

RENDRE LE MONDE PLUS SUR

Voici récapitulés les différentes armes, gadgets et drones apparus au gré de mes scénarios mis sur la Scénariothèque, ou d'idées provenant d'échange sur le site du 7° cercle. Ils sont listés en fonction de la semaine où ils sont introduits par les sociétés qui les développent.

Bon jeu. ☺

Herbert West.

Semaine 6

MSH d'Intech Systems.

Intech Systems vient de sortir les premiers modèles d'armes de poing MSH (Metal Storm Handgun) sous licence. La technologie employée permet d'avoir des projectiles en ligne, tirés les uns après les autres, sans partie mécanique mobile. Associé à un silencieux spécifique, l'arme est **très discrète** (même pour l'ouïe fine d'un Hostile). Chaque Z-corps s'en voit confier un avec 2 canons chargés (c'est une arme de test).



Le MSH est équivalent à un Glock 17 à ceci près que le chargeur (en fait le canon de tir) contient 7 balles alignées les unes derrière les autres. Elles peuvent être tirées toutes dans le même round sans provoquer le moindre bruit avec le silencieux. Il faut 2 rounds pour démonter le canon vide et en installer un nouveau déjà chargé. L'arme incorporant une grande part d'électronique, elle est susceptible de divers dysfonctionnements.

Dégâts	Munitions	Portée C/M/L
3D+2	7	8/16/24

Note : Le MSH est effectivement très silencieux. Mais le corps de l'Hostile, lui en tombant, est bruyant...

Kel-Tec « Wrath of God »

Le fusil à pompe KSG (Kel-Tec ShotGun) de la firme **Kel Tec** est devenu le « Wrath of God » avec sa capacité de tir exceptionnelle : Deux chargeurs jumelés fournissent 14 cartouches de cal.12, permettant de venir à bout de petits groupes d'ennemis, vivants ou morts-vivants. Il s'est acquis une popularité record en quelques semaines, au sein des zones non-touchées par l'épidémie, comme moyen de protection personnel.



Dégâts	Munitions	Portée C/M/L
6D+2	7+7	20/40/60

Semaine 7

« Zack » le Sniper.



Dérivé d'une arme employée en Afghanistan, ce robot piloté est un fusil d'assaut alimenté par une bande de 300 cartouches de calibre 5.56 mm. Des servomoteurs permettent de pointer la cible à l'endroit voulu. Réglé en mode coup/coup, dirigé par une caméra IR et à zoom, « Zack » permet de cibler un Hostile pour viser son point faible : La tête. **Le système n'est pas conçu pour tirer en rafales mais au coup par coup.**

Arme	M-4
Calibre	5.56
Chargeur	300 cartouches
Senseurs	Vidéo (Zoom 100m, IR), audio
Vitesse	7 Km/h
Poids	41 Kg
Autonomie	22 heures

Agilité	3D
Chercher	4D
Armes à Feu	4D
Pilotage	3D+2
Résistance	3D
Manœuvre	+1D

« Zed » le Marteau



Zed est une variante de « Zack », à ceci près que le canon de 5.56mm est remplacé par 4 tubes lance-grenades de 40 mm. Le surnom de « Marteau » provient de la puissance dévastatrice d'une salve de 4 grenades, à même d'hacher toute cible (vivante ou morte) sur une zone de 10 mètres. Le drone peut utiliser ses 4 canons simultanément ou indépendamment des autres.

Arme	MK-19 (4)
Calibre	40 mm
Chargeur	44 grenades
Senseurs	Vidéo (Zoom 100m, IR), audio
Vitesse	5 Km/h
Poids	62 Kg
Autonomie	17 heures

Agilité	2D+2
Chercher	4D
Armes à Feu	4D
Pilotage	3D
Résistance	4D
Manœuvre	0

Les drones peuvent être contrôlés depuis un OWPad standard, pour peu que les connaissances informatiques de l'utilisateur soient bonnes (≥ 3D).

THANATOS Mk.1

Développé par **Ares Cyber WarFare** ; une filiale de **Genomic Trust**, cette machine est une copie quasi-intégrale des drones « Zed » et « Zack » d'Intech Systems.



