



SHADOWRUN

À TOMBEAU OUVERT



RÈGLES DE RIGGING



DEVENEZ LA MACHINE

Dans le Sixième Monde, vous pouvez aller de chez vous au boulot, puis rentrer en passant faire vos courses sans toucher un volant ni appuyer sur la moindre pédale, laissant votre véhicule et le réseau auquel il est raccordé se charger de la conduite.

Mais ça, ce n'est pas pour vous, n'est-ce pas ?

La brusque accélération créée par un embrayage parfait, l'odeur de caoutchouc brûlé, le son d'un moteur rugissant qui résonne dans la cage thoracique... voilà ce qui fait battre le cœur d'un rigger. Le genre de choses qu'il ressent quand il plonge dans le bon véhicule, réglé exactement comme il le veut.

À **Tombeau Ouvert** offre aux joueurs un large éventail de nouvelles options, parmi lesquelles des véhicules et drones de toutes sortes, des règles pour les personnaliser ou les créer de toutes pièces, ainsi que de nouveaux traits pour faire de leur personnage le meilleur rigger qui soit. Ne cherchez plus, tout y est.

À **Tombeau Ouvert** est le supplément de règles sur les riggers pour **Shadowrun, Sixième édition**.



Under License From



BLACK-BOOK-EDITIONS.FR | CATALYSTGAMELABS.COM | SHADOWRUNTABLETOP.COM

© 2021 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun, Sixth World, and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

BBESR612



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	5	BOLIDES ET BELLES BÉCANES	20
ANGLES D'ATTAQUE	6	Motos	20
LE ZEN, OU L'ART D'ENTREtenir SON VÉHICULE	10	Evo-Echo Motors Stiletto.....	20
Une opportunité en or	11	Harley-Davidson Centaur.....	21
Sans peur et sans reproche.....	11	Honda Rough Rider.....	22
Maîtres des ondes.....	11	Honda Viking 2080.....	22
Presque obsolètes.....	12	Nissan Constellation.....	22
La boucle est bouclée.....	12	Suzuki Transit.....	23
La vie quotidienne des riggers	12	Yamaha Kaburaya.....	23
Maintien de l'ordre/sécurité.....	12	Yamaha Nodachi.....	24
Construction.....	13	Voitures	24
Transport/logistique.....	14	BMW Tsarina II.....	24
Services publics et municipaux.....	14	Dodge Rampart/LEV.....	25
Divertissement.....	16	Eurocar Northstar 2.0.....	26
Armée.....	16	Ford Dasher/Interceptor.....	26
Les riggers dans les Ombres	17	Mitsubishi Runabout.....	27
Chauffeur, si t'es champion.....	17	Saab Javelin 878TI/Gladius 998TI.....	27
Surveillance.....	17	Toyota Daytripper.....	28
Appui feu.....	17	Toyota Ultra-Elite.....	29
Affrontement direct.....	18	Pick-up	30
Contrebande.....	18	Gaz-Niki P-183.....	30
Réparation/entretien.....	18	GMC Grizzly.....	30
Soins.....	18	Jeep Trailblazer.....	30
Infiltration.....	19	Tata Hotspur.....	31
Ode aux riggers.....	19	Fourgons	31
		Ford Bison III.....	31
		Ford Lifeline.....	32
		GMC Forge.....	33
		Nissan Strider.....	34
		Suzuki Sporter.....	34
		Toyota Adventure.....	34
		Volkswagen Superkombi IV.....	35
		Aéroglisteurs	35
		BMW-Krupp Demon.....	35
		Chrysler-Nissan G12C.....	36
		ESSY Motors Blue Raptor.....	36
		GMC Vacationer III/Patroller.....	37
		Véhicules militaires / de sécurité	37
		Ares Army-Master.....	37
		BAE Centurion II MBT.....	38
		Ferrari Appaloosa A-04.....	39
		CAS/General Dynamics MacArthur (Char de combat principal).....	40
		General Dynamics Flyer-90.....	40
		GMC Chariot.....	41
		GMC Trooper GPMV.....	41
		Honda-GM Diamondback.....	42
		Thundercloud Morgan V1 et V2.....	43
		Véhicules expérimentaux	44
		BMW Super-Bug (voiture gyro-stabilisée).....	44
		Spinrad Global Street Rocket EX.....	45
		L'APPEL DU LARGE	46
		Embarcations rapides	46
		BAE Systems Atlantic/Pacific 28.....	47
		Kawasaki Stingray/Manta Ray.....	48
		Mitsubishi Waterbug/Waveskipper.....	48
		Sea Ray Cottonmouth.....	49

CRÉDITS VO

Titre original : Double clutch

Rédaction : J. Keith Henry, Francis Jose, Clifton Lambert, Adam Large, Mike Messmer, Hjal Nelson, Louis Ray, Scott Schletz, RJ Thomas, Robert Volbrecht

Édition : Aaron J. Webber, Jason M. Hardy

Illustration de couverture : Tyler Clark

Illustrations : Bruno Balixa, Wagner Chrissante, Tyler Clark, Angga Dwipayana, Igor Fiorentini, Phil Hilliker, David Hueso, Lukasz Matuszek, Victor Manuel Leza Moreno, Marco

Pennacchietti, Júlio Cesar Oliveira Rocha, Rob Ruffolo, Andreas « AAS » Schroth, Bruno Senigalha

Design et maquette : Matt « Tire Chainz » Heerdt

Direction artistique de Shadowrun : Ian King

Directeur artistique senior : Brent Evans

Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy

Testeurs : Ray Croteau, Bruce Ford, Jim Greene, Mason Hart, J. Keith Henry, Clifton Lambert, Jean-Marc Comeau, Hjal Nelson, Louis Ray, RJ Thomas

VERSION FRANÇAISE

Directeur de la publication : David Burckle

Responsable de la gamme Shadowrun : Ghislain Bonnotte

Traduction : Marine Madani, Nicolas Schott

Relecture : Sylvain Dabriou

Errata : Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin

Maquette : Romano Garnier

L'Équipe de Black Book Éditions : Jean-Cyril Amiot, Éric

Bernard, Ghislain Bonnotte, Camille Bourgoïn, Anthony Bruno, David Burckle, Julien Collas, Julie Corail, Franck Drevon, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Laura Hoffmann, Justine Lary, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Steve Luga, Sélène Meynier, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Emmanuel Personne, Aurélie Pesséas, Thierry Przybyła, Marc Sautriot et Julija Valkuniene

© 2023 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

Édité par Black Book Éditions,
12 rue Jean Carmet, 69800 St Priest, FRANCE
www.black-book-editions.fr

Imprimé en Union Européenne.
Dépôt légal : Février 2023

ISBN : 978-2-38227-272-5 / ISBN PDF : 978-2-38227-273-2



Zodiac Whisper	49
Voiliers	50
Corsair Elysium/Ellipse	50
Corsair Panther/Puma	51
Corsair Trident/Triton	52
Horizon Freedom	52
Bateaux à moteur	52
Evo Aquavida	53
Evo Waterking	53
Maersk Shipyards MPAC Wavecutter	54
Navires	54
Aztechnology Cipactli	56
Cargo super lourd Maersk de classe Double L	57
Cutty Sark II	58
Lurssen Mobius	59
MV Poseidon's Endeavor	60
Navire-usine	60
Tranquility Princess	61
USS Ranger	62
Submersibles	63
Proteus Marianas	63
Scooter sous-marin AquaDyne Diver	64
Submersible porte-nageurs Maersk Shipyards Riptide	64
Sous-marins	66
Sous-marin cargo Proteus de classe Sea	66
Sous-marin chasseur tueur de classe Shio de la marine impériale japonaise	67
BESOIN D'AIR	68
Véhicules aériens personnels	68
Système personnel de propulsion Advanced Industries	68
Planeurs	70
Cessna AirRider	70
Cessna AirRider XL	70
Système personnel de vol Advanced Industries	70
Hélicoptères	71
Aztechnology Aguilar	71
Eurocopter Tigre	72
Hughes WK-6 Clydesdale	72
Messerschmitt-Kawasaki Sperber	73
Northrup Hornet	73
Northrup Yellowjacket	74
Appareils à décollage et atterrissage vertical	75
Ares TR Series	75
DocWagon CRT Air Unit	76
DocWagon Osprey II	76
OmniStar Valkyrie II et IV	77
Avions à voilure fixe	78
Ares Dakota War-Eagle	78
CASA J-239 Raven	79
Federated-Boeing PBY-70 "Catalina II"	80
Fiat-Fokker Cloud Nine	80
Lear-Cessna Platinum I	81
Lear-Cessna Platinum X	81
Lear-Cessna Rover	82

Moonlight Aerospace Avenger	83
Sukhoi Su-41 Fixer	83
Walker Aerodesign Kanyuk Interceptor	84
véhicules de basse altitude	84
GMC Gryphon	84
Dirigeables	85
Goodyear Commuter-47	85
Luftschiffbau Zeppelin 2079	86
Renegade Works Mothership	86
GravDrives	87
GTI Devotee Mk. 1	87
GTI Devout	88
GTI Evocative Executive Transport	89
GTI Revolution	90
Véhicule d'intervention d'urgence GTI Benevolent/Malevolent	91
Divers	92
DSEC I	92

ESPIONS, TIREURS D'ÉLITE ET DÉCUPLEURS DE FORCE... 93

Drones terrestres	94
Aztechnology GCR-68A	94
Evo "Roller-Bombs"	94
Cyberspace Designs Tunnel Rat/Tamodachi	95
Evo Proletarian III	96
Maser Industrial Electronics "Beach Ball"	96
Vulcan Systems Utility-One	97
Ares Arms Regulator	98
Ares-DocWagon First Responder	98
Ares Gunslinger GS-01	99
Esprit Foxhound/Saint-Bernard	99
Shiawase Advanced Robotics Vend-X	100
"Warhog", par le Garage	101
Vulcan Systems Opossum Mk I et II	102
Ares Gunrunner GR-02	102
BAE Ajax	103
Esprit Iron Scorpion	103
ESSY Motors Red Interceptor	104
Vulcan-Krupp Hollenfaust	105
Drones aériens	106
Gamme Evo "Splatter"	106
Aerodesign Systems AEW-03 Screamer	106
Cyberspace Designs Dragonfly-Alpha	107
Cyberspace Designs Halo	107
Federated-Boeing Sky Commander	108
Hawker-Siddeley Bat	108
Whispering Death	109
Aerodesign Systems LDS-64 Condor	110
Hawker-Siddeley Harrier	110
Vulcan Systems Jump Master	111
Dassault Peregrine	111
Federated-Boeing Unicorn	112
Hawker-Siddeley Rescue Harrier	113
Hawker-Siddeley Thunderbolt	113
Saeder-Krupp Aerospace	

