

# Savage Shadowrun

## Les riggers



Que ce soit sur terre, sur mer ou dans les airs, le rigger est le maître de tous les véhicules possibles et imaginables. Extraction de corpo plus ou moins consentant, convoi de marchandises légales ou non, reconnaissance discrète grâce à un panel de drones versatiles, ou simple transport sur le lieu d'une run, ses compétences en font le meilleur ami des shadowrunners.

Voici quelques précisions sur leurs capacités, toujours issues du supplément gratuit *Cyberpunk Rules*, de Kevin Anderson.

### **Plonger dans un véhicule**

Les personnages disposant de cyberware pour leurs compétences Conduite, Navigation ou Pilotage peuvent s'interfacer avec leur véhicule et les contrôler par la pensée - celui-ci devenant un extension de leur propre corps.

Seuls les véhicules équipés d'une interface de rigging peuvent être contrôlés de la sorte. Un tel équipement a un coût qui correspond à 20% du prix du véhicule.

Ces engins peuvent de plus disposer d'un système de contrôle à distance, permettant comme son nom l'indique au rigger de les piloter sans qu'il ait à se trouver à bord. Ce système nécessite la présence d'une interface de rigging, et augmentent le prix d'un véhicule de 10% supplémentaires.

## Drones

Les drones sont des véhicules autonomes allant de la taille d'un insecte à celle d'une petite voiture, qu'un rigger équipé de cyberware de Conduite (ou Navigation ou Pilotage) peut télécommander.

Un rigger peut être interfacé simultanément à un nombre de drones égal à la moitié de son Âme et peut percevoir le monde à travers leurs senseurs. Toutefois, il ne peut activement contrôler qu'un seul drone à la fois, à moins qu'il ne donne la même instruction à tous (par exemple : "*éloignez-vous aussi vite que possible*").

On peut donner à un drone des instructions simples (10 mots ou moins) - par exemple : "*Tire sur quiconque franchit cette porte*", "*Suis-moi*", "*Riposte sur tous ceux qui tirent dans ta direction*". Ils ne peuvent interpréter les commandes complexes comme "*Descends la deuxième personne rousse qui entre dans le couloir*".

Si un personnage contrôle activement un drone il utilise ses traits de rigger. Si un drone n'est pas activement contrôlé il utilise ses propres compétences.

### Description des drones

La plupart des drones disposent d'une ou plusieurs *montures d'armes* pouvant être utilisées pour fixer un pistolet ou une mitrailleuse pouvant être utilisés par le drone ou un rigger en plongée. Toutes les armes montées sur un drone peuvent être actionnées simultanément, mais chaque arme au-delà de la première implique un malus d'actions multiples comme d'habitude.

Pour simplifier l'usage des drones ils sont traités comme des *créatures* plutôt que comme des véhicules - ils n'utilisent **pas** les règles de véhicules.

Il existe trois catégories de drones - terrestre, aérien et aquatique - divisées en trois autres sous-catégories : générique, surveillance et combat.

### Drones Secoués, endommagés et détruits

Durant un combat un drone peut se retrouver Secoué - ce qui traduit un trouble ou une instabilité dans son système. Le drone fait un jet d'Âme comme un personnage pour récupérer de son statut Secoué.

Lorsqu'un drone subit une blessure il est rendu inopérant (bien que son rigger puisse dépenser un Jeton pour tenter un jet d'encaissement). Après le combat, le rigger fait un jet de Vigueur pour chaque drone neutralisé.

- **Succès** : le drone est endommagé mais peut-être réparé à condition de disposer d'un atelier, de pièces de rechange et de réussir un jet de Réparation.
- **Relance** : les dégâts sont superficiels et peuvent être réparés sur-le-champ grâce à un jet réussi de Réparation.
- **Échec** : le drone n'est plus qu'un tas de ferraille irrécupérable.
-

## DRONE TERRESTRE GÉNÉRIQUE

Comprend tous les drones sur roues, chenilles, coussin d'air ou pattes mécaniques.

- Allure — 8

### TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4 (A)	d10

- Compétences — Combat d6, Conduite d6, Perception d6, Tir d6

### DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7

- Créature artificielle — +2 pour récupérer d'un état Secoué, pas de bonus aux dégâts lors d'attaques ciblées, immunisée aux maladies et poisons.
- Résistant — Pas de blessure suite à 2 états Secoué.
- Sans peur — Immunisé à la Terreur et à l'Intimidation.