Arme	M-249
Calibre	7.62
Chargeur	1000 cartouches
Arme	M.203 (x4)
Calibre	40 mm
Chargeur	4 chacun
Senseurs	Vidéo (Zoom, IR, Nuit), audio
Vitesse	12 Km/h
Poids	41 Kg
Autonomie	24 heures

Agilité (INIT)	3D
Chercher	3D
Armes à Feu	4D

Pilotage	3D
Résistance	4D
Manœuvre	0

« Zebulon » Le Bison



« Zebulon » est un char léger (9 tonnes) autonome de type drone conçu pour nettoyer les villes au niveau des artères principales. Son armement se compose d'un canon de 30 mm équipés d'obus à fragmentations (tel des cartouches de fusil à pompe) qui explosent à proximité de leurs cibles, destiné aux attaques anti-personnel. Il peut également écraser ses cibles sous ses chenilles.

Arme	Canon
Calibre	30 mm
Chargeur	1 200 obus
Senseurs	Vidéo (Zoom, IR), audio
Vitesse	55 Km/h
Poids	9 500 Kg
Autonomie	60 heures

Agilité	3D+1
Chercher	4D+2
Armes à Feu	5D
Pilotage	4D
Résistance	8D
Manœuvre	-1D

Semaine 8

MSC d'Intech Systems

Les laboratoires d'**Intech Systems** continuent sur leur lancée et viennent de sortir les premiers modèles de MSC (Metal Storm Carbine) sous licence. Le MSC est équivalent à l'AR15-A3, sauf pour le chargeur (15 balles alignées dans le canon). **Equipé d'un**

silencieux, il ne fait aucun bruit. La batterie est logée dans la crosse et permet (théoriquement) plusieurs centaines de tirs.



Dégâts	Munitions	Portée
6D	15	C/M/L
		60/80/160

Note : *Le MSC est effectivement très silencieux. Mais les cibles et leurs conséquences peuvent ne pas l'être...*

Il faut deux rounds pour changer le canon de tir par un autre chargé. **Trois canons chargés sont fournis avec chaque MSC, ainsi qu'un silencieux, en remplacement de l'arme principale.**

OM « Bolt » cal.12.

Une arme « de la dernière chance » a été intégrée au packaging du militaire : Le « **BOLT** » d'**OmegArms Manufacturing**. Il s'agit d'un pistolet en polymères, tirant des cartouches à chevrotines. Un sélecteur permet de choisir entre un tir simple ou groupé (2 balles en simultanée). Un pointeur laser (entre les 4 canons) permet de centrer la zone ciblée (purement esthétique).

Dégâts	Munitions	Portée
5D+2	4	C/M/L
		2/3/5



Semaine 9

Le Spray « Z ».



Cette substance imite l'odeur de charogne des hostiles, masquant les effluves humaines (transpiration, sueur, haleine). Il est recommandé de se l'appliquer en portant un masque NBC. **Dans le cas contraire, un jet de Volonté #Très Difficile devra être effectué pour ne pas vomir durant 1D6 round(s).** Un spray contient une dose pour tout le corps. Le gaz de propulsion n'est pas inflammable. L'effet dure 24 heures, sans être mouillé. **Une personne copieusement aspergée est indétectable par l'odorat mais peut être repérée par l'ouïe et la vision.**

La grenade « Scream ».



Cette « grenade » est en fait une balise radio qui émet les ondes cérébrales enregistrées de personnes effrayées. D'une portée de 30 mètres et d'une durée faible (1D6+2 rounds), elle attire tous les hostiles non-engagés sur une cible.

Arbalète composite « Falcon 2000 »

Ce prototype offre la capacité de tirer plusieurs carreaux grâce à son magasin rotatif (situé au-dessus).



Dégâts	Munitions	Portée C/M/L
4D+1	5	20/50/200

Notes : *Le réarmement se fait sur le même principe qu'un fusil à pompe. Un « 1 » sur le dé Joker entraîne le blocage du système. Il faut 3 actions pour changer le magasin.*

Grenade WaB (Wait and Blow)

Ce nouveau type de grenades (incendiaire, explosive ou chimique) développé par **Strontium Consortium** est de type passif : Elle est conçue pour répondre à une sollicitation externe, provenant de la Fréquence Morte que génère chaque hostile. Le détonateur est associé à un capteur radio conçu pour réagir uniquement à la FM à courte portée (>2m).

