STARFINDER SOCIETY



ÉQUIPEMENTS

TABLE DES MATIERES

Table des matières

TABLE DES MATIERES 2
PRÉSENTATION 4

RÈGLES 4
MANUELS AUTORISÉS 4
GUIDE ÉVOLUTIF 4
REGLES GENERALES 4
ABRÉVIATION 4

ARMES 5

Propriétés spéciales des armes 5
Effets des coups critiques 6
Armes de corps à corps simple 6
Armes de corps à corps évoluées 7
Armes légères 7
Armes longues 7
Armes lourdes 8
Armes de précision 8
Grenades 9
Armes spéciales 9
Munitions 9
Cristaux de combat solarien 9
Matériaux spéciaux 10
Fusion d'armes 10
Fabricants 11
Accessoires pour armes 11

ARMURES 13

Armures légères 13
Armures lourdes 13
Armures assistées 13
Améliorations d'armure 13

BOUCLIERS 15

Boucliers 15

AUGMENTATIONS 16

Implants biotechs 16
Implants cybernétiques 16
Implants magtechs 16
Implants nécrogreffes 16
Améliorations personnelles 17

ÉQUIP. TECHNO. 18
OBJETS MAGIQUES 19
OBJETS HYBRIDES 20
VÉHICULES 21

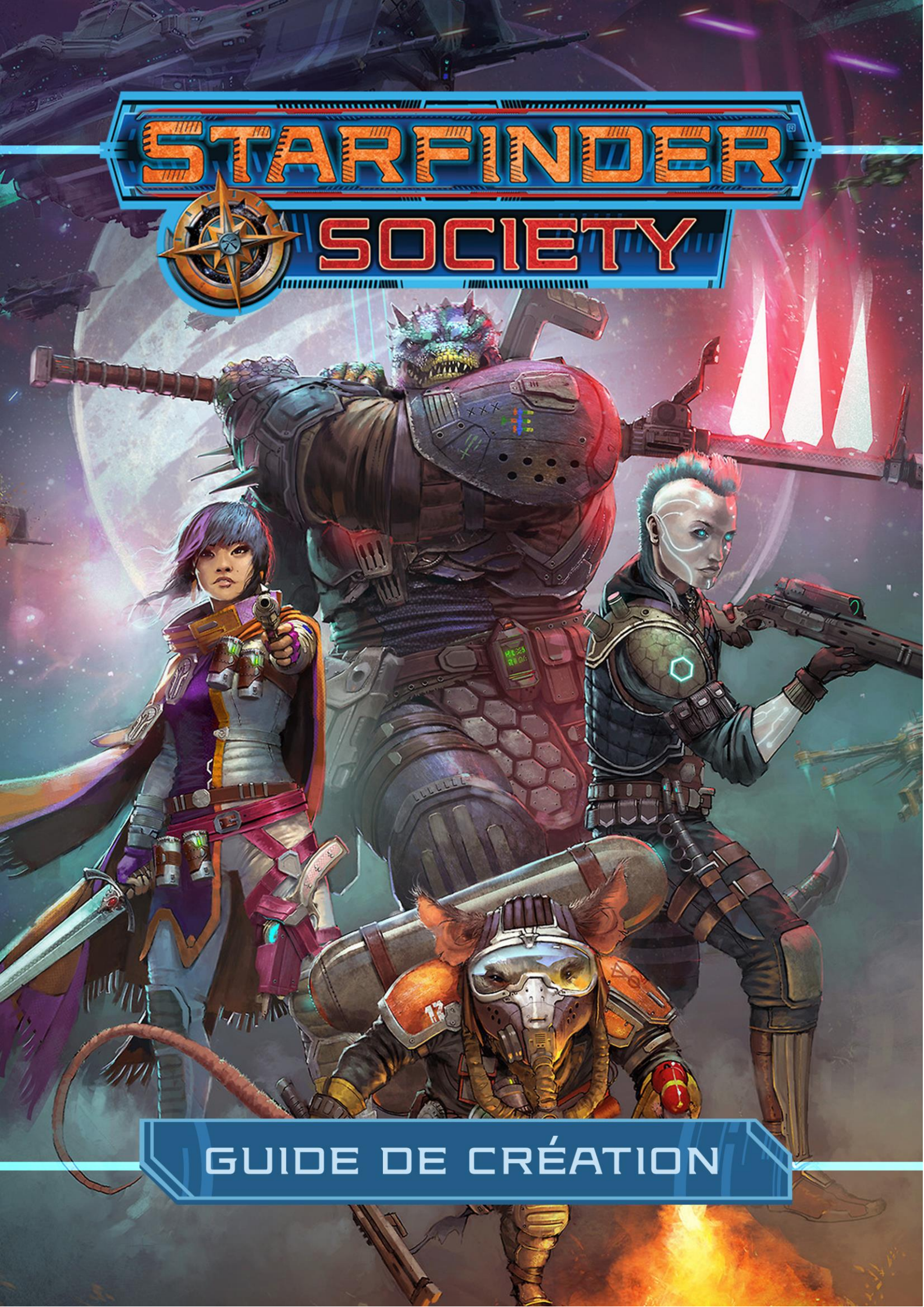
Buggy d'exploration (Exploration buggy) 21
Cyclo à énergie (Basic enercycle) 21
Cyclo-recyclé Gobelin (Goblin junkcycle) 21
Mini-torpilleur (Torpedo minisub) 21
Voiture citadine (Urban cruiser) 21

AUTRES ACHATS 22

Equipements personnels 22
Drogues, médicaments et poisons 22
Marchandises 23
Nourritures et boissons 23
Logements 23
Services professionnels 23
Station de rechargement 23
Transports 23

Annexe : Galerie 24

Starfinder Society



Guide de création

PRÉSENTATION

Ce guide rassemble l'ensemble des équipements que vous pourrez utiliser dans vos aventures du projet SFS.

