser consomme une charge, et ne peut être effectuée qu'à l'aide de la Compétence limitative *Arts martiaux* (Techniques offensives),

LA NOTION DE DOMMAGES MASSIFS

Polaris est un univers de science-fiction où les combats et les moyens de causer des dommages à autrui ne manquent pas. Les règles de combat et de blessures physiques présentées dans les chapitres précédents s'attachaient surtout aux situations se déroulant à l'échelle humaine. Il est ainsi possible de déterminer avec précision les dégâts causés par une arme à feu de calibre moyen et ce, même si la victime porte un gilet pare-balles. Qu'en sera-t-il maintenant des dégâts de cette même arme, face au blindage d'un navire ? La réponse sera probablement « Pas grand-chose », et sans doute « Rien du tout ». Contre ce genre d'engin, une roquette, une torpille ou une charge explosive sera nettement plus efficace...

À l'inverse, quelles sont les chances de survie d'un personnage face à une arme destinée à détruire un véhicule ? Même avec un gilet pare-balles, personne ne peut survivre après avoir reçu une roquette capable de percer plusieurs centimètres de blindage moléculaire. Personne. Inutile de lancer les dés : rendez-vous au chapitre **Création des personnages**. Pour éviter d'avoir à jeter et à additionner plusieurs dizaines de D10, nous parlons tout simplement de « **dommages massifs** ». Tout personnage, créature ou véhicule subissant des dommages dits *massifs* est voué à une mort ou à une destruction certaine. Un MJ magnanime peut toujours autoriser la dépense de points de Chance, mais logiquement, il est impossible de survivre face à un tel niveau de dommages.

Comme vous l'aurez compris, la notion de dommages massifs est liée aux différentes échelles de jeu possible : échelle humaine, échelle des navires... Le principe est simple : mis à part quelques cas particuliers (qui seront toujours précisés, le cas échéant), une arme capable d'infliger des dommages à une créature ou un véhicule classés dans une certaine échelle causera à coup sûr des *dommages massifs* sur tout ce qui est classé dans une échelle inférieure. Par exemple, une mine *anti-personnelle* causera d'énormes dommages à un groupe de personnage à pied, mais n'éraflera sans doute même pas le blindage d'un véhicule. De la même manière, une mine *anti-véhicule* (terrestre ou sous-marine) pourra immobiliser un véhicule de sol ou un navire... et créera des *dommages massifs* à tous les personnages isolés qui auront le malheur d'être à côté quand elle explosera. Dans les listes d'armes du chapitre **Équipement**, les dommages causés en fonction de l'échelle de jeu seront systématiquement indiqués.

avec un malus de -7. Les champs de protection ne sont pas affectés par cette attaque spéciale. Cette arme ne fonctionne pas sous l'eau. Sur le matériel électronique (ou les implants cybernétiques), l'attaque électrique impose également un Test de panne (sur une armure mécanisée, le risque de panne touche 1D4 systèmes déterminés au hasard, qui doivent effectuer un Test de panne). **Note** : cette arme a une Intégrité de 3D6+5 (occasion) ou de 25 (neuf).

BATTE

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

CANNE

Une canne de combat classique, d'environ 9 cm à 1 m de long.

CHALUMEAU

Les chalumeaux (sous-marins ou non), comme les lasers de découpe, infligent des dommages de base assez réduits en combat. En revanche, sur des cibles immobiles, les dommages augmentent de 2 points par Tour de combat (2D10 le premier Tour, 2D10+2 le deuxième Tour, 2D10+4 le troisième Tour, etc.), jusqu'à un bonus de +16. De plus, sur une cible immobile, l'armure est réduite de moitié. Cet instrument se montre assez efficace contre les parois ou les portes d'épaisseur moyenne.

COUTEAU

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

DAGUE

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

DAGUE MOLÉCULAIRE

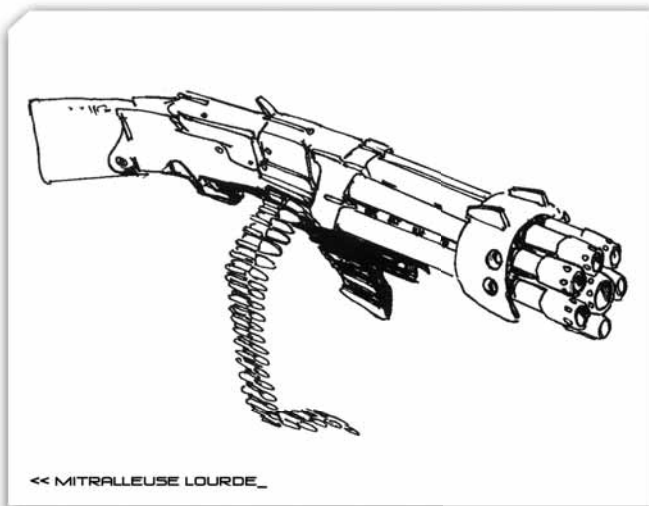
Cette arme est formée d'une petite poignée prolongée par une lame d'énergie noire. Cette lame, très fine, évoque plus un poinçon qu'un couteau. L'arme ignore les protections simples et n'est arrêtée que par les champs de force. On peut tout à fait l'utiliser sous l'eau. Une charge est consommée à chaque fois que la dague touche une cible. Il est impossible de se servir d'une dague moléculaire comme arme de lancer. En effet, le faisceau d'énergie disparaît dès qu'on relâche la pression sur le manche de la dague. Les dommages infligés sont des brûlures.