Blitz Mk II	114
Drones aquatiques	115
Marine Technologies Sea Snake	115
Proteus Krake II	115
Proteus Devil Ray	116
Marine Technologies Silent Hunter	117
Mostrans Wavecutter	118
Yamatetsu Naval Technologies Deep Six	118
Drones anthropomorphes	119
Mitsuhama Automatonics Bust-A-Move et ses Amis	119
Shiawase Bi-Drone Butler	120
Shiawase Bi-Drone Man-At-Arms	120
Shiawase Bi-Drone Silverback	121

VOUS L'APPROPRIER... 122

Règles sur les modifications	122
Les mods, c'est la vie	123
Accessoires	123
Mods de Châssis	125
Mods d'Armature	125
Éléments fixés sur support	127
Mods de Maniabilité	130
Mods pour sièges et chargement	131
Mods de FC	134
Mods d'Habillage	135
Enveloppe	135
Garniture	136
Éléments	137
Mods de Motorisation	138
Mods d'Accélération	138
Mods de performances et de carburant (augmentation de l'autonomie)	138
Systèmes de propulsion	139
Mods d'intervalle de vitesse	140
Mods de vitesse maximale	141
Mods électroniques	141
Revêtements électroniques sensibles	141
Mods électroniques divers	142
Mods d'Autopilote	144
Mods de senseurs	144
Cyberware	145
Autosofts et E-Softs	145

CONSTRUIRE LE VÉHICULE DE SES RÊVES... 147

Aperçu général d'un véhicule	147
Châssis	148
Habillage	148
Motorisation	149
Électronique/Console	149
Conception générale et Processus de création	150
Châssis	150
Motorisation	151
Console	151
Options de conception	151
Modifications du design	152
Marqueurs de qualité	153
Calculs finaux	154
Le fabriquer soi-même	154

LA VOIE DU RAFISTOLEUR 157

Les ficelles du métier	158
Perfectionnements.....	158
FEO vs Casse auto.....	158
Toujours avoir un plan.....	159
Les bons outils font les bons artisans	159
Le retour de la nanoforge.....	159
Payer quelqu'un pour gérer la réparation	160
Réparer soi-même	160
Si c'est pas cassé.....	160
D'où vient cette pièce?.....	162
Rassembler les morceaux.....	162
Qui, quoi, comment?.....	162
Faire le boulot vous-même.....	163
Acquisition frauduleuse et fourgue	164
Changement de propriétaire.....	164
Ateliers de désossage.....	165
Nouveau contact : Désosseur.....	165

ANATOMIE DU MÉCANO 166

Traits positifs	166
Adeptes des transports en commun (type).....	166
Détermination.....	166
Empathie avec les véhicules (spécialisation en pilotage).....	167
Esprit de compétition.....	167
Lueur d'espoir.....	167
Maîtrise d'attribut.....	167
Manoeuvre emblématique.....	167
Outsider.....	168
Rafistoleur (spécialité d'Ingénierie).....	168
Roi de la casse.....	168
Style de conduite: As du combat.....	168
Style de conduite: Cascadeur.....	168
Style de conduite: Chauffard.....	169
Style de conduite: Intercepteur.....	169
Style de conduite: Pro de l'évasion.....	169
Toujours prêt.....	170
Véhicules à gogo.....	170
Traits négatifs	170
Aimant à emmerdes.....	170
Comme le nez au milieu de la figure.....	170
Danger public.....	170
Distrait.....	170
Ennemi des drones.....	170
Enragé du volant.....	170
Focalisé sur la cible.....	171
Gremlins des Bermudes.....	171
Mal des transports.....	171

Pare-feu endommagé.....	171
Pilote à distance.....	171
Spécialiste.....	171
Sujet aux accidents.....	171

L'AVANTAGE DU RIGGER 172

Courses-poursuites:	
étape par étape	172
Étape 1: l'environnement.....	172
Étape 2: la cible et la distance d'une course-poursuite.....	174
Étape 3: tests de Pilotage lors des courses-poursuites.....	174
Étape 4: Suivre les déplacements lors d'une course-poursuite.....	175
Bonus d'Atout	176
Manoeuvre d'évitement.....	176
Quitte ou double.....	176
Actions d'Atout	176
Assaut.....	176
Attention, sol glissant.....	176
Auto-stop.....	176
Ciblage automatique.....	176
Dans ma bulle.....	176
Écran de fumée.....	176
Feu croisé.....	177
Interception.....	177
L'avantage du rigger.....	177
Par ici la sortie.....	177
Actions d'Atout	
de course-poursuite	177
Aspiration.....	177
Changement d'environnement.....	177
Compteurs à zéro.....	177
Concentration.....	177
Cul-de-sac.....	178
Dans le rouge.....	178
Demi-tour.....	178
Freinage brutal.....	178
Fuite!.....	178
Manoeuvre subtile.....	178
Poule mouillée.....	178
Semer les poursuivants.....	178
Surenchère.....	178
Tokyo drift.....	178
Variante de course-poursuite: course	179
Variante de la course-poursuite: filature	179
Étape 1: l'environnement.....	179
Étape 2: les distances.....	179
Étape 3: la poursuite.....	179

INTRODUCTION

Les riggers vous emmènent là où vous voulez. Si cela vous semble restreint ou limité, c'est que l'infinité de destinations possibles vous échappe. Car lorsque vous faites appel à un rigger, il ne s'agit pas seulement de transport physique, pour lui.

Bien sûr, ça reste un aspect important du boulot. Si vous tentez de vous faufiler dans un port surveillé, de contourner tout un réseau de drones aériens ou de vous échapper d'une zone dangereuse, alors vous serez heureux d'avoir avec vous quelqu'un capable de piloter avec talent et assurance. Mais ce n'est pas tout. Vous voulez pouvoir transformer votre petite équipe réduite en cauchemar surarmé? Ce ne sera pas un problème si vous avez un rigger sachant y faire avec ses drones; une demi-douzaine de flingues mobiles aura l'air d'une véritable armée. Vous voulez pouvoir perturber des hackers avec un barrage de bruit tout en vous assurant que les seules caméras fonctionnelles dans la zone sont les vôtres? Une fois encore, c'est à la portée d'un bon rigger. Pendant un run, il vous offre des possibilités dont vous n'aviez peut-être même pas connaissance. Tout ce que vous avez à faire, c'est le laisser vous expliquer comment il peut vous aider. Et surtout de bien écouter.

L'art des riggers ne se réduit pas à utiliser des machines. Les meilleurs savent que, pour se servir efficacement des véhicules et des drones, la première étape consiste à se procurer les bons. Parfois, ça signifie acheter une voiture d'exception auprès de son revendeur préféré, mais souvent, ça veut dire modifier quasi-intégralement un véhicule ou en construire un à partir de rien. Les riggers connaissent toutes les modifications disponibles sur le marché, et la plupart d'entre eux ont inventé des mods que l'on ne peut pas se procurer n'importe où. Leurs créations peuvent avoir l'air grossières à l'arrêt, mais dès qu'elles entrent en action, elles deviennent terriblement mortelles ou rapides comme l'éclair.

Tout ça pour dire que si vous voulez travailler avec un rigger tout équipé, alors ce livre est fait pour vous. Et si vous voulez mon avis, chaque équipe devrait en compter un.

Voici le contenu détaillé de ce dossier: *Le Zen, ou l'art d'entretenir son véhicule* vous donne un aperçu des riggers et de ce dont ils sont capables. Les chapitres suivants énumèrent toutes vos options en termes de véhicules et de drones. *Bolides et belles bécanes* répertorie les véhicules terrestres, *L'appel du large* les véhicules marins, *Besoin d'air* les véhicules aériens et *Espions, Snipers et démultiplieurs de force* les drones.

Le livre s'intéresse ensuite à la customisation et aux modifications. *Vous l'approprier* propose tout un éventail de personnalisations et de mods, tandis que *Construire le véhicule de ses rêves* explique les règles relatives à la construction de votre propre véhicule. *La voie du rafistoleur* reconnaît que même les meilleurs bolides et drones ne résistent pas à tous les chocs, et vous indique les règles qui s'appliquent lorsque vous les réparez.

Anatomie du mécano change de point de vue pour se focaliser non plus sur les machines mais sur la personne, en énumérant une sélection de traits pouvant définir et façonner des riggers. Pour finir, *L'avantage du rigger* indique les façons particulières dont les riggers peuvent utiliser leur Atout, en proposant notamment de nouvelles règles relatives aux courses poursuite.

Avec tout ça, les joueurs et les maîtres de jeu ont désormais à leur disposition une pléthore d'outils et d'options qui permettront aux riggers de s'illustrer et montrer à quel point ils sont nécessaires à la survie de leurs coéquipiers.





ANGLES D'ATTAQUE

PAR RJ THOMAS

**AÉRODROME OUTLANDER
À 2,5 KM DE LA ZONE LIBRE DU FRONT RANGE DE
DENVER
20-05-2081
0345 HEURE LOCALE**

« Ça me saoule de l'admettre, mais on dirait que ce run est parti pour finir en fiasco. »

Osprey fit abstraction du message transmis sur son commlink pendant quelques instants, ses doigts tapotant sur ses jumelles tandis qu'elle continuait à scanner l'horizon. « Je sais, Swag. C'était pas exclu qu'on ait quelques pépins. Mais on a encore du temps. »

« Reçu, mais à chaque seconde qu'on passe au sol, on risque de se faire fumer. »

Elle savait que Swag avait raison et considéra la situation dans son ensemble, sous tous les angles possibles. Dans la plupart des cas, l'issue était funeste. « OK, prépare-toi à décoller, mais il nous reste encore un peu plus de dix minutes. Si on n'a pas de nouvelles d'ici là, on laisse tomber. »

« Bien reçu », répondit le chef d'équipage nain, d'un ton extrêmement mécontent.