RÈGLES

Ce guide n'a pas pour vocation de rappeler les règles du jeu. Vous les trouverez en anglais sur ce lien officiel : http://paizo.com/sfrd.

Afin de faciliter les liens entre les règles en anglais et ce guide en français, le nom d'origine sera toujours rappelé dans ce guide.

Certaines règles seront modifiées ou limitées. Dans ce cas, ce qui compte est ce que le guide mentionne.

MANUELS AUTORISÉS

Les manuels sources des règles repris dans ce guide sont mentionnés avec les abréviations suivantes (et leur nom en anglais) :

- **A** : Arsenal (Armory)
- **AE :** Campagne Attaque de l'Essaim (Attack of the Swarm! Adventure Path)
- **EP** : Espace proche (Near Space)
- **GOP** : Guide des options de personnage (Character Operations Manual)
- **GOV** : Guide des options de vaisseaux (Starship Operations Manual)
- **LdR** : Livre de règles (Core Rulebook)
- **MdP** : Les Monde du Pacte (Pact Worlds)
- **SFS** : Scénario de la Starfinder Society
- **SH :** Campagne Signal Hurlant (Signal of Screams Adventure Path)
- **SM** : Campagne des Soleils Morts (Dead Suns Adventure Path)
- **X1** : Xéno-archive (Alien Archive)
- **X2** : Xéno-archives 2 (Alien Archive 2)

GUIDE ÉVOLUTIF

Ce guide a pour vocation à évoluer au fur et à mesure que les aventuriers réussissent des missions. Un tag ***NEW*** sera ajouté devant les nouvelles options depuis le précédent guide.

Ce guide est en version v2.0.

REGLES GENERALES

Les tableaux de ce guide listent les équipements que vous pouvez acheter comme membre de la Starfinder Society. Cette liste progressera au fur et à mesure de vos aventures. Attention cependant, vous ne pourrez pas acheter ces équipements partout, et certaines communautés peuvent limiter l'accès aux objets (suivant leur niveau). Il n'y a pas de limite de niveau de personnage pour acheter un objet. Pour plus de détails, consultez les règles officielles. Les noms en VO sont indiqués en rose.

- Vendre un objet se fait à 10% de son prix d'achat.
- Vous pouvez porter un volume égal à votre Force

ABRÉVIATION

Les abréviations utilisées dans ce guide :

- 1/jour : une fois par jour
- BBA : bonus de base à l'attaque
- CA : classe d'armure (comprends CAC et CAE)
- CAC : classe d'armure cinétique
- CAE : classe d'armure énergétique
- Cha : Charisme
- Con : Constitution
- DD : degré de difficulté
- Dex : Dextérité
- dgt : dégâts
- Ext : pouvoir extraordinaire
- For : Force
- FP : Facteur de Puissance
- Int : Intelligence
- Mag : pouvoir magique
- NLS : niveau de lanceur de sort
- JS : jet de sauvegarde
- PE : point d'endurance
- PP : point de persévérance
- PV : point de vie
- RD : réduction de dégâts
- Réf : jet de sauvegarde de Réflexes
- RM : résistance à la magie
- Sag : Sagesse
- Sur : pouvoir surnaturel
- VD : vitesse de déplacement
- Vig : jet de sauvegarde de Vigueur
- Vol : jet de sauvegarde de Volonté
- vs : contre

ARMES

Le type de dégâts peut être : cinétique (Contondant, Perforant ou Tranchant) ou énergétique (Acide, Froid, Electricité, Feu, Son)