ARMES DE CONTACT

MODÈLE_	Dom.	Choc	FOR	Ini.	All.	Coût	Charge (Coût)	DIS (M. noir)	NT
Mains nues	1D6	-	-	-	-	-	-	-	-
Bâton de combat	1D10	+1D6	10	-	+2	600	-	20 (20)	I
Bâton Ordonneurs	1D10/ 2D10*	+1D6/+7*	10	-	+2	80 000	40 (2 000)	-10 (-5)	VI
Batte <i>Dicta</i>	1D10+2	+1D10	13	-2	+1	200	-	20 (20)	I
Canne de combat	1D10	+1D6	10	-	+1	150	-	20 (20)	I
Chalumeau	2D10 (+2/Tr)	-	10	-	-	1 400	1h de gaz (150)	15 (15)	I
Couteau <i>Congre</i>	1D10	-	-	-	-	120	-	20 (20)	I
Dague <i>Shark</i>	1D10+2	-	-	-	-	200	-	15 (20)	I
Dague moléc. <i>Pulsar</i>	1D10+3	-	-	-	-	1 000	30 (600)	5 (10)	III
Dague neurale <i>Brain</i>	-	+3D10	-	-	-	3 000	20 (300)	5 (10)	III
Dague thermique	1D10+3 (+1/Tr)	-	-	-	-	4 000	1 heure (400)	5 (10)	III
Découpe carlingue <i>Scianor**</i>	2D10+3 (+3/Tr)	-	15	-5	+1	4 000	1 heure (200)	10 (10)	II
Électro-fouet	1D10+3	+1D10	-	-	+3	16 000	30 (1 000)	1 (5)	II
Épée/sabre <i>Capitan</i>	2D10+2	-	13	-2	+2	600	-	15 (20)	I
Foreuse <i>Clyss**</i>	4D10 (+2/Tr)	-	15	-5	+1	9 000	1 heure (200)	20 (20)	II
Gant choc	1D6	+1D10+2	-	-	-	9 000	30 (900)	1 (5)	II
Gant énergétique	1D10	+1D6	-	-	-	9 000	1 heure (900)	1 (5)	II
Gant magma	1D10+2	-	-	-	-	10 000	1 heure (900)	-5 (1)	II
Griffe de combat	1D10+1	-	-	-	-	1 200	-	10 (15)	I
Hache	2D10+3	+1D6	13	-2	+1	500	-	10 (15)	I
Hache lourde	3D10+3	+1D6	15	-3	+1	800	-	5 (10)	I
Lance	2D10+3	-	13	-	+3	300	-	1 (5)	I
Lance thermique <i>Solar</i>	3D10	-	13	-	+3	4 000	1 heure (400)	5 (10)	II
Masse	3D10	+1D10	15	-3	+1	600	-	10 (15)	I
Matraque	1D10	-	10	-	+1	250	-	20 (20)	II
Matraque <i>Mao</i>	1D10	+2D10	10	-	+1	4 000	40 (400)	10 (15)	II
Perforateur	1D10+2	-	-	-	-	2 000	20 (200)	10 (15)	II
Poing américain	1D6+2	-	-	-	-	100	-	20 (20)	I
Sabre à 2 mains	3D10	-	15	-2	+1	900	-	10 (15)	I
Torche de forage <i>Hydra**</i>	5D10	-	15	-7	+1	15 000	1 heure (1 500)	5 (5)	III

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

** En combat de mêlée, il faut utiliser la Compétence **Armes lourdes (contact)**. 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. Sans ce dispositif, le niveau de Force minimum requis doit être augmenté de 3 points, le malus à l'Initiative de 2 points, et le niveau de la Compétence est divisé par deux...



MITRAILLEUSES ET CANONS D'ASSAUT

Toutes ces armes ne peuvent être utilisées qu'avec un trépied (pas de harnais possible), et doivent la plupart du temps être servies par deux hommes (un au tir, un autre à l'approvisionnement). Leur utilisation demande un temps de mise en place de 2 Tours de combat avant de pouvoir tirer.

MITRAILLEUSE LOURDE

C'est la version lourde des mitrailleuses légères, avec une cadence de tir supérieure à ces dernières. Ces armes ont toutefois tendance à surchauffer (on doit les laisser reposer pendant 1 Tour de combat tous les 2 Tours d'utilisation).

CANON D'ASSAUT

Ces armes tirent des projectiles de très gros calibre, capable de pénétrer le blindage d'une armure mécanisée.

