

Véhicule : camping-car QG mobile (SR4A)

Concept : Ce véhicule est aménagé pour servir de QG mobile à un groupe de runners qui aurait besoin d'aller faire une mission en pleine campagne pendant plusieurs jours, tout en bénéficiant d'un certain confort. Si le camping-car est naturellement résistant, ce n'est pas un véhicule de combat aussi il doit se cantonner à ce rôle de base mobile. Pour assurer la sécurité du véhicule, il dispose d'un rack de transport de drone moyen pouvant transporter discrètement un Dobermann qui sera chargé d'assurer la sécurité du camping-car lorsque les runners le laisse à l'arrière. Pour que les runners puissent préparer tranquillement leur mission sans craindre d'oreilles indiscreètes, le camping-car est équipé d'un système générant des microvibrations des vitres et des parois, empêchant un espion d'avoir recours à un microphone laser. En cas de coup dur pour l'un des runners en pleine campagne, il a des chances de survivre grâce au caisson Walkyrie installé dans le camping-car (il s'agit d'un modèle proche de celui des véhicule d'intervention de Docwagon). Si les runners reste proche de la civilisation, ils pourront alimenter leur drone en énergie gratuitement grâce à leur neutralisation de gridlink. Enfin, il y a un compartiment de contrebande à l'intérieur du camping-car pour permettre aux runners de planquer leur matériel individuel illicite.

Description : Il s'agit d'un Ford-Canada Buffalo dont l'apparence externe n'a quasiment pas changé. L'un des coffres a été réaménagé en rack pour drone, une antenne satellite repliable est montée sur le toit et un Gridlink sous le véhicule. Le reste des aménagements est à l'intérieur du véhicule avec un dispositif anti scanner audio et surtout un caisson de survie Walkyrie.

Nombre de portes : 2 portes habitacle + 1 porte d'entrée latérale + nombreuses fenêtres + toit ouvrant.

Coût et disponibilité¹ : 70 000 nuyens, disponibilité 10P.

Caractéristiques physiques :

Manœuvrabilité	Accélération	Vitesse max	Body	Armure	Senseur	Nombre de passagers
-2	10/20	80	16	10	5	6

Senseurs² :

- 3 caméras avec vision thermographique.
- Microphone avec reconnaissance spatiale et filtre sonore sélectif de niveau 2.
- GPS et senseur atmosphérique (senseurs de base).
- 2 détecteurs de mouvement anti collision (senseur de base).

Équipements spéciaux³ :

- Suspension tout-terrain et aménagement moyen (cellule de base).
- Rack pour drone moyen.
- Caisson de survie Walkyrie.
- Gridlink avec système de neutralisation.
- Antenne satellite.
- Compartiment de contrebande et dispositif anti scanner audio.

Armement : Aucun.

Caractéristiques matricielles :

Signal	Réponse	Système/Pilote	Firewall	Interface(s) de contrôle
3	3	2	3	Manuelle / matricielle

Notes

1) Le coût total prend en compte le prix de base de la cellule du véhicule, auquel se rajoute les prix éventuels des améliorations ajoutées, de l'armement, des améliorations matricielles et enfin des senseurs si ceux de base ont été remplacés. A noter que ce prix peut être ajusté légèrement pour faire un compte rond.

2) Les senseurs obéissent aux règles de l'article [Gestion alternative des senseurs \(SR4A\)](#), mais leur description reste compatible avec les règles canons si vous préférez.

3) Il s'agit soit d'équipements de base définis à partir des infos du supplément [Arsenal](#), soit d'améliorations montées en plus sur le véhicule pour augmenter ses performances (ces améliorations peuvent provenir du supplément [Arsenal](#) ou de l'article [Modifications pour véhicules](#)).