Osprey n'insista pas : elle savait ce que Swag ressentait vis-à-vis de Denver et elle partageait sa vision des choses. Personne

n'aimait se faire bouter hors de chez lui, surtout par un lézard blanc géant ayant eu l'idée de revendiquer la ville en tant que fief. Mais ils avaient un boulot à faire et Swag était dans ce milieu depuis des décennies, il avait même bossé avec son père avant qu'il ne prenne sa retraite. Alors, quand Swag dut obéir aux ordres, il donna son avis, mais fit ce qu'on attendait de lui, point.

Perchée au sommet de l'un des multiples hangars de l'aérodrome, Osprey abaissa ses jumelles et prit une profonde inspiration. D'ordinaire, un ciel nocturne dégagé et parsemé d'étoiles apaisait son esprit, mais pas ce soir. Moins de dix heures plus tôt, un associé de longue date nommé Bishop l'avait engagée pour le récupérer lui et son équipe dans la Zone libre du Front Range de Denver, dans des circonstances potentiellement dangereuses. En temps normal, elle aurait refusé une mission de dernière minute (et extrêmement risquée) comme celle-ci, mais Bishop bénéficiait d'un traitement de faveur.

Sans compter le fait qu'il proposait une paie à sept chiffres, ce n'était pas négligeable.

Alors, Osprey et son équipe s'étaient servis d'un de leurs meilleurs t-birds, un GMC *Banshee* énormément optimisé et remanié, qu'elle avait surnommé *Shooting Star*, et s'étaient introduits dans la ville de Denver, avec un total de seulement trois nouveaux impacts de balles sur la carlingue. Ils étaient désormais sur l'Outlander, l'un des derniers aérodromes clandestins à ne pas avoir été détruits par les escouades de larbins du « Grand » Dragon Ghostwalker (alias la Zone Defense Force), à attendre que Bishop ou un membre de son équipe les contacte.

À partir de ce moment-là, ils endosseraient le rôle de taxi ou de renforts.

Le problème, c'est que l'Outlander était bien trop proche des frontières de la ville au goût d'Osprey et la fenêtre déjà réduite dont ils disposaient pour la récupération se rétrécissait au fil des secondes qui s'écoulaient. Elle consulta de nouveau son chrono : plus que sept minutes.

aucun d'entre vous ne sert à quoi que ce soit quand il y a un réel besoin. Alors je vous préviens, le prochain merdeux qui se fera mousser en s'appelant rigger alors qu'il n'a même pas de câblage de contrôle se prendra un coup de boule rotatif et un magnifique genou en chrome noir mat dans l'entrejambe.

- > Il faut se spécialiser pour être spécialiste.
- > X-Prime

UNE OPPORTUNITÉ EN OR

Le rigging, c'est ce qui m'a permis de me sortir de la Zone de confinement de Lambeth dans les années 40. Quand j'étais gosse, je prenais tous les jobs que je trouvais pour économiser et m'acheter du « ware. À l'époque, je me fichais bien de ce que c'était, je voulais juste du chrome pour me distinguer et potentiellement me casser de Lambeth. Et la vie a fini par me sourire, parce qu'après m'être fritté avec des razorboys, j'ai rencontré un doc des rues qui, par miracle, se traînait une vieille interface Fuchi, qu'il voulait lourder. J'aimais conduire (quel gosse de onze ans n'aime pas aller vite après tout), alors j'ai passé un marché avec lui.

- > Il raconte des conneries, c'est obligé! Impossible qu'un gamin de onze ans conduise. L'âge minimum légal au Royaume-Uni, c'est pas dix-sept ans?
- > Wumpus
- > La ZC de Lambeth est un barren en plein milieu de Londres. Aux dernières nouvelles, la plupart des gens du coin ne s'embarassent pas des concepts comme la loi.
- > Traveler Jones

Il m'a même refourgué un processeur balistique Ares Bullseye II, qui m'a permis d'utiliser des armes à feu équipées du système Smartlink II, en passant par le câblage de contrôle. Et croyez-moi, la première fois que j'ai plongé dans un véhicule, même si ce n'était qu'un vieux tacot d'Americar, j'étais au septième ciel! Grâce au miracle du Système d'Induction Sensorielle Artificielle (abrégé en SISA, même si on l'appelle plus communément simsens) et d'un bout de chrome câblé au milieu de mon cerveau, j'étais capable de *devenir* la voiture. Par contre, la synesthésie (le mélange et la transposition des sens), autrement dit la base du SISA pour un rigger, m'a filé des maux de crâne et fait saigner du nez et des yeux (mais seulement une ou deux fois dans ce dernier cas).

- > J'ai l'impression que le chirurgien s'est planté dans la dimension de la fente synaptique ou qu'il a carrément fixé l'implant à la mauvaise partie du cerveau. Mais visiblement, il a corrigé le tir, vu que ses synapses ne se sont pas dépolarisées.
- > Galen

Mais je m'en foutais, j'étais la voiture! Ou la moto, ou le bateau. Ou tout ce que je voulais être. Ça m'a pris quelques mois, mais j'ai enfin réussi à me barrer de la ZC en m'enrôlant dans l'armée. En ce temps-là, les volontaires se présentaient rarement au bureau de recrutement

mieux équipé qu'avec un datajack, alors quand je me suis pointé avec un câblage de contrôle de véhicules, l'officier a été agréablement surpris. Tellement qu'il a fermé les yeux sur le fait que j'étais infiniment trop jeune et SINless (ce qui est bien plus fréquent maintenant que dans les années 40), et m'a fait passer en procédure accélérée pour qu'on me file une armure. J'étais aux anges: j'allais *devenir* un tank! Un putain de *tank*!

SANS PEUR ET SANS REPROCHE

Après avoir été suivi un entraînement de base, j'ai eu l'opportunité en rejoignant le Royal Tank Regiment, comme conducteur d'un tank Challenger III. À l'époque, les véhicules multi-riggers étaient plutôt courants, surtout dans l'armée. J'étais l'un des deux riggers (l'autre était artilleur) d'une équipe de quatre personnes. Mon boulot, c'était de nous emmener là où le commandant me l'ordonnait et de nous maintenir en vie. Je me focalisais sur les balles qui nous ciblaient, et même si j'aimerais vous dire que tout le monde s'en est toujours sorti, ce serait mentir. Si m'avait pressé le nez, il en serait sorti du lait, mais petit à petit, je me suis fait la main. J'ai aussi appris à tirer pour être capable d'occuper n'importe quel poste de rigger dans un véhicule de reconnaissance blindé Falchion.

Après avoir travaillé pour le RTR pendant plusieurs années, j'ai été transféré chez les Dragoons Guards, où j'ai appris à conduire sur des blindés légers Terrier, seul et unique rigger parmi une équipe de onze soldats. J'y ai découvert ce qu'est l'isolement, de me retrouver seul à l'intérieur d'un véhicule, sans autre rigger avec qui travailler et personne sur le siège de commandement pour me superviser. Avec un peu de chance, la nouvelle génération de riggers aura l'occasion de découvrir ce que c'est de diriger un véhicule multi-rigger.

MAÎTRES DES ONDES

Quand j'ai commencé, les seules choses qui engorgeaient les ondes, c'étaient les signaux de communication des radios, des téléphones portables et, bien sûr, des riggers. La guerre électronique, c'était seulement dans nos cordes, puisque tous ces virtuoses de la Matrice étaient encore câblés. Néanmoins, on n'utilisait pas les ondes pour les véhicules, loin de là, puisqu'on y était directement branchés (on l'est resté pendant encore près d'une dizaine d'années). Pour utiliser des drones, on devait les associer à un deck de commande à distance (un truc similaire à la CCR d'aujourd'hui, mais bien plus efficace et versatile). On utilisait du matos électronique avec un cryptage spécialisé pour protéger l'infrastructure réseau et on travaillait à la sueur de notre front! Au départ, occuper le siège de commandement m'a fait un peu bizarre, surtout quand je devais aussi déambuler dans le véhicule, mais au moment où l'on a découvert que les gens de la Confrérie Universelle étaient en réalité des esprits insectes, j'étais déjà devenu un pro. Mon escadron était chargé d'apporter son soutien au régiment qui s'occupait des ruches disséminées en Grande-Bretagne; et puisque j'avais des drones, j'y suis allé avec eux. Heureusement, pas en chair et en os, mais au sein de mon réseau, et j'ai gagné la gratitude de plusieurs soldats grâce à mon fidèle



BOLIDES ET BELLES BÉCANES

POSTÉ PAR : JOHNY REDLINE

► Il y a quelques semaines, j'ai fait appel à un nouvel associé. Johnny Redline est ingénieur automobile, mais aussi un routier expert et, le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il a été une épine dans le pied de KE depuis près de quinze ans dans la conurbation de Détroit. À l'époque, il a aussi joué un rôle majeur au cours du fiasco que s'est tapé Ares avec les insectes, du coup je pense qu'il est largement qualifié pour s'occuper du fichier sur ces petits bijoux de bagnoles qui se tirent la bourre dans les Ombres.

► Slamm-0!

Ce que je m'appête à vous dire va sûrement faire péter un plomb à certains collègues riggers, et vous savez quoi ? Je m'en cogne.

