

Mecha-doll

155 Giri

Bien que pouvant entrer en conflit avec l'un des *mêmes* Desnai, selon lequel on ne crée pas de machines à l'image de l'Homme, les Mecha-dolls ont toutefois été fabriquées en petit nombre pour satisfaire certaines missions d'infiltration ou d'espionnage. Une Mecha-doll ressemble *extérieurement* à un être humain à la perfection (de la même manière qu'une coquille corporelle *Infiltrateur* Cee-Metal). Son opérateur parlera à travers elle grâce à un synthétiseur vocal. Bien que le terme Mecha-doll soit pris au féminin, une Mecha-doll peut avoir n'importe quel aspect, homme, femme ou enfant, voire même l'aspect exotique d'un Reefer (mais sans ses capacités de Transformés, évidemment).

Châssis : Armure montée ; **Forme** : Androïde (Vitesse max. : 38 km/h) ; **Blindage** : 16 PA ; **PS** : 20 ; **FOR** : 10

Options : Synthétiseur vocal, ExDerm, Vision thermique, Vision télescopique, Optiques UV, Protection anti-éblouissement, Kit de cambrioleur, Acuité auditive, Système d'auto-destruction EMP, Grappin & Filin, Détecteurs olfactifs, Transmetteur optique vidéo, Injecteur hypodermique

Armes : Taser, Générateur d'arcs, Eventreurs et Tranchoir (2 options possibles).

Ovo-mecha

175 Giri

Ces Mecha modulables de protection et de combat sont principalement utilisés par les agents de sécurité Desnai et certains Méca Assassins qui souhaitent un appui tactique au sol. Un Ovo-mecha à l'aspect d'un gros oeuf blindé qui peut rouler ou voler à grande vitesse et se métamorphoser en l'équivalent d'un *Garde du corps* ou d'un *Patrouillbot*, au choix de l'opérateur.

Châssis : Grand ; **Forme** : Ovoïde/Quadrupède (Vitesse max. : 225 km/h (sous forme de boule ou en volant - 75 km/h sous les autres formes) ; **Blindage** : 20 PA (30 PA sous forme Ovoïde) ; **PS** : 20 ; **FOR** : 6

Options : Vision infrarouge, Réacteurs dorsaux, Système de visée, Blindage lourd et supérieur.

Armes : Howler, Hazer (sous forme «boule» ou *Patrouillbot*), Pistolet lourd, Mitrailleuse Minigun, Batterie de micro-missiles, Canon à photons (sous forme *Garde du corps*).

Nanomorphe

105 Giri

Voisin des *Robots-tueurs araignée et volant*, le Nanomorphe est encore plus petit et intègre une série impressionnante d'armes miniaturisées. Les Nanomorphes sont essentiellement utilisés par les Méca Assassins les plus vicieux. Un Nanomorphe apparaît comme une grosse mouche, presque impossible à différencier d'un véritable *dip-tère* (jet de Biologie ND 18), ce qui en fait un redoutable micro-tueur volant.

Châssis : Minuscule ; **Forme** : Insecte/Colibri (Vitesse max. : 8 km/h) ; **Blindage** : 16 PA ; **PS** : 2 ; **FOR** : NA

Options : Optiques infrarouge, Déplacement vertical, Transmetteur optique vidéo, Injecteur hypodermique, Atténuateurs thermiques (activables au choix de l'opérateur), Colibri.

Armes : Emetteur EMP, Pulvérisateur de gaz (poison), Howler, Pistolet à fléchettes (poison), Système d'autodestruction (EMP).

Scarab (Macromecha)

300 Giri

Les Macromecha sont les chars d'assaut légers du Desnai, utilisés principalement pour les missions dans les Zones de Combat et les missions de type paramilitaire dans des milieux hostiles. Ce sont de gros crabes mobiles pouvant embarquer un opérateur et deux autres passagers, sanglés dans des sièges situés dans la tourelle du Mecha (Cf. la page 213 des règles de base pour avoir un aperçu de l'aspect de ce Mecha). Fait particulier, la *frek* de ce type de Mecha peut être codée sur deux ou trois opérateurs, afin de permettre un maximum d'efficacité (un opérateur se chargeant du déplacement, un autre du tir et le dernier des différents capteurs, par exemple).

Châssis : Très grand ; **Forme** : Crabe (Vitesse max. : 38 km/h) ; **Blindage** : 40 PA ; **PS** : 100 ; **FOR** : 22

Options : Vision infrarouge, Système de visée, Vision thermique, Pinces coupantes, Capteur de mouvement, Radio, Périscope, Blindage ultra-lourd, Atténuateurs thermiques.

Armes : Canon à photons, Mitrailleuse Gatling 12.7 mm, Lance-missiles, Canon 20 mm, LAW 4, Ecrasement 13D.