MITRAILLEUSE GATLING

Dotée de plusieurs canons autour d'un axe rotatif, ces armes ont une cadence de tir effrayante. Contrairement aux mitrailleuses lourdes classiques, ce type d'arme surchauffe beaucoup moins (1 Tour de repos tous les 4 Tours d'utilisation).

MITRAILLEUSES À HAUTE CADENCE DE TIR (MHCT)

Les MHCT sont des armes particulières tirant plusieurs balles à la fois : en raison de la succession rapide des impacts sur le même endroit, leurs performances sont impressionnantes. Lourdes, encombrantes et nécessitant plusieurs servants, elles sont plutôt destinées à la défense d'une position fixe.

MHCT LÉGÈRE

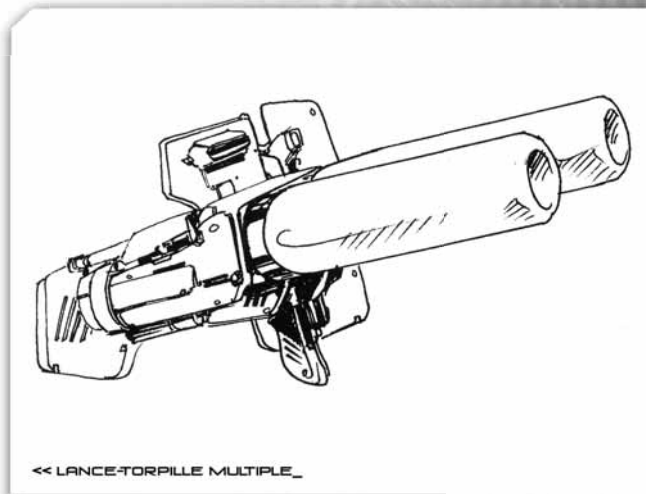
Montée sur un trépied massif, c'est une sorte de fusil avec quatre canons. Dans chaque canon sont alignées 15 balles sans douille, intercalées avec le dispositif de mise à feu. Quand on tire, un dispositif électrique déclenche la mise à feu des quinze balles qui vont s'écraser les unes après les autres sur la cible. Une fois la première décharge utilisée, on fait pivoter le canon pour préparer la seconde. À cause du recul de l'arme, il faut attendre 1 Tour avant de pouvoir tirer à nouveau. Une fois les quatre tubes vides, on démonte la pièce avec les canons et on en remet une autre avec quatre canons chargés. La mise en place d'un MHCT légère demande 3 Tours de combat.

MHCT EN POSTE DE TIR

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 2 m 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. Un tel dispositif ne peut être installé dans une station ou dans un endroit qui risque d'être détruit par le tir.

LANCEURS DE TORPILLES INDIVIDUELS

Les lanceurs de torpilles individuels ne peuvent utiliser que des torpilles de Taille 2 maximum. *Note* : le lanceur *Éperon* tire des torpilles filo-guidées, tandis que le modèle *Ourso* lance des torpilles directes.



LANCEURS DE MISSILES ANTI-VÉHICULES PORTABLES

Même si la plupart des missiles anti-véhicules ont leur propre lanceur, il existe des lanceurs modulables pouvant accepter des missiles anti-véhicules. Ces lanceurs sont utilisables à l'épaule pour des missiles de Taille 1 à 5, et sont déployables avec un appui pour des missiles de Taille 6 à 10.

STELLAR II

Ce lanceur utilise des missiles autonomes. Une fois sa cible accrochée, le missile la poursuit donc seul. Le lanceur est doté d'un identificateur ami-ennemi intégré et d'un viseur infrarouge.

MOLLE AV

Utilise des missiles filo-guidés jusqu'à 3 000 m. On peut tirer de nuit grâce à un système infrarouge intégré au poste de tir.

MUNITIONS SPÉCIALES

Les dommages et les tarifs des munitions pour armes à feu présentés plus haut correspondent à des modèles standards, des balles normales de NT II. Le meneur de jeu peut également autoriser les personnages à se procurer des munitions spéciales, décrites ci-dessous.

MUNITIONS POUR ARMES LÉGÈRES

Ces munitions peuvent en général être utilisées avec les armes de poing de calibre moyen à lourd, les pistolets-mitrailleurs, les fusils simples et les fusils d'assaut, sauf précision contraire.

« ARMURES MÉCANISÉES »

« Des fois, je me dis que les mutants hybrides ont vraiment de la chance. Les vrais, bien sûr, pas ces horribles techno-hybrides hégémoniens. T'imagines un peu, pouvoir aller sous l'eau sans avoir besoin d'utiliser d'armure ? Nous, on est toujours à l'étroit, et dépendant de tout un tas de trucs électroniques qui tombent toujours en panne au plus mauvais moment. Et puis quand ils ont envie de satisfaire un petit besoin naturel, ils peuvent tout lâcher dans la flotte, ni vu, ni connu. Hier, mon système hygiénique est tombé en panne. J'te dis pas l'odeur... »

-- LARS AMRAK, mineur de fond_

GESTION DES ARMURES_

Dans cette partie, le terme « armure(s) » (ou « exo-armures ») désigne exclusivement les *armures mécanisées*, des engins humanoïdes lourds, blindés et isolés, dont les mouvements sont assurés par un exosquelette. Ne les confondez pas avec les « armures » plus communes, telles que les gilets pare-balles ou les tenues de sécurité décrites dans la partie **Équipement**. Techniquement, les armures mécanisées sont considérées comme des véhicules à part entière : elles partagent donc quelques règles en commun avec les navires et les véhicules plus conventionnels, décrits page 348 et plus.