Le fait est que, pour un shadowrunner, les véhicules terrestres sont plus importants que n'importe quel autre moyen de transport, qu'ils soient pilotés manuellement ou non. Et avant que quelqu'un ramène sa fraise et me parle des voies navigables, de la puissance aérienne et de la fabuleuse versatilité des drones, posez-vous une question : quel type de véhicules le runner moyen utilise-t-il le plus ? Vous remarquerez que j'ai dit *runner moyen*, pas seulement *rigger*. C'est ça, on va parler de vos caisses. Même si les véhicules aquatiques et aériens sont utiles (selon le boulot), ils se trouvent encore dans une niche de marché, tandis que les drones sont spécialisés dans

une seule et unique fonction. En revanche, vous pouvez modifier un bon véhicule terrestre de trouze-mille façons différentes, afin qu'il remplisse toutes sortes de missions. Neuf fois sur dix, un runner doit faire preuve de versatilité pour accomplir son job. Sans compter qu'il lui faut un moyen de transport quotidien, nan ? Les riggers ne sont pas les seuls à prendre le volant et conduire. Le véhicule que vous choisirez en dit autant sur vous et votre réputation que n'importe quel autre accessoire ou arme.

De la même manière, le choix de votre mode de transport et la façon dont vous l'équipez peut faire la différence entre récupérer votre paiement à l'issue d'un boulot et finir dans un sac mortuaire.

MOTOS

EVO-ECHO MOTORS STILETTO

Si vous êtes plutôt portés sur les courses de missiles télé-guidés motos, dites-vous que la Stiletto n'a été fabriquée que dans un seul et unique but : la vitesse pure et dure. Avec son cadre ultra léger et son moteur surpuissant Vor-TecX™, elle est ce que l'on fait de mieux sur le marché de la moto, en termes d'accélération. Malheureusement, ces performances ont un prix. La Stiletto est essentiellement une moto urbaine : sa maniabilité est incomparable sur les routes goudronnées, même à grande vitesse, mais elle est

devenue le modèle favori des éléments les moins fréquents des conurbations du monde entier. Avec sa fourche à une roue et son profil bas, combinés à un châssis ultra léger et un moteur surpuissant, la Kaburaya détient actuellement le titre de sportive la plus rapide sur le marché.

- ▶ Yamaha détient peut-être le record de vitesse, mais elle a de sérieux concurrents depuis qu'Evo a rejoint la compétition avec sa Stiletto. Ça a donné naissance à une grande rivalité entre les motards des rues, mais aussi dans les Ombres, puisque Evo et Yamaha ont commencé à se chercher des noises.
- ▶ Icarus
- ▶ Soyons sérieux. En termes de performances, la Kaburaya a la meilleure vitesse de pointe, mais la Stiletto la meilleure accélération. Donc, pour savoir laquelle des deux est la meilleure, ça va dépendre du pilote.
- ▶ Turbo Bunny

YAMAHA KABURAYA (MOTO DE COURSE)

MANIA.	ACCÉL.	INT. DE VIT.	VIT. MAX.	RÉSIST.	BLIND.
2/4	32	30	280	3	2
AUTO.	SENSEUR	PLACES	DISPO	COÛT	
2	1	1	2	13 500¥	

YAMAHA NODACHI

Quand elle a été présentée pour la première fois aux clubs de combat à moto, il y a quatre ans, la Nodachi est rapidement devenue l'un des engins les plus populaires sur le marché. Tellement populaire, d'ailleurs, qu'elle a presque supplanté tous les autres modèles utilisés en club, et pour une bonne raison. Ce bolide est une alliance parfaite entre la robustesse, la maniabilité et la puissance. Le modèle standard est également équipé de plusieurs panneaux blindés et de montures d'armes. De nombreuses équipes (et ceux qui l'utilisent dans les Ombres) doivent leurs victoires autant à ses performances qu'à ses caractéristiques qu'à leurs propres aptitudes.

- ▶ La Nodachi a pratiquement été le seul engin utilisé dans le combat à moto pendant des années, hormis par les réfractaires invétérés.

Avant ça, la reine des pistes c'était la Scorpion, d'Harley-Davidson. Mais aujourd'hui, H-D revient dans la course avec la Centaur, ce qui donne lieu à de nombreuses manigances et trahisons en coulisses, au sein de la ligue, tandis que Yamaha et elle se tirent la bourre pour décrocher des contrats avec les équipes. C'est presque aussi intéressant que les matchs.

- ▶ Slamm-0!
- ▶ Ça veut dire que d'autres Nodachi d'origine sont arrivées dans les rues. Elles n'ont jamais été aussi faciles à se procurer. Entre Evo et Harley-Davidson qui empiètent sur son marché, ça me fait presque de la peine pour Yamaha.
- ▶ Stone
- ▶ Le vainqueur emporte les lauriers. Elle va simplement devoir se résoudre à employer des méthodes moins conventionnelles pour récupérer ses clients.
- ▶ Pistons

YAMAHA NODACHI (GROSSE CYLINDRÉE)

MANIA.	ACCÉL.	INT. DE VIT.	VIT. MAX.	RÉSIST.	BLIND.
3/3	20	30	210	9	6
AUTO.	SENSEUR	PLACES	DISPO	COÛT	
1	1	1	2	19 500¥	

VOITURES

BMW TSARINA II

Dans les années 50, la Leyland-Zil Tsarina était une caisse merdique qui, par miracle, a réussi à être fabriquée et à se vendre plutôt bien pendant plusieurs années. Son design unique en a fait une sorte de nouveauté exotique dont l'attrait s'est rapidement essoufflé, après plusieurs rappels et rumeurs à propos de défaillances catastrophiques survenant fréquemment. Dans les années 60, la chaîne de production principale et la distribution de la voiture ont été arrêtées, mais une petite usine à Moscou a continué à fabriquer des imitations. Les dernières Tsarina officielles ont été bradées dans des marchés secondaires et, pour faire court, elles se sont retrouvées entre les mains





SAAB GLADIUS
998TI

rein pour se la payer (même si son prix reste plus élevé que la plupart des voitures de taille comparable). Et bien que la Gladius reste une véritable fusée avec la vitesse de pointe la plus élevée de toutes les voitures de série au monde, la Javelin vise davantage à mieux contrôler son véhicule et à prendre facilement les virages serrés.

- ▶ Au début, les critiques décriaient la Javelin, qui n'était selon eux que la « version du pauvre » de la Gladius, mais en réalité, elle est seulement faite pour d'autres types de conducteurs, notamment les pilotes de course. La Gladius est géniale sur des lignes droites, tandis que la Javelin est incroyablement maniable et faite pour les virages serrés. Dans les Ombres, on ne sait jamais vraiment ce qui nous servira le plus.
- ▶ Turbo Bunny
- ▶ En toute honnêteté, la Javelin n'a pas à rougir de ses performances, même si elle n'est pas aussi chic. Elle est quand même équipée d'un module de rigging standard et propose également des contrôles manuels « secondaires » (haha). Je ne suis pas rigger, mais je suis pas mauvais au volant pour autant et j'ai trouvé que la Javelin que j'ai utilisée pour bosser à Atlanta était un bonheur à conduire. Cette voiture est la plus maniable qu'il m'ait été donné de tester. Et elle a sauvé mes fesses quand il m'a fallu échapper à une situation délicate avec la Star Locale. Je suis dégoûté d'avoir dû l'abandonner.
- ▶ Hard Exit

SAAB JAVELIN 878TI (VOITURE DE SPORT)

MANIA.	ACCÉL.	INT. DE VIT.	VIT. MAX.	RÉSIST.	BLIND.
1/5	26	34	240	6	4
AUTO.	SENSEUR	PLACES	DISPO	COÛT	
4	4	2	3	100 000€	

Équipement standard : module de contrôle pour rigger

SAAB GLADIUS 998TI (VOITURE DE SPORT)

MANIA.	ACCÉL.	INT. DE VIT.	VIT. MAX.	RÉSIST.	BLIND.
2/6	22	30	260	6	4
AUTO.	SENSEUR	PLACES	DISPO	COÛT	
4	4	2	3	125 000€	

Équipement standard : module d'interface pour rigger

TOYOTA DAYTRIPPER

Conçue à partir de la Toyota Talon, ce SUV sans prétention est populaire auprès de la classe moyenne qui est parvenue à s'élever dans la société, car elle est une sorte de représentation de son succès (haha). Avec sa forme carrée et son plafond bas, la Daytripper tente d'être un véhicule familial tout en adoptant partiellement le style des voitures sportives, en étant discrète et adaptée à toute situation. C'est le genre de véhicules qui s'utilisent partout dans le monde, celui qui se fond facilement dans la masse de voitures. La Daytripper a également réglé les bugs sur le logiciel de navigation de la Toyota Talon, ainsi que ses problèmes de customisation. Pour les runners ayant besoin d'un endroit où dormir pendant un run, la Daytripper est une bonne option et, même si elle paraît plutôt fade comparé aux autres véhicules concurrents, elle bénéficie d'un argument de vente très important : elle comporte un système de survie personnalisé conçu pour protéger ses passagers en cas d'accident. Tous les sièges et ceintures confèrent une protection supplémentaire et les principales zones passagers sont équipées d'un arceau de sécurité renforcé intégré. Elle est également vendue avec un système facultatif de prévention Protecto-Foam™, qui remplit l'habitacle afin de renforcer la protection des passagers en cas d'accident. C'est notamment la raison pour laquelle la Daytripper est populaire auprès des familles.

