



Quasar

Fiable, robuste et bon marché. Telle pourrait être la devise commerciale de Heavy Metal Works. Le Quasar est prévu pour l'absence d'atmosphère ou même le vide sidéral. Le scaphandre dispose d'un système de recyclage d'air interne et d'un système de communication avec écran souple tactile sur l'avant bras droit ou gauche. Son autonomie est de 10 heures. Son prix attractif et son niveau d'équipement en font un modèle qui se répand dans l'espace humain et au-delà.

Type : **Scaphandre civil**

Modificateur : -2

Protection :

Tête : 5 Torse : 8 Abdomen : 8

Bras : 5 Jambes : 5

Prix : 2500 Ud.

Options disponibles :

- Mini réacteurs additionnels : 800 Ud.
- Vision tous spectres : 1500 Ud.
- Mini caméra (voir livre de règles page 79) : 2000 Ud.
- Autonomie renforcée de 5 heures supplémentaires : 500 Ud.



Cabale

Ce véhicule est un concept original. Son design profilé reprend le physique d'un velociraptor, avec une apparence plus « mécanique » et moins agressive. C'est un engin destiné à pouvoir se déplacer facilement. Sa maniabilité et sa rapidité de réaction sont ses principaux atouts. Il est également capable de servir comme moyen d'attelage. Il peut être fourni dans différents coloris, les plus courants étant gris, bleu acier, vert kaki et noir. Il dispose d'un système de communication.

Selon les mots de Mike KERRIGAN, grand explorateur humain : « La Cabale sera pour le XXIIIe siècle ce que le cheval était avant la découverte du moteur à explosion ».

Type : **Monture mécanique**

Equipage : 1

Passager : 1

Vitesse : 150 km/h.

Autonomie : 700 km.

Blindage : 10

Structure : 100

Armement : aucun.

Tarifs : 3000 Ud.



Exo-Alpha

Là encore production de *Heavy Metal Works* ; il s'agit d'un exosquelette de travail qui sert entre autres sur les docks ou les chantiers, mais également pour la maintenance de certains sites. Peint de couleur jaune avec des bandes noires, il est prévu pour être repéré. Un individu peut se placer au niveau du corps de l'engin qui a un châssis de forme humanoïde. Mais si, souvenez-vous Ripley dans *Aliens* (le deuxième). L'Exo-Alpha n'est pas prévu pour remplir les fonctions d'un scaphandre spatial.

C'est avec l'Exo-Alpha, communément appelé « Exo », que la corporation a crédibilisé sa volonté de produire des appareils de conception robuste, fiable et bon marché.

Certains propriétaires n'hésitent pas à relooker leur machine, et à leur donner un rôle en combat. Imaginez seulement un Exo contre un ullaar et vous aurez une idée des capacités de l'engin.

Type : **Exosquelette personnel**

Equipage : 1

Passager : aucun.

Vitesse : 70 km/h.

Autonomie : 10 heures.

Blindage : 20

Structure : 100

Armement : aucun.

Charge utile : 2 tonnes.

Prix : 5000 Ud.