À PROPOS DES ARMURES MÉCANISÉES

TYPES D'ARMURES

Il existe plusieurs types d'armures, en fonction du milieu dans lequel elles sont censées évoluer :

Exo-armures sous-marines : les armures uniquement sous-marines sont assez répandues, mais concernent généralement les tenues les plus lourdes, avec lesquelles il est difficile d'évoluer à l'air libre. Les armures les plus lourdes sont le plus souvent stockées dans un compartiment spécial, donnant directement sur l'eau. Le pilote y entre par un sas hermétique, que l'on referme avant d'ouvrir un panneau donnant sur l'extérieur. On peut aussi utiliser des grues pour mettre à l'eau une armure ou l'en extraire, ce qui est fréquent avec les armures massives.

Exo-armures de Surface : il existe peu d'armures uniquement conçues pour la Surface. Ce sont, le plus souvent, des armures hybrides, capables d'évoluer aussi bien en extérieur que sous l'eau. Les soldats évoluant dans les souterrains ou sur les terres dévastées peuvent également opter pour des tenues plus classiques, isolées. Les armures exclusivement externes

DESTRUCTION ET « DERNIÈRE CHANCE »

En cas de « Destruction » (30 points de Dommages et plus), la structure de l'armure a reçu des dégâts irrémédiables, entraînant l'éclatement d'une partie de la coque. Si l'engin est équipé d'un système « Dernière chance » de type « Congélation » ou « Injection de drogues » (voir **Équipement des armures**), le dispositif se déclenche. S'il s'agit d'une « Guillotine », effectuez un jet sur la table de Localisation habituelle des personnages (combat à distance), pour déterminer quelle est la partie de l'armure qui est effectivement touchée. S'il s'agit d'un Bras ou d'une Jambe, le système se déclenche...

Si l'armure n'est pas équipée de ce système et que l'armure est en milieu hostile (sous l'eau, à la Surface, dans l'espace), le pilote n'est absolument plus protégé. Sous l'eau ou dans le vide, notamment, cela entraîne l'implosion de l'armure et la mort instantanée du pilote. À l'air libre, le pilote subit automatiquement 1D10 points de Dommages, plus tous les points subis par l'armure au-dessus de 30 (ainsi, si l'armure subit 35 points de Dommages, le pilote subit lui 1D10+5 points de Dommages après la destruction de l'engin).

Note : si vous utilisez les règles d'Intégrité, vous pouvez considérer qu'après une destruction, l'Intégrité de la Structure tombe à 0. De plus, pour chaque tranche de 3 points de Dommages, au-delà de 30 (33, 36, 39...), la Structure perd un point supplémentaire dans les niveaux négatifs (cela rend les réparations plus difficiles). Enfin, pour chaque tranche de 5 points de Dommages au-delà de 30 (35, 40), vous pouvez effectuer un jet d'incident sur un des éléments de l'armure au hasard, avec un modificateur de +8 (sauf Structure et Pilote) : ne tenez pas compte des effets de l'incident, mais appliquez les pertes d'Intégrité indiquées.

VISER UN ENDROIT PARTICULIER (OPTIONNEL)

Il est possible de viser un endroit spécifique de l'armure. Dans tous les cas, c'est au MJ de décider du malus à appliquer au Test d'attaque, en fonction de la taille de la zone visée et de l'arme utilisée (de -5 à -10, en général). Il peut s'agir par exemple **d'un système apparent ou d'une arme** (l'équipement visé perdra des points d'Intégrité et sera soumis à un Test de panne, en fonction des Dommages infligés), ou encore **d'un point faible naturel** (une visière non protégée par un volet blindé, notamment). La description de certains appareils peut préciser que certains points sont plus vulnérables que d'autres.

ATTAQUE IEM

Les attaques par impulsions électromagnétiques sont très dangereuses pour les armures, comme pour tout équipement intégrant des composants électroniques. Chaque attaque touche habituellement l'un des éléments suivants (plusieurs parfois), déterminé au hasard : Exosquelette, Générateur, Systèmes auxiliaires (dans ce cas, 1D6+3 systèmes sont touchés), Armement (sauf les équipements ne comportant pas de composants électroniques). Les éléments touchés sont soumis à un Test de panne (voir le chapitre **Équipement**), avec un modificateur plus ou moins important selon la puissance de l'attaque.