- ▶ Et n'oublions pas qu'elle est plutôt abordable. J'ai déjà utilisé une Daytripper pendant un job, avec laquelle j'ai volontairement causé un accident. Je trouve que l'arceau a fonctionné comme il le devait, mais j'ai retiré l'option mousse. Vous ne suffoquerez pas (même si j'espère pour vous que vous n'êtes pas claustrophobes), mais ça vous bloquera dans le véhicule. N'achetez pas le système ou désactivez-le avant de la conduire.
- ▶ Balladeer

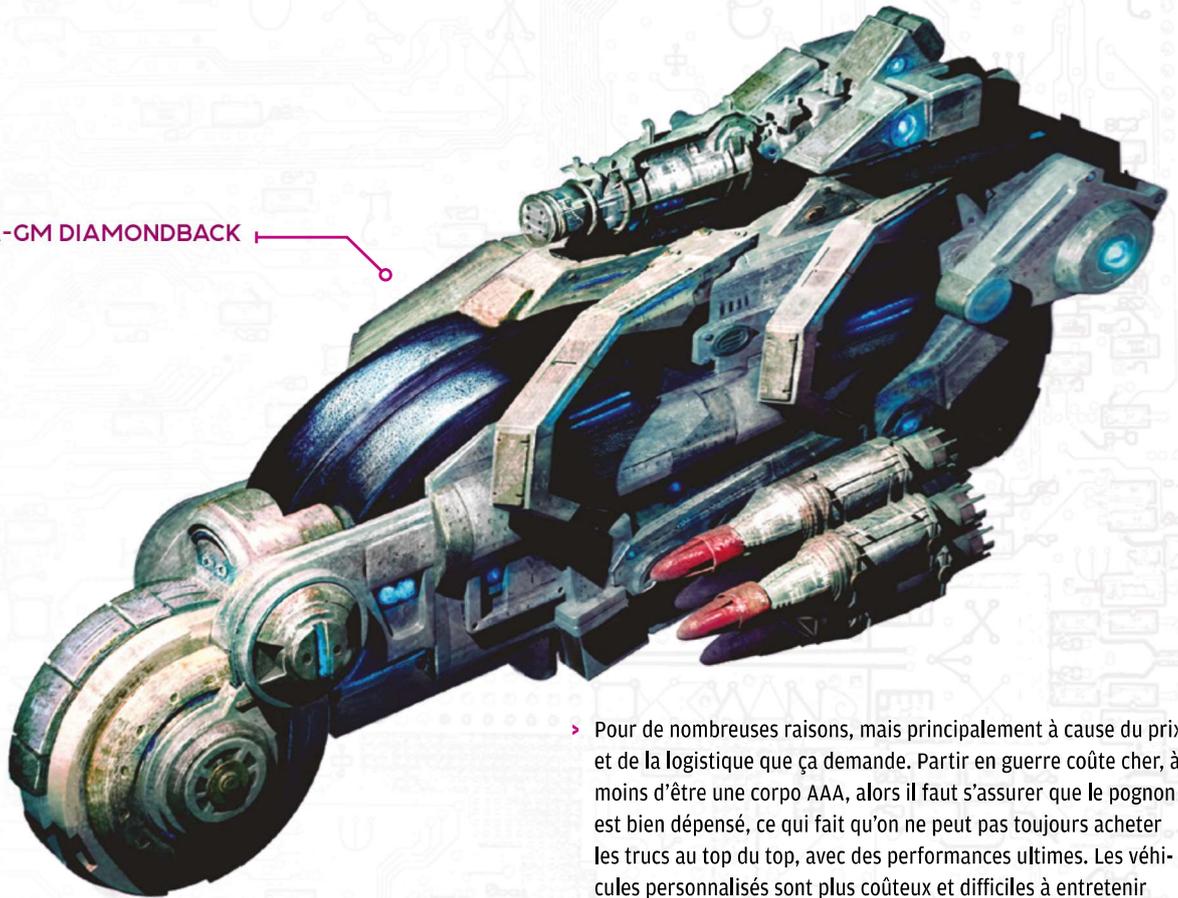
TOYOTA DAYTRIPPER (VAN)

MANIA.	ACCÉL.	INT. DE VIT.	VIT. MAX.	RÉSIST.	BLIND.
4/4	10	22	180	12	6
AUTO.	SENSEUR	PLACES	DISPO	COÛT	
2	2	6	2	20 000€	

Équipement standard : arceau de sécurité intégré et système de protection des passagers

Remarque : l'arceau de sécurité confère +2 de SD au conducteur et aux passagers.

HONDA-GM DIAMONDBACK



les marges bénéficiaires de GMC en ont pris un coup. En réponse, elle a sorti le Trooper, une version améliorée du MPUV, désormais équipée d'un moteur polycarburant/électrique. Labélisé GPMV, ou « véhicule militaire multifonctions », le Trooper a commencé à reconquérir la première place auprès de l'armée et des unités de mercenaires. Contrairement aux véhicules vendus aux particuliers pouvant ensuite être modifiés pour le combat ou les rôles de soutien, le Trooper est « prêt au combat dès l'achat » (d'après les équipes marketing de GMC) et équipé d'un module d'interface pour rigger, de montures d'armes, d'un chargeur solaire et de senseurs standards améliorés. Avec sa grande capacité d'adaptation, le Trooper est utilisé pour une multitude de rôles, notamment celui d'éclaireur, de patrouille de combat, d'appui feu/repérage d'artillerie et pour les attaques légères. Ses flancs blindés peuvent encaisser un nombre d'attaques tout à fait raisonnable, mais il vaut mieux tirer parti de la vitesse du Trooper et de sa maniabilité pour éviter les affrontements armés. Néanmoins, ce véhicule a rapidement prouvé sa valeur en tant que véhicule de combat utilitaire.

- ▶ Y a pas mal de débats sur lequel est le mieux, entre le Trooper ou n'importe quel autre modèle de camionnette pouvant être adaptés aux normes militaires, comme la Trailblazer. Parce que soyons honnêtes, les riggers sont très doués pour transformer leurs véhicules urbains en monstres qui feraient baver la plupart des commandants militaires.
- ▶ Turbo Bunny
- ▶ Je me demande pourquoi la majorité des armées ou unités de mercenaires n'optent pas plutôt pour cette option, en modifiant à fond leurs bagnoles.
- ▶ Treadle

- ▶ Pour de nombreuses raisons, mais principalement à cause du prix et de la logistique que ça demande. Partir en guerre coûte cher, à moins d'être une corpo AAA, alors il faut s'assurer que le pognon est bien dépensé, ce qui fait qu'on ne peut pas toujours acheter les trucs au top du top, avec des performances ultimes. Les véhicules personnalisés sont plus coûteux et difficiles à entretenir sur le terrain. C'est plus efficace et économique d'acheter en gros les pièces détachées d'origine, le carburant et les munitions. Si les unités tentent de se procurer majoritairement des armes, de l'équipement et des véhicules aussi standards que possible, c'est pour une bonne raison ; et le Trooper découle de cette logique. Même si cet argumentaire de vente peut en dégoûter plus d'un, en réalité, c'est un avantage considérable pour les combattants.
- ▶ Picador

GMC TROOPER GPMV (VÉHICULE MILITAIRE)

MANIA.	ACCÉL.	INT. DE VIT.	VIT. MAX.	RÉSIST.	BLIND.
3/4	20	25	150	14	10
AUTO.	SENSEUR	PLACES	DISPO	COÛT	
1	4	5	7 (I)	50 000€	

Équipement standard : module d'interface pour rigger, liaison satellite, panneau solaire, monture d'arme standard (tourelle, manuelle)

HONDA-GM DIAMONDBACK

Qualifié de « véhicule blindé léger d'assaut et de reconnaissance », le Diamondback est le produit de deux concepteurs ayant combiné l'ADN d'une moto lourde et d'un tank. Même si, en théorie, ça semble complètement dingue, les ingénieurs de Honda-GM l'ont fait. Le Diamondback est équipé de tous les joujoux auxquels on s'attend : une suspension indépendante ultra-renforcée, un châssis composite, des contrôles RV/RA dernier cri (avec système de secours manuel), des pneus intelligents blindés et un blindage optionnel permettant de protéger correctement le véhicule (si ce n'est de façon spectaculaire). Deux réacteurs propulsent le Diamondback à une vitesse excédant les 250 km/h sur les surfaces planes et ne perdent que dix pour cent de leurs performances en tout-terrain.

CORSAIR ELYSIUM (VOILIER)

MANIA.	ACCÉL.	INT. DE VIT.	VIT. MAX.	RÉSIST.	BLIND.
3/5	10	10/20	20/50	12	9
AUTO.	SENSEUR	PLACES	DISPO	COÛT	
2	3	6	3	73 000€	

Équipement standard : aménagements (moyen), espace d'habitation (bas) × 6, consommation améliorée 1

Note : la deuxième série d'attributs est utilisée lorsque ce que véhicule est propulsé par le moteur interne.

CORSAIR ELLIPSE (VOILIER)

MANIA.	ACCÉL.	INT. DE VIT.	VIT. MAX.	RÉSIST.	BLIND.
3	8/3	10/5	20/10	12	9
AUTO.	SENSEUR	PLACES	DISPO	COÛT	
2	3	6	3	58 000€	

Équipement standard : aménagements (moyen), espace d'habitation (moyen) × 6

Note : la deuxième série d'attributs est utilisée lorsque ce que véhicule est propulsé par le moteur interne.

CORSAIR PANTHER/PUMA

Le Panther est le cousin de l'Elysium, équipé du même mât unique, mais avec une coque de catamaran traditionnelle permettant au bateau d'être plus rapide sur l'eau, puisque les catamarans soulèvent davantage leur proue et sont tout simplement plus hydrodynamiques. De plus, il est doté de deux moteurs internes, bien qu'ils soient légèrement plus petits que celui de l'Elysium. Cela confère néanmoins au Panther une augmentation de vingt pour cent de la puissance du moteur, ce qui, combiné à sa coque plus efficace, fait de lui un navire considérablement plus rapide.

Comme dans le cas de l'Elysium, beaucoup réclamaient un voilier moins cher et plus traditionnel, alors Corsair a volontiers satisfait sa clientèle en sortant le Puma. Les deux sont dotés de la même cabine et des mêmes aménagements : ils sont équipés de suffisamment de couchettes pour accueillir huit passagers durant plusieurs mois en mer et de cellules solaires afin de s'assurer que les batteries soient toujours chargées. Les deux modèles comprennent également le même système avancé de batterie que le Panther d'origine.

La différence majeure, c'est la couleur. Le Panther n'a aucune raison d'être noir, alors pour se fondre dans la masse, Corsair a commencé à le proposer dans d'autres coloris plus classiques (moins moches et suspicieux). La marque offre également la possibilité de moderniser les Panther déjà achetés, si le client le souhaite. Ce n'est pas donné et guère différent de ce dont n'importe quel constructeur naval actuel est capable, mais dans la communauté nautique, ça a un certain cachet que ce soit réalisé par Corsair.