L'autonomie d'une grenade WaB est de plusieurs jours, permettant de sécuriser une zone ou de couvrir la retraite de civils ou de militaires. La prochaine version intégrera une balise GPS pour signaler la position de la grenade explosant.



« Zoe » la Peste (*Killing Zoe*).

« Zoe » se présente comme une plateforme d'artillerie mobile. Ce drone a été conçu spécifiquement pour s'attaquer aux hordes.



Arme	M-249
Calibre	7.62 mm
Chargeur	1200 cartouches DeadSmach™
Arme	Mortiers légers (60)
Calibre	40 mm
Chargeur	1 obus chacun
Arme	Mortiers Lourds (8)
Calibre	80 mm
Chargeur	1 obus chacun
Senseurs	Vidéo (Zoom 100m, IR), audio
Vitesse	40 Km/h
Poids	300 Kg
Autonomie	96 heures

Agilité (INIT)	3D
Chercher	4D
Armes à Feu	4D+1
Pilotage	3D
Résistance	5D
Manœuvre	0

Activimètre Mk2

Se basant sur le constat que certains Z-Corps dissimulaient leur contamination à leurs collègues et faisaient courir des risques à la mission en cours, OneWorld a conçu ce nouveau modèle.

Plus léger, le Mk2 est doté en outre d'options GPS et des paramètres vitaux (pouls, tension, taux de glycémie). L'interface visuelle a été simplifiée pour permettre une lecture instantanée des paramètres.

L'amélioration principale (et confidentielle) consiste en une puce qui informe instantanément le chef de mission et le supérieur de l'équipe via les OWpads en cas

de franchissement du SCF (seuil de contamination fatal).



« L'INFERNO ».

L'**INFERNO** est le nouveau drone de combat développé par **Arès Cyber WarFare**. Poursuivant la piste ouverte par le **THANATHOS**, ce modèle est conçu pour affronter des hordes réduites. S'inspirant de son concurrent « Zed », c'est une plateforme lance-grenades. Sa mobilité extrême lui permet en outre de mener des opérations dans des bâtiments.

En groupe, l'INFERNO peut s'attaquer à des hordes.



Arme	Lance-grenades (4)
Calibre	40 mm
Chargeur	8 par tube
Senseurs	Vidéo (IR), radar, audio
Vitesse	10 Km/h
Poids	30 Kg
Autonomie	40 heures

Agilité (INIT)	2D+2
Chercher	4D
Armes à Feu	4D
Pilotage	3D
Résistance	3D
Manœuvre	0

Semaine 10

Webgun d'Intech Systems



Semblable à une maglight (60 cm pour un poids de 4 kgs !), cette arme est destinée à neutraliser un petit groupe d'hostiles à courte portée. Le filet est conçu en polymères ultra-résistants, sensé retenir plusieurs minutes un phase 2 piégé.

Dégâts	Munitions	Portée C/M/L
Spécial	1	3/4/5

Notes : Toute personne prise dans le filet **tombe au sol automatiquement**. Se libérer du filet nécessite de réussir un **jet de Soulever # Héroïque (Puissance ≤ 4D) ou # Très Difficile (Puissance ≥ 5D)**. **Si ce jet est raté, il faut passer (6-Dextérité) minutes pour sortir du filet.**

OmegArms « Red Hawk ».



Cette arme est une version évoluée du lanceur de balles à têtes chercheuses « Bull's Eye ». Elle tire des mini-roquettes pouvant toucher plusieurs cibles rapprochées à courte portée.

Équipé d'un système de tirs ultra-perfectionné (reconnaissance de formes, télémétrie laser, ordinateur miniaturisé), les projectiles peuvent toucher jusqu'à (1D3+3) cibles à moins de 10 mètres de distance.

Dégâts	Munitions	Portée C/M/L
5D	5	5/8/10

Cette arme nécessite d'être tenue à deux mains. Au-delà de la portée Longue (jusqu'à 25 mètres), une seule cible peut-être touchée.