CHANCE

Il est possible de dépenser des points de Chance pour réduire les Dommages subis par son armure. **Les règles ne changent pas :** à partir des Dommages graves, on peut dépenser 1 ou 2 points de Chance pour réduire le niveau de Dommages d'un ou deux degrés. Voir la section **Chance**, dans le chapitre **Tests et actions**, pour plus d'informations.



EFFETS DES INCIDENTS ET DES PERTES D'INTÉGRITÉ

STRUCTURE

Les incidents sur la Structure représentent des pertes d'étanchéité, entraînant des fuites qu'il faut colmater au plus vite.

7-10 : Microfissures, l'étanchéité de l'armure est menacée. Le pilote a 10 Tours de combat pour colmater, sinon, après ce délai, l'armure subit automatiquement une Avarie légère par Tour*, sur cette Localisation.

11-13 : Fêlure, l'armure a une fuite. Le pilote a 5 Tours de combat pour colmater, sinon, après ce délai, l'armure subit automatiquement une Avarie moyenne par Tour*, sur cette Localisation. La Structure perd temporairement 1 point d'Intégrité.

14-16 : Fêlure critique. Le pilote a 2 Tours de combat pour colmater, sinon, après ce délai, l'armure subit automatiquement une Avarie grave par Tour*, sur cette Localisation. La Structure perd temporairement 2 points d'Intégrité.

17-18 : Brèche, l'armure prend l'eau et se dépressurise à grande vitesse. Le pilote a 1 Tour de combat pour colmater, sinon, après ce délai, l'armure subit automatiquement une Avarie critique par Tour*, sur cette Localisation. La Structure perd temporairement 3 points d'Intégrité.

* Ces Avaries supplémentaires n'entraînent pas de jet d'incident.

La procédure est la même que pour la réparation du matériel habituel (voir le chapitre **Équipement**, section **Réparation du matériel**) : après une réussite sur le Test de Compétence, le modificateur de réussite indique le nombre de points d'Intégrité récupérés. En cas de Catastrophe, la réparation échoue et l'objet perd définitivement 1 point d'Intégrité...

ÉQUIPEMENT DES ARMURES

« Voyons voir... Que puis-je vous proposer pour améliorer votre armure ? Si vous souhaitez vous aventurer dans des endroits un peu dangereux, c'est tout vu : un affichage tactique, un détecteur de mines, et peut-être l'un de ces nouveaux détecteurs de mouvements, modèle Ripley VS8... Ah, et il faut songer à remplacer votre système d'urgence anti-dépressurisation. Je suggère le bon vieux dispositif à guillotine : vous perdrez peut-être un bras ou une jambe, mais au moins vous serez toujours en vie pour régler votre facture... »

-- Un fourgue soucieux de la bonne santé de ses clients (et de ses affaires)_

Les équipements présentés ici représentent une grande partie de ce qu'il est possible de trouver dans l'univers de **Polaris**. Cela ne signifie pas pour autant que les plus modernes soient répandus, bien au contraire... Les prix indiqués correspondent à du matériel d'occasion sur le marché légal (Intégrité = 2D6+6). Comme d'habitude, il est possible de passer par le marché noir pour obtenir du matériel neuf (Intégrité = 20), mais cela coûtera le double du prix... Voyez le chapitre **Équipement**, section **Acquisition du matériel**, pour plus de renseignements.

Vous trouverez dans ce chapitre des modèles complets d'armures, dotés de leur équipement standard. L'équipement des listes de ce chapitre peut toutefois être utilisé pour remplacer des systèmes défectueux ou trop usés, ou encore pour améliorer les capacités de l'armure. **Notez que le MJ est totalement libre de limiter l'installation de nouveaux équipements sur une armure**, surtout sur les plus légères, pour éviter les abus. De plus, certains systèmes ne peuvent être logiquement installés qu'en exemplaire unique.

SYSTÈMES DE CONTRÔLE

INTERFACE DE CONTRÔLE

L'interface de contrôle permet au pilote d'utiliser les différents systèmes de son armure. Il existe plusieurs types de commandes : on peut monter plusieurs commandes différentes sur un même appareil comme système de secours, mais jamais deux systèmes identiques à la fois.

Commandes manuelles : le pilote active les différents systèmes de son armure par le biais d'un panneau de commande manuel, soit externe (il est alors situé sur l'avant-bras), soit interne, dans les armures dont la main au moins est robotisée (les commandes manuelles sont situées dans le bras).

Commande vocale ou visière optique : le pilote commande les systèmes de son armure grâce à des commandes vocales ou un système optique, installé dans le casque.

Filet neuronal : l'armure est commandée par impulsions neuronales, enregistrées par des capteurs situés dans une sorte de capuche que coiffe le pilote.

Jack neuronal : le pilote doit posséder une prise neuronale directement implantée dans le crâne (et donc avoir subi une opération pour cela). Le câble de contrôle neuronal est branché sur cette prise.

Interface neuronale de commande télépathique : c'est l'interface neuronale la plus moderne. Elle peut également servir de système de sécurité anti-voil, puisque l'ordinateur sur lequel l'interface est connectée ne répond qu'aux ondes cérébrales d'un pilote enregistré.

