

Liste d'équipements sous-marins

1. Véhicules

Le SeaScoot, le SeaTandem et le SeaRacer se pilotent avec la compétence *Scooter sous-marin*. La compétence *Moto* peut-être prise par défaut. Le OceanQuad se pilote avec la compétence *Sous-marin*. La compétence *Voitures* peut-être prise par défaut.

Proteus SeaScoot

Ce premier né de la gamme Sea a devancé toute la concurrence en proposant un véhicule sous-marin pour plongeur à prix grand public, avec une autonomie et des performances réellement impressionnantes.

| Structure | Manoeuvrabilité | Autonav / pilote | Senseurs / Sonar | Profondeur maxi | Sièges | Points d'entrée |
|-----------|-----------------|------------------|------------------|-----------------|--------|-----------------|
| 1 | 2 | 0/0 | 1/1 | 150 | 1m | - (ouvert) |

| Charge | Vitesse | Accélération | Signature | Autonomie (PF) | Consommation (km/PF) | CF |
|--------|---------|--------------|-----------|----------------|----------------------|----|
| 49 | 55 | 6 | 10/10 | 20 | 1 | 2 |

Carburant : Pile à hydrogène

Équipements de série : Projecteur

Prix : 4000¥

Disponibilité : 2/24h

Proteus SeaRacer

Basé sur le même châssis que le SeaScoot, le SeaRacer cache sous son capot un moteur à induction électromagnétique « Zéro frottements » produit par Mistuhama Electric Motors, ainsi qu'une pile à hydrogène haute capacité inspirée de celle employée dans les satellites. Le système de direction a également été amélioré pour fournir des réactions instantanées et précises. Ces caractéristiques lui permettent d'atteindre des performances de vitesse à la hauteur de son prix.

| Structure | Manoeuvrabilité | Autonav / pilote | Senseurs / Sonar | Profondeur maxi | Sièges | Points d'entrée |
|-----------|-----------------|------------------|------------------|-----------------|--------|-----------------|
| 1 | 1 | 0/0 | 1/1 | 150 | 1m | - (ouvert) |

| Charge | Vitesse | Accélération | Signature | Autonomie (PF) | Consommation (km/PF) | CF |
|--------|---------|--------------|-----------|----------------|----------------------|----|
| 49 | 75 | 11 | 10/10 | 55 | 1 | 2 |

Carburant : Pile à hydrogène

Equipements de série : Projecteur

Prix : 15000¥

Disponibilité : 6/48h

Proteus SeaTandem

Cette version longue SeaScoot est moins performante, mais elle peut emporter deux passagers, et dispose de deux espaces de rangement sous les selles.

| Structure | Manoeuvrabilité | Autonav / pilote | Senseurs / Sonar | Profondeur maxi | Sièges | Points d'entrée |
|-----------|-----------------|------------------|------------------|-----------------|--------|-----------------|
| 2 | 2 | 0/0 | 1/1 | 500 | 2m | - (ouvert) |

| Charge | Vitesse | Accélération | Signature | Autonomie (PF) | Consommation (km/PF) | CF |
|--------|---------|--------------|-----------|----------------|----------------------|----|
| 100 | 40 | 4 | 9/9 | 80 | 0,8 | 4 |

Carburant : Pile à hydrogène

Equipements de série : Projecteur

Prix : 6000¥

Disponibilité : 4/48h

Mistuhama OceanQuad

Prise de cours par la sortie de la gamme de véhicules légers de Proteus AG, Mistuhama a retardé la sortie de sa propre gamme une à deux places pour avoir le temps d'améliorer ses performances face à celle de Proteus AG. Seul l'OceanQuad est sorti dans les temps. Ce véhicule quatre places est le buggy des fonds marins. Avec une autonomie colossale, ainsi qu'une profondeur opérationnelle abyssale, il est destiné aux explorateurs des fonds marins. Son système de commandes câblées haut de gamme couplée à son datajack satisferont les pilotes les plus exigeants, tandis que la monture pour lance-harpon installée devant la place du passager avant permettra aux amateurs de safaris exotiques de satisfaire toutes leurs envies. Le lance-harpon et les munitions ne sont pas inclus avec le véhicule pour des questions de législation.