### CARACTÉRISTIQUES

- Équipement — 1 monture d'arme
- Prix — 200¥

## DRONE TERRESTRE DE SURVEILLANCE

Drones de petite taille, agiles et furtifs bardés de senseurs pour la surveillance au sol.

Mêmes caractéristiques que le drone générique terrestre sauf modifications suivantes :

- Allure — 12
- Compétences — Perception d8

### CARACTÉRISTIQUES

- Équipement — Pas de monture d'arme
- Prix — 400¥

## DRONE TERRESTRE DE COMBAT

Drones terrestres lents et lourds au blindage épais et à l'armement conséquent.

Mêmes caractéristiques que le drone générique terrestre sauf modifications suivantes :

- Allure — 4
- Compétences — Tir d8

### DÉFENSE

Parade	Résistance
5	9 (+2 Armure)

- Armure +2 — Blindage.

### CARACTÉRISTIQUES

- Équipement — 2 montures d'arme
- Prix — 800¥

## DRONE AÉRIEN GÉNÉRIQUE

Comprend tous les drones héliportés, à réaction, ou à poussée vectorielle.

- Allure — Vol 12, Montée 2

### TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4 (A)	d6

- Compétences — Combat d6, Perception d6, Pilotage d6, Tir d6

### DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

- Créature artificielle — +2 pour récupérer d'un état Secoué, pas de bonus aux dégâts lors d'attaques ciblées, immunisée aux maladies et poisons.
- Résistant — Pas de blessure suite à 2 états Secoué.
- Sans peur — Immunisé à la Terreur et à l'Intimidation.

### CARACTÉRISTIQUES

- Équipement — 1 monture d'arme
- Prix — 300¥

## DRONE AÉRIEN DE SURVEILLANCE

Drones de petite taille, agiles et furtifs bardés de senseurs pour la surveillance aérienne.

Mêmes caractéristiques que le drone générique aérien sauf modifications suivantes :

- Allure — Vol 18, Montée 3
- Compétences — Perception d8

### CARACTÉRISTIQUES

- Équipement — Pas de monture d'arme
- Prix — 600¥

# DRONE AÉRIEN DE COMBAT

Drones de soutien aérien moins maniables mais au blindage épais et à l'armement conséquent.

Mêmes caractéristiques que le drone générique aérien sauf modifications suivantes :

- Allure — Vol 10, Montée 2
- Compétences — Tir d8

## DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7 (+2 Armure)

- Armure +2 — Blindage.

## CARACTÉRISTIQUES

- Équipement — 2 montures d'arme
- Prix — 1.200¥



## DRONE AQUATIQUE GÉNÉRIQUE

Comprend tous les drones pouvant naviguer sur ou sous l'eau.

- Allure — 10

### TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4 (A)	d8

- Compétences — Combat d6, Navigation d6, Perception d6, Tir d6

### DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6

- Créature artificielle — +2 pour récupérer d'un état Secoué, pas de bonus aux dégâts lors d'attaques ciblées, immunisée aux maladies et poisons.
- Résistant — Pas de blessure suite à 2 états Secoué.
- Sans peur — Immunisé à la Terreur et à l'Intimidation.

### CARACTÉRISTIQUES

- Équipement — 1 monture d'arme
- Prix — 200¥

## DRONE AQUATIQUE DE SURVEILLANCE

Drones de petite taille, fins et maniables, idéaux pour la reconnaissance.

Mêmes caractéristiques que le drone générique aquatique sauf modifications suivantes :

- Allure — 14
- Compétences — Perception d8

### CARACTÉRISTIQUES

- Équipement — Pas de monture d'arme
- Prix — 400¥

## DRONE AQUATIQUE DE COMBAT

Drones d'attaque aquatiques souffrant d'une forte inertie mais à la puissance de feu redoutable.

Mêmes caractéristiques que le drone générique aquatique sauf modifications suivantes :

- Allure — 6
- Compétences — Tir d8

### DÉFENSE

Parade	Résistance
5	8 (+2 Armure)

- Armure +2 — Blindage.

### CARACTÉRISTIQUES

- Équipement — 2 montures d'arme
- Prix — 800¥