Poste de pilotage : à partir de la catégorie exo-5, un poste de pilotage est obligatoire. Celui-ci peut être simple ou équipé de commandes plus modernes.

MODIFICATEUR D'INITIATIVE (OPTIONNEL)

Ces différents systèmes de contrôle imposent un malus à l'Initiative du pilote, en fonction de leur maniabilité :

- **Commandes manuelles** : -5
- **Commande vocale** : -4
- **Visière optique** : -3
- **Filet neuronal** : -2
- **Jack neuronal** : +0
- **Interface neuronale** : +2 (ce bonus peut réduire le malus d'Initiative de l'armure, mais il est toutefois **impossible** de dépasser le niveau d'Initiative normal du personnage).

Ces modificateurs ne concernent que l'utilisation d'un appareil déclenché par un système de commande. Dans tous les autres cas (notamment les actions physiques ne nécessitant pas de commandes : marcher, courir, saisir un objet...), le personnage détermine son Initiative normalement.

Note : un poste de pilotage simple est équipé de commandes manuelles. Il est toutefois possible de remplacer ces dernières par n'importe quel autre système.

SYSTÈME D'ASSISTANCE ET DE CONTRÔLE DES EXO-ARMURES

Ce système vital est relié à l'ordinateur de l'armure. C'est le centre nerveux d'une armure qui gère tous les paramètres vitaux d'un exo-squelette. Si ce centre nerveux est en panne, tout l'appareil n'est plus qu'un poids mort, un cerceuil pour son pilote. Il contrôle entre autre l'isolation de l'armure, le fonctionnement de l'exo-squelette, l'intégrité de l'armure, l'attribution de l'énergie du moteur, etc. Tous les systèmes d'assistance et de contrôle ont un Blindage IEM naturel de 5 points.

CONTRÔLE DE PRESSION

Ce système permet d'ajuster la pression interne de l'armure et de contrôler la résistance de la structure. Si ce système tombe en panne, c'est toute la structure de l'armure qui est menacée (l'engin subit une Avarie légère tous les 10 Tours de combat) ainsi que la vie d'un pilote qui peut souffrir de troubles dus à un mauvais équilibrage de la pression interne (1D10 points de Dommages physiques tous les 10 Tours, localisés dans la Tête ou le Corps). Ce système peut aussi détecter une faiblesse structurelle de l'armure ou tout autre problème lié à la pression (c'est notamment grâce à lui que le pilote connaît exactement les Dommages subis par son armure). Ce système est facultatif pour les véhicules et armures de surface.

DISPOSITIF DE DIAGNOSTIC

Cet ordinateur spécialisé s'occupe uniquement de la surveillance des différents systèmes de bord. Il permet de tester tous les systèmes d'un appareil. Une petite voix énumérera tous les systèmes les uns

« NAVIRES & VÉHICULES »

« OK... Explosion... Parfait, j'entends leur coque craquer ! La torpille a touché ! Attendez, attendez... Ils se remettent en route... Et bien, je crois qu'on est bons pour leur balancer une autre torpille. Pas la peine de se presser, leur signature acoustique est bizarre : je crois que leur propulsion a été sérieusement amochée. »

-- VAL QUERIOS, spécialiste sonscans_

GESTION DES NAVIRES ET DES VÉHICULES_

Comme nous l'avons dit dans les chapitres précédents, il y a de nombreux points communs entre les règles régissant les armures et celles des navires et véhicules, à quelques détails près. Seule l'échelle de jeu change véritablement.

ATTRIBUTS DES VÉHICULES

GABARIT ET MODIFICATEUR DE DOMMAGES

Le Gabarit (GAB) représente la taille du véhicule ou du navire, et est noté sur 25 :

GAB_	Navires légers	Navires lourds
1-2	Armures massives exo-5 et 6	-
3-5	Chasseurs, armures exo-oméga, petits transporteurs	Frégates lourdes
6-10	Patrouilleurs, transporteurs moyens	Croiseurs
11-15	Corvettes, patrouilleurs lourds	Cuirassés
16-20	Escorteurs	Bombardiers
21-25	Escorteurs lourds, frégates légères	Bases
Au-delà...	-	Navires hors normes (Atlantis)

Ce tableau s'attache surtout aux navires militaires, mais cela s'applique aussi à tous les autres types de navires, à Gabarit équivalent. Outre le fait de pouvoir comparer les divers véhicules entre eux, le Gabarit permet également de déterminer leur résistance aux Dommages (à l'instar de la Force et de la Constitution chez les êtres humains), qui diminue ou augmente les dommages subis :

GESTION DES DOMMAGES

SEUILS DE DOMMAGES ET COMPTEURS D'AVARIES

Les navires possèdent les mêmes seuils de Dommages que les armures et utilisent également le même compteur d'Avaries. L'utilisation des cases d'Avaries à cocher et des modificateurs d'incident est en tout point identique. Seule petite différence : il n'y a pas de perte d'Intégrité sur les navires.