| Structure | Manoeuvrabilité | Autonav / pilote | Senseurs / Sonar | Profondeur maxi | Sièges | Points d'entrée |
|-----------|-----------------|------------------|------------------|-----------------|--------|-----------------|
| 3 | 2 | 0/0 | 1/1 | 100 | 2 + 2b | - (ouvert) |

| Charge | Vitesse | Accélération | Signature | Autonomie (PF) | Consommation (km/PF) | CF |
|--------|---------|--------------|-----------|----------------|----------------------|----|
| 148 | 50 | 4 | 8/8 | 175 | 0,5 | 4 |

Carburant : Pile à hydrogène

Equipements de série : 2 Projecteurs, Monture d'arme sur pivot (2 pts de compensation de recul), Range harpons (capacité de 10 harpons), Espace pour un bouteille d'air comprimé près

de la monture, Port Datajack, Commandes câblées (déjà compris dans le profil)

Prix : 29000¥

Disponibilité : 6/48h

2. Armes

Le TriKreen et le Impaler se manient avec la compétence Lance-harpons. La compétence Shotguns peut être prise par défaut.

Lance-harpons Ares TriKreen

Le long canon rotatif de ce lance-harpons comporte trois tubes, qui peuvent accueillir chacun un harpon (CC p40. pour les harpons standards). Ce dispositif lui permet de tirer trois fois sans recharger. Ce lance-harpons fonctionne à l'air comprimé, ce qui signifie qu'il a besoin d'être alimenté, généralement par la bouteille d'air comprimé de son porteur.

Portée : Pistolet-Mitrailleur

| Dissimulation | Munition | Mode | Dégâts | Masse | Disponibilité | Coût | Index | Légalité de rue |
|---------------|----------|------|--------|-------|---------------|-------|-------|-----------------|
| 3 | 3 * | SA | 8M | 3 | 4/24h | 1200¥ | 1 | 5P-D |

* Une action complexe est requise pour recharger l'arme.

Lance-harpons lourd Ares Impaler

Destiné à la chasse des grosses, voir très grosses créatures marines, ce lance-harpons fonctionne à l'air comprimé, ce qui signifie qu'il a besoin d'être alimenté, généralement par la bouteille d'air comprimé de son porteur. Il tire des harpons lourds (cf. 3. Munitions). Il est équipé d'une interface d'armes I de série.

Portée : Pistolet-Mitrailleur

| Dissimulation | Munition | Mode | Dégâts | Masse | Disponibilité | Coût | Index | Légalité de rue |
|---------------|----------|------|--------|-------|---------------|-------|-------|-----------------|
| 2 | 1 * | CC | 10G | 5 | 6/48h | 2000¥ | 1,5 | 5P-D |

* Une action complexe est requise pour recharger l'arme.

3. Munitions

Tête de harpon barbelée

Les pointes de ces têtes sont particulièrement vicieuses et infligent des dégâts plus importants que les pointes normales.

Prix : Prix du harpon de base x 2

Dommages : Augmente de 2 la puissance des dommages du harpon de base

Disponibilité : Comme le harpon de base + 2

Légalité : Comme le harpon de base

Tête de harpon explosive

Ces pointes sont destinées à ceux qui se soucient peu de l'état de leur cible, et cherchent plus à tuer qu'à chasser. Elles explosent une fois fichées dans la cible, infligeant des blessures terribles. En cas de maladresse au tir, elles explosent dans le canon, rendant l'arme inutilisable. Les dégâts sont considérés comme des dégâts AV.

Prix : Prix du harpon de base x 4

Dommages : Augmente de 1 le code de dommages du harpon de base

Disponibilité : Comme le harpon de base + 4

Légalité : Comme le harpon de base

Harpon lourd

Ces harpons plus massifs que ceux utilisés habituellement servent à quelques rares modèles de lance-harpons destinées à la chasse au gros sous-marin.

Caractéristiques (pour 10) :

| Dissimulation | Dégâts | Masse | Disponibilité | Coût | Index de rue | Légalité |
|---------------|--------------|-------|---------------|------|--------------|--------------|
| 2 | Selon l'arme | 10 | 4/24h | 800¥ | 2 | Selon l'arme |

4. Équipements

Turbine de propulsion

Ce dispositif consiste en une turbine électrique carénée sur laquelle sont fixées deux poignées. Il permet à un plongeur de se déplacer à 8km/h sous l'eau, mais occupe les deux mains. Les modèles standards ont une autonomie de deux heures, et disposent d'une lampe torche intégrée.