Je dois admettre que le Panther reste un bateau fantastique, mais je préfère malgré tout le Puma. Pourquoi perdre autant d'espace utile au profit d'un moteur si inutilement puissant, alors que tout le plaisir réside dans le fait de laisser le vent faire son boulot ? Quoi qu'il en soit, comme pour l'Elysium et l'Ellipse, il est très difficile de voir la différence entre les deux

au-dessus de l'eau, mais c'est extrêmement simple en dessous, dès lors qu'on peut voir les propulseurs d'étrave et les plus grandes tuyères des moteurs du Panther.

- ▶ Le Panther a beau ne plus être noir, son système de batterie demeure bien foutu. C'est devenu plus difficile à repérer, vu que ça se fond dans le décor lorsque les voies maritimes sont bondées et ça ne forme rien de plus que des orifices noirs dans l'eau, durant la nuit.

- ▶ Kane

CORSAIR PANTHER (VOILIER)

MANIA.	ACCÉL.	INT. DE VIT.	VIT. MAX.	RÉSIST.	BLIND.
3/5	10/20	10/30	30/60	14	9
AUTO.	SENSEUR	PLACES	DISPO	COÛT	
2	3	8	3	130 000€	

Équipement standard : aménagements (moyen), espace d'habitation (bas) × 8, consommation améliorée 1, cellule solaire

Note : la deuxième série d'attributs est utilisée lorsque ce que ce véhicule est propulsé par le moteur interne.

CORSAIR PUMA (VOILIER)

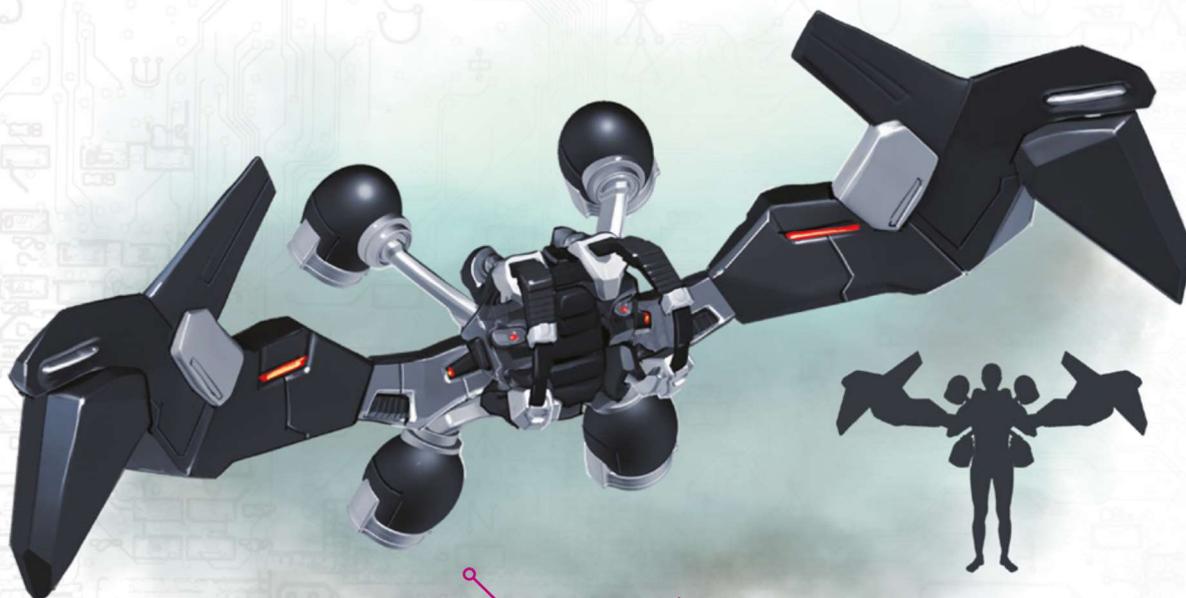
MANIA.	ACCÉL.	INT. DE VIT.	VIT. MAX.	RÉSIST.	BLIND.
3	10/4	10/5	30/15	14	9
AUTO.	SENSEUR	PLACES	DISPO	COÛT	
2	3	8	3	98 000€	

Équipement standard : aménagements (moyen), espace d'habitation (moyen) × 8, cellule solaire

Note : la deuxième série d'attributs est utilisée lorsque ce que véhicule est propulsé par le moteur interne.

CORSAIR PANTHER





SYSTÈME PERSONNEL DE PROPULSION ADVANCED INDUSTRIES

Cet engin est apprécié de tous, car il offre une grande liberté à son propriétaire et peut être utilisé pour une immense variété d'activités professionnelles et ludiques. Le fait qu'aucun permis ne soit nécessaire pour l'utiliser et que ses règles de fonctionnement soient plus ou moins floues, puisqu'elles ne sont pas accessibles à tous partout dans le monde, offre également plusieurs portes de sortie quand la sécurité corpo débarque parce que vous avez « accidentellement » pénétré sur leur propriété. Le jetpack est super si vous voulez vous amuser à voler, mais faites bien attention à la jauge de carburant et évitez de vous retrouver trop haut quand l'appareil commence à crachoter. Le système permet de voler normalement, de rester stationnaire et possède même une option « rebond », qui vous donne une impulsion au déclenchement, suivi d'une courte poussée destinée à ralentir votre atterrissage et éviter que vous ne vous pétiez une jambe. Vous pouvez ainsi enchaîner les grands bonds ou bien laisser un court intervalle entre deux. Dans les Ombres, je l'ai déjà utilisé pour m'infiltrer ou pour des missions d'extractions en territoire corporatiste, notamment dans des zones urbaines denses, où un vol de quelques secondes ou un bond rapide par-dessus un obstacle peut mettre fin à une course poursuite. J'en stocke toujours un dans la plupart de mes coucous, souvent en plus d'un parachute, des fois que je sois forcé d'abandonner mon engin. Si j'ai pris trop d'altitude, je saute avec les deux et je laisse le parachute me ralentir, puis je décampe avec le jetpack quand j'approche de la terre ferme. Ce truc permet aussi d'accéder facilement aux points d'accès extérieurs ou sur les toits, qui sont souvent bien moins protégés que la porte principale.

Je vous le recommande à tous. Apprenez à voler dans un endroit où vous serez suffisamment à l'aise, puis entraînez-vous progressivement dans des lieux de plus en plus étriqués. J'ai commencé par m'entraîner sur les coulées de lave de Puyallup avant de passer aux zones plus forestières, pour bondir et voler entre les arbres. Je m'excuse néanmoins auprès de mes amis les trolls : il n'existe pas de modèle assez grand pour vous, car la propulsion nécessaire pour vous faire voler serait assez conséquente.

- > Jetez un œil au Krime Karrier, si vous voulez un modèle pour troll. Il vaut le triple, mais la terreur qu'inspire un troll volant en vaut la chandelle.
- > Bull

- > Le plus gros problème de ces engins, c'est leur autonomie en carburant. Le réservoir se vide complètement en moins de dix minutes et, en vol, il utilise systématiquement du carburant. Il n'y a pas d'option pour « planer. »
- > Sir Rigs-a-Lot
- > Tu devrais tester le Système personnel de vol d'Advanced Industries. Les deux se combinent à la perfection et fonctionnent correctement ensemble. Le système augmente le temps de vol que permet un réservoir de carburant plein. L'inconvénient, c'est que ça réduit vraiment la manœuvrabilité. Je vous fais un petit topo là-dessus.
- > Rigger X

SYSTÈME PERSONNEL DE PROPULSION ADVANCED INDUSTRIES (JETPACK)

MANIA.	ACCÉL.	INT. DE VIT.	VIT. MAX.	RÉSIST.	BLIND.
4	10	20	100	3	1
AUTO.	SENSEUR	PLACES	DISPO	COÛT	
1	0	1	1	7 500€	

Équipement standard : Montage/démontage facile

SYSTÈME PERSONNEL DE PROPULSION ADVANCED INDUSTRIES AVEC SPV (JETPACK)

MANIA.	ACCÉL.	INT. DE VIT.	VIT. MAX.	RÉSIST.	BLIND.
5	15	25	170	5	1
AUTO.	SENSEUR	PLACES	DISPO	COÛT	
1	0	1	1	12 500€	

Équipement standard : Module planeur, montage/démontage facile

KRIME KARRIER (JETPACK)

MANIA.	ACCÉL.	INT. DE VIT.	VIT. MAX.	RÉSIST.	BLIND.
6	10	15	80	6	2
AUTO.	SENSEUR	PLACES	DISPO	COÛT	
1	0	1	1	23 000€	

Équipement standard : Adaptation pour métahumains (Troll)



ESPIONS, TIREURS D'ÉLITE ET DÉCUPLEURS DE FORCE

POSTÉ PAR: RIGGER X

- > Alors, avant que quelqu'un fasse la remarque, sachez que oui, nous sommes malheureusement conscients de la réputation de Rigger X et des conneries qu'il a faites dans le passé. Nous savons que certains d'entre vous lui en veulent, mais il fait quand même partie du JackPoint, car il détient des connaissances et un point de vue qui nous sont utiles à titre professionnel. Dans ce cas de figure, son expertise sur les drones. Il a accepté d'écrire cette publication tant que personne ne parle de ses histoires personnelles, ne tente de déclencher un conflit ou ne s'en prend personnellement à lui. Alors je ne vous le dirai qu'une seule et unique fois : restez professionnels (même toi, Rigger X). Je garde le doigt sur la commande de ban, vous êtes prévenus.
- > Glitch

Les drones sont partout et peuvent à peu près tout faire. Bien que cette affirmation puisse paraître simpliste, étant donné son caractère évident, ses implications et ses effets sur la vie dans le Sixième monde sont bien plus profonds que ce dont la plupart des gens se rendent compte, voire envisagent de manière concrète. Les premiers modèles de drones étaient basiques, autant dans leurs fonctions que leurs capacités. Puis, les premiers systèmes SISA ont été mis au point pour utiliser la Matrice et rapidement intégrés à la technologie des drones, ce qui a changé radicalement leur usage et leurs domaines d'action. Ensuite, la

technologie sans fil a été créée, ce qui a représenté une nouvelle évolution en matière de possibilités. Au cours de ces trente dernières années, ces avancées, couplées à la dernière génération de systèmes d'exploitation autosoftware, ont permis de réaliser ce qui s'apparente à un pas de géant en termes de facultés, de formes et de fonctions des drones. Les modèles actuels ne sont plus patauds ni disgracieux, à moins que ce soit délibéré. Les matériaux modernes, combinés aux systèmes dernier cri, ont permis de créer des machines élégantes... ou dans certains cas, presque impossibles à différencier de leurs homologues vivants.