L'emploi de cette arme nécessite un jet d'Armes à Feu. S'il est réussi, chaque cible est touchée et éliminée. En cas d'échec, chaque cible subit l'attaque localisée (5D+12).

En cas d'Échec Critique, le système s'enraye, nécessitant un retour au fabricant.

BSC-7000« Puncher »

Cette arme non-létale dérivée du Beretta LTLX-7000, était destinée à l'origine à délivrer une puissance d'impact non-mortelle sur des manifestants.

Repensée par Strontium Consortium, elle délivre une puissance suffisante pour projeter au sol n'importe quel hostile classique. Elle est également capable de tirer en mode semi-automatique (3 tirs/round). Le « Puncher » tire des projectiles en caoutchouc dur.

Dégâts	Munitions	Portée C/M/L
Spécial	8	20/30/45



Notes : Le tireur doit avoir une Puissance égale à 4D pour supporter le recul du tir. L'arme est inefficace contre des hostiles ayant une Puissance ≥ 5D. Les autres sont systématiquement projetés au sol. Le viseur ajoute un bonus de +2 au tir.

Sang synthétique de Labwatch



Ce sang de synthèse permet des transfusions sur des blessés en situation de combat (perforation, hémorragie). Il contient également un cocktail de vitamines et d'antibiotiques boostant la cicatrisation et renforçant le système immunitaire.

Notes : *Les temps de cicatrifications et de rétablissement sont ramenés à la moitié de leur valeur définie.*

« Ziggy » le Ranger

Intech Systems a entamé un retour aux sources de la non-violence avec ce nouveau drone terrestre.



Conçu pour la reconnaissance rapide, « Ziggy » peut en outre monter les escaliers et rebondir depuis de grandes hauteurs grâce à ces roues en caoutchouc spécial. Les ingénieurs l'ont doté d'un synthétiseur de sons qui lui permet d'attirer à sa suite rodeurs et hostiles grâce à une série de bruits adaptés (cris, pleurs, coups de feu, bruits de voiture, etc.).

Comme tous les autres produits Intech Systems, il est télécommandable depuis un OWpad.

Senseurs	Vidéo (Zoom 100m, IR), audio
Vitesse	15 Km/h
Poids	11 Kg
Autonomie	5 heures (1 heure en course)

Agilité	3D
Chercher	4D
Pilotage	3D+2
Résistance	3D
Manœuvre	+1D

Denell PAW-20

Conçu par la firme sud-africaine Denel, ce lance-grenade tire des projectiles de 20 mm. Il a été acheté sous licence par **Strontium Consortium**, qui a saisi l'opportunité de développer des grenades particulières, de classe HELL™. Cette arme est employée spécifiquement contre les hordes. Les spécificités d'origine de l'arme ont été modifiées, pour supporter les modifications inhérentes à la puissance des projectiles.



Dégâts	Munitions	Portée
Var.	7	C/M/L 50/200/500

Munitions



« Hell Storm » Chevrotine.

Ce projectile est en fait une cartouche à chevrotines conçu pour exploser à proximité des cibles visées. L'explosion provoque une gerbe de chevrotines (7D6) sur un cône de 5 mètres. **Inefficace au-delà de 100 mètres.**

« Hell Hound » Hautement Explosif

La munition explose au contact, provoquant une violente explosion sur 5 mètres (6D6).

« Hell Fire » Incendiaire

La grenade libère, en explosant au contact, un mélange inflammable (3D6/round) sur une zone de 3 mètres. Le produit se consume en plusieurs minutes (1D6+1 minutes).

« Hell Boy » Hautement Perforante

Cette munition sur-calibrée (qui n'est pas de ce fait une grenade) est conçue pour causer d'importants dommages perforants (7D6) à une cible protégée par un obstacle (mur renforcé, habitacle de véhicule, etc.). Elle peut en outre toucher plusieurs cibles alignées les unes derrière les autres (-2D de dommages par cible traversée). **Inefficace au-delà de 200 mètres.**

Notes : Cette munition ignore **3D de protection** fournie par un obstacle à sa cible.