| Dissimulation | Masse | Disponibilité | Coût | Index de rue | Légalité |
|---------------|-------|---------------|-------|--------------|----------|
| - | 10 | 2/24h | 1000¥ | 1,5 | Légal |

Accessoires de masque

Ces accessoires sont destinées à être installés soit sur le masque intégral soit sur le masque étanche présentés dans le Cannon Companion. Certains accessoires en requièrent d'autres pour être utiles. Par exemple, la Vision ultrason est inutiles en l'absence d'affichage tête haute. Ces dépendances sont indiquées dans la liste des prérequis. La disponibilité de tout ces accessoires est identique à celle du masque choisi, et ils sont tous légaux, sauf l'interface d'armes, dont le code est le même que celui des lunettes interfacées. Leur poids est négligeable.

Afficheur tête haute : Ce module permet d'afficher des données sur la visière du masque sur

lequel on l'installe. Il sert essentiellement de pré-requis à d'autres accessoires.

Prérequis : aucun

Prix : 400¥

Écouteurs : Cette accessoire est l'équivalent de l'afficheur pour les données sonores. Il sert essentiellement de pré-requis à d'autres accessoires.

Prérequis : aucun

Prix : 100¥

Microphone : Ce microphone installé à l'intérieur du masque sert à émettre des sons à destination d'autres accessoires. Il sert essentiellement de pré-requis à d'autres accessoires.

Prérequis : aucun

Prix : 200¥

Compas : Ce capteur se base sur le champ magnétique terrestre pour indiquer au plongeur la direction à laquelle il fait face.

Prérequis : Afficheur tête haute

Prix : 300¥

Profondimètre : Ce capteur utilise la pression ambiante pour indiquer à quelle profondeur sous la surface se situe le plongeur.

Prérequis : Afficheur tête haute

Prix : 500¥

Thermomètre : Ce capteur affiche la température de l'eau.

Prérequis : Afficheur tête haute

Prix : 100¥

Interface d'armes : Cet accessoire a un effet identiques aux lunettes d'interface.

Prérequis : Afficheur tête haute

Prix : 4000¥

Vision ultrason : Composé d'un émetteur et d'un récepteur ultrasons, cet accessoire permet d'améliorer de manière drastique la vision du plongeur en eaux profondes ou troubles. (cf table des modificateurs de visibilité en plongée du CC.)

Prérequis : Afficheur tête haute

Prix : 3500¥

Hauts-parleurs : Ces deux hauts-parleurs spécialement conçus pour transmettre des sons dans l'eau permettent de répéter la voix du plongeur à l'extérieur du masque, le rendant ainsi audible. Une utilisation moins courante est de s'en servir pour diffuser la musique issue d'un lecteur.

Prérequis : Microphone ou Lecteur de Musique

Prix : 400¥

Radio : Cette radio courte portée conçue pour émettre sous l'eau permet d'émettre et de recevoir sur (Indice x 2) canaux programmables.

Prérequis : Microphone et Écouteurs

Prix : Indice x 750¥

Lecteur de musique : Cet accessoire populaire comprend un lecteur de puces optiques et une sortie son, pour des virées sous-marines en musique.

Prérequis : Écouteurs

Prix : 150¥

Torche haute puissance

Cette lampe portable étanche génère un puissant faisceau de lumière offrant un bon éclairage dans l'obscurité sous marine.

| Dissimulation | Masse | Disponibilité | Coût | Index de rue | Légalité |
|---------------|-------|---------------|------|--------------|----------|
| 7 | 2 | 2/24h | 50¥ | 1 | Légal |

Camouflage olfactif (Traduit de « Target : Wasteland »)

Ce composé biochimique utilise un container thermique pour stocker de l'hydrogel bioactif, qui maintient les cultures d'oxyde de triméthylamine actives. Lorsque l'hydrogel est exposé à l'eau, il se dissout lentement et répand de l'oxyde de triméthylamine dans l'eau. Ceci permet de dissimuler l'odeur du plongeur aux prédateurs, mais n'est pas une forme d'invisibilité. Le camouflage olfactif ne masquera pas l'odeur du sang, et n'empêchera pas les requins d'attaquer s'ils voient l'utilisateur. Par contre, il empêche les métacréatures de repérer le plongeur uniquement à l'odeur.

| Dissimulation | Masse | Disponibilité | Coût | Index de rue | Légalité |
|---------------|-------|---------------|------|--------------|----------|
| 4 | 4 | 4/48h | 200¥ | 1,5 | Légal |