Pourtant, le monde entier ne semble pas s'en être aperçu. La raison à cela, c'est que le métahumain moyen les considère comme n'importe quel autre outil (erreur), un objet réalisant une tâche spécifique et auquel on finit par ne plus prêter attention. C'est devenu tellement répandu que la plupart des gens ne se posent plus aucune question en voyant un drone. Ils font tellement partie de notre quotidien que nous partons simplement du principe que tel ou tel drone fait ce qu'il est censé faire, sans nous demander quel est son rôle exact, ni même s'il est supposé agir de la sorte. Ils font désormais partie de l'environnement et sont souvent rapidement ignorés, ce qui représente un avantage non-négligeable pour nous autres. La plupart des gens ne se rendent pas vraiment compte à quel point ils sont devenus omniprésents, ni même combien nous en sommes devenus dépendants. C'est dans ces conditions-là que les drones sont les plus efficaces et causent le plus de dégâts; du moins, de notre point de vue.

vital pour un runner qu'un bon faux SIN. Ce mod imite le signal d'identification d'un véhicule standard avec une valeur aléatoire à l'apparente authenticité, tandis que les plaques changent de forme pour afficher le numéro correspondant. La supercherie ne tiendra pas face à un examen attentif, mais permet d'éviter de laisser une trace liée à votre SIN (vrai ou faux) sur les capteurs de trafic. Vous pouvez à tout moment faire générer un nouvel identifiant à votre kit au prix d'une action mineure, ou le laisser en changer à intervalles réguliers. Un seul véhicule ou drone peut bénéficier d'un même kit anti-identification à la fois.

DISPONIBILITÉ	COÛT
4 (I)	1 500¥

PNEUS SPÉCIAUX

(VÉHICULES À ROUES UNIQUEMENT)

Ce mod n'est accessible qu'aux véhicules terrestres à roues et ne s'achète que par trains entiers, indépendamment du nombre réel de pneus équipant le véhicule (ou le drone). Remplacer tous les pneus d'un véhicule nécessite un test étendu d'Ingénierie + Logique (2, 10 minutes) dans un atelier. Il est bien sûr beaucoup plus difficile de faire la même chose dans la rue avec une simple trousse à outils; le test devient alors Ingénierie + Logique (2, 20 minutes).

PNEUS TOUT-TERRAIN

Une fois installés, ces pneus offrent un bonus de +5 à l'Accélération et de +10 à l'Intervalle de vitesse sur terrains difficiles. En contrepartie, sur route ces bonus deviennent des malus (-5 à l'Accélération, -10 à l'Intervalle de vitesse). Il existe une option run-flat permettant de continuer à rouler malgré une perforation, le prix de base augmente alors de 50 pour cent.

PNEUS DE COURSE

Les pneus de course sont le pendant urbain des pneus tout-terrain et maximisent les performances d'un véhicule sur le bitume. Une fois installés, ces pneus offrent un bonus de +5 à l'Accélération et de +10 à l'Intervalle de vitesse sur route. Sur terrains difficiles ces bonus deviennent des malus (-5 à l'Accélération, -10 à l'Intervalle de vitesse). Il existe une option run-flat permettant de continuer à rouler malgré une perforation, le prix de base augmente alors de 50 pour cent.

PNEUS RUN-FLAT

Cette modification très prisée des shadowrunners constitue un bon compromis, aussi efficace sur route qu'en dehors. Contrairement aux pneus standards, ceux-ci sont conçus pour continuer à remplir leur office malgré une perte de pression due à une perforation. La technologie run-flat peut également être intégrée aux pneus de course et tout-terrain.

PNEUS INTELLIGENTS

Rendus populaires par la moto de cross-country Thundercloud Mustang, les pneus intelligents sont faits d'un matériau nanotech adaptant leur forme aux conditions de conduite. Le mode tout-terrain accentue les nervures et augmente sa largeur pour fonctionner comme le pneu du même nom (avec les mêmes modificateurs). Sur chaussée aménagée, le pneu se durcit et devient plus lisse pour de meilleures performances de vitesse, comme

un pneu de course (avec les mêmes modificateurs également). Les pneus intelligents sont activables à distance et peuvent transmettre leur état actuel et leur statut. Le mode peut être changé par commande sans fil ou quand les capteurs internes des pneus détectent un changement de surface (après un round de combat passé à conduire). La bascule peut se faire en roulant, il faut alors un round de combat pour que les pneus changent de configuration. Tous les pneus intelligents disposent également de capacités autoréparatrices leur permettant de continuer à rouler après une crevaison, comme les pneus run-flat standards.

DÉCHIQUETEURS

Avec ça vous allez gagner quelques points de style dans les Barrens, mais partout ailleurs ils sont illégaux. Pourquoi? Surtout parce que les déchiqueteurs tirent leur nom de l'anneau de lames métalliques acérées qui orne leur bord latéral. Ces pneus ajoutent la Résistance du véhicule sur lesquels ils sont montés à son Score Offensif quand il attaque une cible autre qu'un véhicule en la percutant. Dans le cas contraire, seule la moitié de la Résistance est ajoutée.

PNEUS	DISPO.	COÛT	
		(DRONES & MOTOS)	(VOITURES & CAMIONS)
Standard	1	250¥	500¥
Tout-terrain	2	800¥	1 600¥
Course	2	500¥	1 000¥
Run-flat	2	400¥	800¥
Intelligents	4	1 200¥	2 400¥
Déchiqueteurs	4 (I)	600¥	1 200¥

PROJECTEUR

Cette modification consiste à monter un éclairage à haute puissance à l'extérieur du véhicule et capable de pivoter à 360 degrés indépendamment de son point de fixation. Il peut être dirigé à distance ou manuellement s'il est physiquement accessible. Un projecteur éclaire trois fois plus loin qu'une lampe normale; il existe en version nocturne ou thermographique, pour le même prix.

DISPONIBILITÉ	COÛT
2	800¥

PULVÉRISATEUR D'HUILE

Quelques buses, un réservoir de fluide glissant et le sol derrière votre véhicule se transforme en une véritable patinoire. Activer le pulvérisateur requiert une action mineure; la nappe d'huile ainsi créée couvre une voie de circulation et tout véhicule terrestre qui la traverse subit un malus de +3 à sa Maniabilité. Il est possible d'éviter cet obstacle avec un test d'accident. Un pulvérisateur d'huile possède six charges et peut être complètement rempli pour 50 nuyens avec n'importe quelle huile. Cet accessoire ne peut pas être installé sur les micro, mini et petits drones.

DISPONIBILITÉ	COÛT
4 (I)	1 000¥

RAMPE GYROPHARE/SIRÈNE

Quel est le point commun entre un SUV gouvernemental noir, une ambulance et une voiture de police? Les gyrophares et les sirènes. Enfin, ça et le signal RA qui va avec



L'AVANTAGE DU RIGGER

Comme leur nom l'indique, les shadowruns impliquent souvent de courir, littéralement. Ça peut être sympa quand ça se passe comme sur des roulettes et qu'on ne doit pas semer quelqu'un ou le pourchasser. Sans compter que parfois, le secret pour que tout se déroule à merveille, c'est de surveiller les déplacements de notre cible sans se faire repérer ou bien d'éviter les connards qui tentent de nous avoir de la même manière. L'un des éléments clés pour avoir l'ascendant dans toutes ces situations, c'est d'avoir les compétences et l'équipement adéquats; l'autre consiste à savoir se débrouiller avec ce qui nous tombe sous la main, quoi qu'il advienne.

Ce chapitre inclut de nouveaux bonus et actions d'Atout, ainsi que quelques outils pour vous aider à résoudre des situations qui impliquent une course: courses-poursuites, échanges de tirs, courses et filatures.

COURSES-POURSUITES À PIED

Les règles ci-dessous utilisent principalement des termes du domaine automobile, mais elles sont également applicables pour les courses-poursuites à pied. Lorsque certaines adaptations de règles sont nécessaires, elles sont clairement précisées dans le texte. Ainsi, même si un terme d'ambiance laisse penser qu'une règle ne s'applique pas aux courses à pied, seule une mention explicite fait foi. Cela s'applique aussi aux véhicules aériens ou aquatiques.

COURSES-POURSUITES: ÉTAPE PAR ÉTAPE

Une course-poursuite commence lorsque quelqu'un tente de rattraper quelqu'un d'autre. Cette situation implique généralement un ou plusieurs véhicules, mais vous pouvez également appliquer ces règles aux courses-poursuites à pied.

Il peut parfois être utile de déterminer les positions exactes des personnages lors des combats, mais les courses-poursuites à grande vitesse se déroulent sur de longues distances et des environnements changeants. Au lieu de cartographier rigoureusement les emplacements de tous les personnages, il vaut mieux adopter une méthode plus flexible.

Il vous faudra définir deux choses au début d'une course poursuite: le type d'environnement et la position relative de tous les personnages impliqués.

ÉTAPE 1: L'ENVIRONNEMENT

Prenez quelques instants pour décrire l'environnement dans lequel se déroule la course poursuite. Les personnages ont-ils suffisamment de place pour manœuvrer? Quel est l'état de la circulation? Ensuite, définissez si l'environnement est dégagé, étroit ou encombré.