DOMMAGES	Avaries	Modificateur d'incident
Légères (5)	□□□□	-
Moyennes (10)	□□□□	+2
Graves (15)	□□□	+4
Critiques (20)	□□	+6
Catastrophiques (25)	□□	+8
Destruction (30)	Destruction	-

Note : comme d'habitude, la valeur de Blindage doit être retranchée aux Dommages subis.

À PROPOS DE L'INTÉGRITÉ

Contrairement à l'équipement courant et aux ex-armures, la gestion des navires et des véhicules n'utilise pas – pour l'instant – de règles d'Intégrité, par souci de simplification. Si des Tests d'Intégrité s'avéraient toutefois nécessaires (Tests de panne par exemple), le MJ est libre de fixer lui-même un niveau d'Intégrité à l'élément en question, en suivant l'échelle suivante : 20 (ou plus) pour du matériel neuf, 17 pour du matériel courant (niveau par défaut de la plupart des navires), 15 (ou moins) pour du matériel en état moyen ou en mauvais état.

DESTRUCTION ET ISOLATION DES TRANCHES

En cas de « Destruction » (30 points de Dommages et plus), la structure du navire a reçu des dégâts irrémédiables, entraînant l'éclatement d'une partie de la coque. Cela ne signifie pas pour autant que le navire est pulvérisé : à l'exception des véhicules les plus petits (les chasseurs par exemple), la plupart des navires sont composés de « tranches » pouvant être hermétiquement isolées par des parois étanches. À l'instar des systèmes « Dernière chance », ces parois étanches se ferment dès que le système de contrôle de la pression interne détecte une dépressurisation.

En cas de « Destruction », l'une des tranches du navire est détruite (vous pouvez la déterminer au hasard ou bien le MJ peut la choisir en fonction de la situation). Si le navire est en milieu hostile (sous l'eau, à la Surface, dans l'espace), les membres d'équipage qui se trouvent dans cette zone ne sont plus protégés. Sous l'eau ou dans le vide, notamment, cela entraîne leur mort instantanée (sauf pour ceux qui seraient en armure de plongée ou en combinaison spatiale). *À l'air libre*, tout personnage subit automatiquement 3D10 points de Dommages, plus tous les points subis par le navire au-dessus de 30 (ainsi, si le navire subit 35 points de Dommages, les personnages reçoivent eux 3D10+5 points de Dommages après la destruction de l'engin).

Si les parois étanches fonctionnent, le reste du navire n'est normalement pas affecté (un chasseur sera toutefois détruit, puisqu'il ne comporte qu'une seule tranche). Le navire est tout de même

considéré comme hors de combat, le temps que l'équipage puisse mesurer l'étendue des dégâts (cela va prendre 1D6+3 Tours de combat naval). Après cette période, il sera difficile à un navire de reprendre le combat. **En effet, pour chaque tranche (non vitale) détruite, un navire léger subit un malus de -5 à ses Tests de Pilotage et un navire lourd un malus de -2.** Évidemment, les équipements situés dans la tranche touchée ne sont plus utilisables (ce qui signifie que si le poste de pilotage ou la salle des machines est détruit, le navire n'est plus qu'une enclume flottante, du moins jusqu'à réparation).

Note : les parois étanches ne sont pas prévues pour supporter d'énormes pressions. Un navire qui a subi une destruction sur une ou plusieurs de ses tranches doit impérativement évoluer au-dessus de sa profondeur optimale, sous peine de voir ses parois étanches sauter les unes après les autres, dépressurisant ainsi d'autres tranches.

ORDRE D'ÉVACUATION

À tout moment, le commandement du navire peut ordonner l'évacuation de celui-ci. Les membres de l'équipage doivent alors enfiler leur armure de plongée ou se ruer vers les nacelles de secours. Si cet ordre est donné sous la menace d'une catastrophe imminente (un navire qui prend l'eau de toutes parts, par exemple), le MJ doit s'efforcer de mettre en scène un compte à rebours dramatique. L'évacuation d'un navire en perdition peut même devenir une scène à part entière, que l'on peut parfaitement développer jusqu'à en faire un scénario complet : pensez aux différents films catastrophes se déroulant dans des paquebots en train de couler...

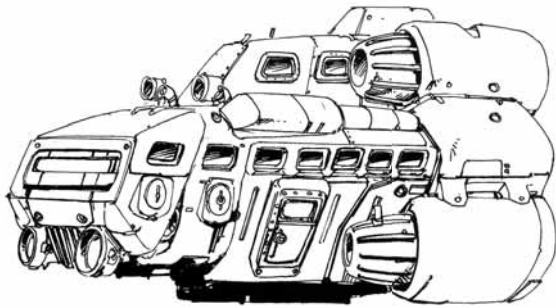
LOCALISATION DES INCIDENTS

Les incidents résultant des Avaries sur les navires sont également très similaires aux règles concernant les armures. Les incidents sont localisés sur les éléments suivants :

- **La Structure** représente la résistance et l'état général de la coque, du blindage et de la charpente interne du navire.
- **Le Poste de pilotage (ou la Passerelle de navigation sur les gros navires)** abrite le centre de commandement du navire, ainsi que les instruments de navigation.
- **La Salle des machines** abrite le moteur et le générateur du navire.
- **L'ensemble Propulsion/Gouvernes/Ballasts** permet la manœuvre et la stabilisation du navire.
- **L'Armement** se compose des systèmes d'attaque et de défense actifs et passifs. Les grands navires disposent notamment d'une salle des torpilles.
- **Les Systèmes auxiliaires** se composent de tous les équipements divers du navire : ordinateurs et systèmes électroniques (instruments de navigation et de détection, analyseurs, calculateurs de tir...), support vital (oxygène, chauffage, pressurisation interne, alimentation...), etc.
- Enfin, **l'équipage** peut aussi être touché directement par un incident.

INCIDENTS

Chaque fois qu'un navire reçoit une Avarie à la suite de Dommages, il y a un risque d'incident. Lancez 1D10, ajoutez au résultat le modificateur indiqué dans le Compteur d'Avaries. Sur un résultat final de 7 ou plus, le navire subit effectivement un incident. Localisez-le dans la table ci-contre, en lançant 1D10 :



<< NEOLITH

Attributs :

- **Gabarit (GAB) :** 17
- **Résistance aux Dommages :** -4
- **Blindage :** 15, volet de sécurité sur poste de pilotage : oui (hyper acier)
- **Manœuvrabilité :** 9
- **Vitesse (points de mouvement) :** 13 (3) (Deux propulseurs à tuyère)

Tranches : poste de pilotage, pont supérieur, passagers ou soutes, salle des machines, sas.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, 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 14 jours, Système hygiénique, Système de navigation, 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

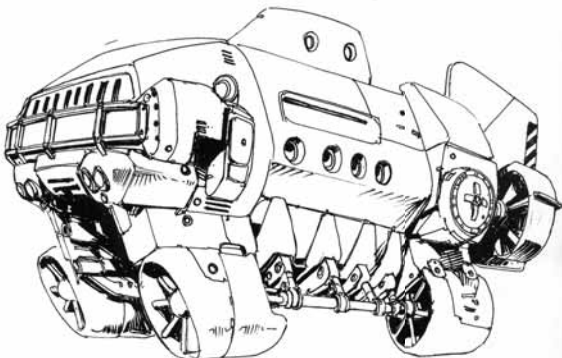
Le Souverain est l'un des petits navires de transport les plus luxueux. L'intérieur est très confortable. Il est principalement utilisé par des grandes compagnies et très peu par les particuliers. Cet engin est équipé de propulseurs à tuyères orientables pour faciliter les manœuvres. Son sas peut accueillir des armures de catégorie exo-3. La coque de cet appareil de 480 tonnes est en nano-acier, son ossature est en Fivaltine et les parois vitrées sont en hyper-alon.

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Nova

Coût indicatif : 123 200 000 sols

Disponibilité (marché noir) : -5 (1)



<< SOUVERAIN

NT estimé : IV

Longueur : 45 m

Diamètre : 4 m

Équipage : 11

Passagers : 32

Fret : 98 tonnes dans 123 mètres cube

Profondeur :

- **Opérationnelle :** 14 000
- **Limite :** 15 000
- **Écrasement :** 16 000

Autonomie : 100 ans (générateur à fusion), ou 30 ans (réacteur nucléaire à fission au thorium)

Attributs :

- **Gabarit (GAB) :** 17
- **Résistance aux Dommages :** -4
- **Blindage :** 15, volet de sécurité sur poste de pilotage : oui (nano-acier)
- **Manœuvrabilité :** 10
- **Vitesse (points de mouvement) :** 14 (3) (six propulseurs à tuyère)

Tranches : poste de pilotage, 3 tranches passagers, soutes, salle des machines, sas.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, 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 14 jours, Système hygiénique, Système de navigation, 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)

**VÉHICULES CIVILS
LÉGERS DIVERS****SCOOTER DRAKAR**

Les scooters sous-marins sont des véhicules particulièrement pratiques pour effectuer de petits déplacements. On les utilise énormément aux alentours des ports sous-marins et dans les champs d'hydro-culture. Le pilote est généralement en position allongée, pour offrir le moins de résistance possible à l'eau. Cet engin d'une tonne est conçu en plastitane avec une ossature en Plastiral.

Note : ce genre d'appareil doit être plus considéré comme une pièce d'équipement, et non comme un véritable navire...

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Drakar Ent.

Coût indicatif : 50 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 15 (20)

NT estimé : III

Longueur : 2 m

Diamètre : 0,90 m

Équipage : 1

Passagers : -

Fret : 390kg

Profondeur :

- **Opérationnelle :** 12 000
- **Limite :** 13 000
- **Écrasement :** 14 000

Autonomie : 2 jours (batterie très haute capacité)