INDEX DES VÉHICULES

Aerodesign Systems LDSD-64 Condor (drone dirigeable de taille moyenne).....	110	Cessna AirRider XL (avion à voilure fixe, planeur)	70
Aerodesign Systems Screamer (minidrone ballon).....	107	Chrysler-Nissan G12C (aéroglesseur/véhicule à coussin d'air).....	36
Ares Arms Regulator (drone à chenilles de taille moyenne).....	98	Corsair Ellipse (voilier)	51
Ares Army-Master (véhicule de transport de troupes blindé)	38	Corsair Elysium (voilier)	51
Ares Dakota (avion à voilure fixe).....	78	Corsair Panther (voilier)	51
Ares Dakota War-Eagle (avion à voilure fixe).....	78	Corsair Puma (voilier)	51
Ares-DocWagon First Responder (drone de taille moyenne à roues)	98	Corsair Trident (voilier)	52
Ares Gunrunner GR-02 (drone à chenilles de grande taille)	103	Corsair Triton (voilier)	52
Ares Gunslinger GS-01 (drone de taille moyenne à roues)	99	Corvette de classe Cipactli (navire)	57
Ares TR-55 Cargo (ADAV)	75	Croiseur de classe Ranger (navire)	63
Ares TR-73-ATK (ADAV)	75	Cutty Sark II (voilier)	59
Ares TR-81 Transport (ADAV)	75	Cyberspace Designs Dragonfly-Alpha (minidrone ailé).....	107
Aztechnology Aguilar-3AT (hélicoptère).....	72	Cyberspace Designs Halo (drone caméra de petite taille)	107
Aztechnology Aguilar (hélicoptère).....	72	Cyberspace Designs Tamodachi (Drone de petite taille à roues)	95
Aztechnology GCR-68A (Mini-drone sur roues).....	94	Cyberspace Designs Tunnel Rat (Drone de petite taille à roues)	95
BAE Ajax (drone VBA/tank de grande taille)	103	Dassault Peregrine (drone à voilure fixe de grande taille).....	112
BAE Centurion II (char de combat principal).....	39	DocWagon CRT Air Unit (ADAV)	76
BAE Systems Atlantic/Pacific 28 (canot pneumatique).....	47	DocWagon Osprey II (ADAV)	77
Benevolent (GravDrive)	92	Dodge Rampart LEV (SUV de sécurité).....	26
BMW-Krupp Demon (hoverbike/véhicule à coussin d'air)	36	Dodge Rampart (SUV).....	26
BMW Super-Bug (voiture expérimentale gyrostabilisée).....	45	DSEC (vaisseau spatial).....	92
BMW Tsarina II (coupé).....	25	Esprit Foxhound/Saint-Bernard (drone à chenilles de taille moyenne)	100
Cargo super lourd Maersk de classe Double L (navire)	58	Esprit Iron Scorpion (drone à chenilles de grande taille)	104
CASA J-239C Heron (avion à voilure fixe, planeur)	79	ESSY Motors Blue Raptor (aéroglesseur/véhicule à coussin d'air).....	37
CASA J-239 Raven (avion à voilure fixe, planeur)	79	ESSY Motors Red Interceptor (drone de grande taille à roues).....	105
CAS/General Dynamics MacArthur (char de combat principal).....	40	Eurocar Northstar 2.0 (van de luxe)	26
Cessna AirRider (avion à voilure fixe, planeur)	70	Eurocopter Tigre (hélicoptère).....	72

Evo Aquavida 1 (bateau à moteur)	53	Hawker-Siddeley Bat (drone de surveillance de petite taille)	109
Evo Aquavida 2 (bateau à moteur)	53	Hawker-Siddeley Harrier (drone à hélices de taille moyenne)	111
Evo Proletarian (Drone de petite taille à roues)	96	Hawker Siddeley Rescue Harrier (drone de grande taille à rotors basculants).....	113
Evo Waterking (bateau à moteur)	53	Hawker-Siddeley Thunderbolt (drone ADAV de grande taille).....	114
Federated-Boeing PBY-70 Catalina II (avion à voilure fixe).....	80	Honda-GM Diamondback (véhicule militaire/de sécurité)	43
Federated-Boeing Sky Commander (drone d'observation de petite taille)	108	Horizon Freedom (voilier)	52
Federated-Boeing Unicorn (drone à voilure fixe de grande taille).....	113	Hughes WK-6 Clydesdale (hélicoptère).....	73
Ferrari Appaloosa (blindé léger de reconnaissance)	40	Jeep Trailblazer (pick-up)	31
Fiat-Fokker Cloud Nine (avion à voilure fixe).....	81	Kawasaki Manta Ray (canot à moteur).....	48
Ford Bison III (grand fourgon utilitaire/camping-car).....	32	Kawasaki Stingray (canot à moteur).....	48
Ford Dasher Interceptor (voiture de patrouille de sécurité)	27	Krime Karrier (Jetpack)	69
Ford Dasher (voiture de sport)	27	Lear-Cessna Platinum I (avion à voilure fixe).....	81
Ford Lifeline (véhicule lourd de sauvetage/ambulance).....	33	Lear-Cessna Platinum X (avion à voilure fixe).....	82
Gamme de drones Evo "Splatter" (microdrone ailé).....	106	Lear-Cessna Rover (avion à voilure fixe).....	82
Gaz-Niki P-183 (camionnette).....	30	Luftschiffbau Zeppelin 2079 (Aérostat)	86
General Dynamics Flyer 90 (véhicule pour opérations spéciales)	41	Lurssen Mobius (navire)	60
GMC Chariot (véhicule blindé de transport de drones).....	41	Maersk Shipyards MPAC Wavecutter (bateau à moteur)	54
GMC Forge (véhicule de réparation).....	34	Malevolent (GravDrive)	92
GMC Grizzly (camionnette lourde).....	30	Marine Technologies Sea Snake (drone submersible de petite taille).....	115
GMC Gryphon (VBA).....	85	Marine Technologies Silent Hunter (drone submersible de grande taille).....	117
GMC Patroller (aéroglesseur de sécurité)	37	Maser Industrial Electronics "Beach Ball" (drone sphérique de petite taille)	97
GMC Trooper GPMV (véhicule militaire)	42	Messerschmitt-Kawasaki Sperber (hélicoptère).....	73
GMC Vacationer III (aéroglesseur)	37	Mitsubishi Runabout (coupé).....	27
Goodyear Commuter-47 LTA (Aérostat)	85	Mitsubishi Waterbug (scooter des mers).....	49
GTI Devotee mk. 1 (GravDrive)	88	Mitsubishi Waveskipper (scooter des mers).....	49
GTI Devout (GravDrive)	89	Mitsuhamata Automatronics Bust-A-Move et ses Amis (drone anthropomorphe de petite taille).....	119
GTI Evocative Executive Transport (GravDrive)	90	Moonlight Aerospace Avenger (avion à voilure fixe).....	83
GTI Revolution (GravDrive)	90	MosTrans Wavecutter (drone maritime de grande taille).....	118

MV Poseidon's Endeavour (voilier)	60	Suzuki Sporter (minivan)	34
Navire-usine (navire)	61	Suzuki Transit (moto de course)	23
Nissan Strider (fourgonnette utilitaire)	34	Système personnel de propulsion Advanced Industries avec SPV (Jetpack)	69
Northrup Hornet (hélicoptère)	74	Système personnel de propulsion Advanced Industries (Jetpack)	69
Northrup Yellowjacket (hélicoptère)	75	Système personnel de vol Advanced Industries (planeur)	71
OmniStar Valkyrie II Mk. 1 (ADAV)	78	Tata Hotspur (pick-up de course tout-terrain)	31
OmniStar Valkyrie II Mk. 2 (ADAV)	78	Thundercloud Morgan V1 (véhicule de sécurité/militaire)	44
OmniStar Valkyrie IV (ADAV)	78	Thundercloud Morgan V2 (véhicule de sécurité/militaire)	44
Proteus Devil Ray (drone submersible de taille moyenne)	116	Toyota Adventure (minibus)	35
Proteus Krake (drone submersible de petite taille)	116	Toyota Daytripper (van)	28
Proteus Marianas (submersible sec)	64	Toyota Ultra-Elite (limousine)	29
Renegade Works Mothership (Aérostat)	87	Tranquility Princess (navire)	62
Roller-Bombs (Mini-drones sphériques)	94	Véhicule porte-nageurs Maersk Shipyards Riptide (sous-marin humide)	65
Saab Gladius 998TI (voiture de sport)	28	Volkswagen Superkombi IV (fourgon polyvalent)	35
Saab Javelin 878TI (voiture de sport)	28	Vulcan-Krupp Hollenfaust (drone à chenilles de grande taille)	105
Saeder-Krupp Aerospace Blitz Mk. II (drone de grande taille à voilure fixe)	115	Vulcan Systems Jump Master (drone spécial de taille moyenne)	111
Scooter sous-marin AquaDyne basique (sous-marin humide)	64	Vulcan Systems Opossum Mk I (drone anthropomorphe de taille moyenne)	102
Scooter sous-marin AquaDyne Hunter (sous-marin humide)	64	Vulcan Systems Opossum Mk II (drone spécial/anthropomorphe de petite taille)	102
Scooter sous-marin AquaDyne sportif (sous-marin humide)	64	Vulcan Systems Utility-One (drone spécial de petite taille)	97
Sea Ray Cottonmouth (vedette)	49	WA Kanyuk Interceptor (avion à voilure fixe)	84
Shiawase Advanced Robotics Vend-X (drone à chenilles/spécial de taille moyenne)	101	"Warthog", par le Garage (drone de taille moyenne à roues)	101
Shiawase Bi-Drone Butler (drone anthropomorphe de taille moyenne)	120	Whispering Death (drone de combat de petite taille)	109
Shiawase Bi-Drone Man-At-Arms (drone anthropomorphe de taille moyenne)	121	Yamaha Kaburaya (moto de course)	24
Shiawase Bi-Drone Silverback (drone anthropomorphe de grande taille)	121	Yamaha Nodachi (grosse cylindrée)	24
Sous-marin cargo Proteus classe Sea (sous-marin)	67	Yamatetsu Naval Technologies Deep Six (drone submersible de grande taille)	119
Spinrad Global Street Rocket EX (planche de surf à réaction)	45	Zodiac Whisper (canot pneumatique)	50
SSI chasseur tueur de classe Shio de la marine impériale japonaise (sous-marin)	67	Zodiac Whisper (militaire) (canot pneumatique)	50
Sukhoi Su-41 Fixer (avion à voilure fixe)	83		