Propriétés spéciales des armes

Propriété spéciale	VO	Effet
Absorption d'énergie	Drain charge	Récupère des charges si l'arme touche une créature avec une attaque naturelle de type électrique
Agent	Operative	Peut être utilisé pour une feinte offensive. Peut utiliser la Dex au lieu de la For pour le jet d'attaque
Alimentée	Powered	Possède une batterie. La consommation correspond à 1min d'utilisation
Allonge	Reach	Permet de toucher à 3m (au lieu de 1,50m)
Amplification	Boost	Action de mouvement : augmente les dégâts de la prochaine attaque (utilise la consommation indiquée)
Amplification alternative	Variant boost	A l'effet Amplification sans dépense de charge ; nombre de fois par jour indiqué
Analogique	Analog	Immunisé aux effets qui affectent la technologie
Antibiologique	Antibiological	N'affecte pas les créatures avec la capacité « non-vivant »
Aquatique	Underwater	Pas de -2 au toucher sous l'eau, et pas de malus de dégâts
Archaïque	Archaic	-5 dgts sur les armures modernes
Arme à pression	Punch gun	Fixée sur un gant ; portée égale à allonge au corps à corps (mais reste une attaque distance)
Automatique	Automatic	Attaque à outrance : attaque dans un cône (portée/2) ; toutes les munitions (2xballes/cible) ; aucun critique possible
Aurora	Aurora	Une cible touchée brille pendant 1min (qui ne peut pas se cacher, ni se rendre invisible)
Bouclier	Shield	Une cible (pas vous) a un bouclier qui protège des attaques ; les PV du bouclier sont indiqués
Brèche	Breach	Action complexe : ajoute le niveau de l'arme aux dégâts contre les portes et murs
Carburant	Fueled	Comme l'effet Alimentée, mais avec de l'essence
Cartouche	Shells	Permet d'utiliser une munition sur une arme de càc
Caudale	Tail	Si vous avez une queue ou un appendice similaire, vous pouvez utiliser cette arme sur ce membre
Confinement	Lockdown	Immobilise une créature artificielle à 0pv plutôt que la tuer
Croc-en-jambe	Trip	+2 aux jets de Croc-en-jambe
Décomposante	Deconstruct	Comme l'effet enflammé mais avec de l'acide ; disparait avec un effet électrique
Déflection	Deflect	Peut utiliser Déviation de projectiles pour le cinétique et l'énergénique
Démontable	Breakdown	Peut se démonter ou se remonter en 1 min (volume F)
Désarmement	Disarm	+2 aux jets de désarmement
Destructrice	Sunder	+2 aux jets de Destruction
Discrète	Conceal	+4 en Escamotage pour dissimuler l'arme
Dispersion	Blast	Attaque sur un cône ; -2 à l'attaque ; peut faire un critique
Diversion	Harrying	+2 d'intuition au jet d'attaque pour les tir de diversion
Double	Double	Peut attaquer avec l'extrémité de son choix ; considérée comme arme d'agent pour Combat à plusieurs armes
Eau bénite	Holy water	Inflige des dgts qu'aux morts-vivants et Extérieurs mauvais (si elles ratent leur JS)
Echo	Echo	Permet aux créatures avec perception ou vision aveugle de détecter la cible sur une distance de 10xsa portée
Enchevêtrement	Entangle	Enchevêtre la cible ; Action de mouvement : Acrobaties DD 10 + niveau arme + Dex attaquant pour s'échapper (ou For DD 15 + niveau objet + Dex attaquant)
Enlisement	Mire	Transforme une zone en terrain difficile
Étourdissant	Stun	Action de mouvement : inflige des dgts non létaux
Etrangleuse	Throttle	N'inflige des dgts que pour agripper une cible ; elle inflige les dgts auto à chaque manœuvre offensive lutte réussie.
Explosion	Explode	Vise une intersection de grille ; Affecte toute une zone ; JS Réf pour réduire les dgts par deux
Extinction	Extinguish	Peut dépenser toutes les charges restante pour annuler un effet enflammé
Feinte	Feint	+2 en Bluff pour feinter
Force	Force	Est considéré comme une arme de type Force ; vise toujours la CAE
Garde	Block	Si vous touchez une cible : +1 à la CA vs lui pour un round
Grappe	Cluster	Peut projeter 1 ou 2 grenades en une attaque
Gravitationnelle	Gravitation	Peut repousser ou attirer une cible touchée ; JS Réf DD 10 + ½ niv objet + mod Dex, annule.
Guidée	Guided	Action de mouvement pour mettre en joue : annule l'abri
Ignition	Ignite	JS Réf DD 20 + ½ niv objet + mod Dex, sinon enflamme la cible
Illumination	Bright	Eclaire à 6m de rayon, 1 round (+1 niveau de lumière)
Incandescente	Fiery	Les dgts critiques sont des dgts de Feu ; ½ dgts aux crétures intangibles ; effet explosion vs les nuées
Indirecte	Indirect	Donne l'impression de tirer d'ailleurs ; +10 en Discrétion pour se cacher en tirant
Injection	Injection	Injecte automatiquement la substance choisie
Intégrée	Integrated	Peut s'installer sur un emplacement d'amure
Lancée	Thrown	Peut attaquer à distance ; utilise la For au jet d'attaque
Ligne	Line	Tire sur une ligne ; attaque toute la ligne, s'arrête à la première cible touchée avec 0 dgt ; un seul critique possible
Ligne flexible	Flexible line	Effet ligne entre deux points au choix dans le facteur de portée
Ligne large	Wide line	Comme effet ligne, mais sur 3m de large
Lutte	Grapple	Permet de faire une manœuvre offensive de lutte (avec un +2) et critique applicable
Mains libres	Free hands	Annule la propriété Peu maniable si utilisée avec le nombre de main utilisée
Mains multiples	Many-Handed	Nécessite 4 mains pour être utilisée ; en cas attaque à outrance, si la première attaque touche, la seconde a +1 sur la même cible
Mentale	Mind-affecting	N'affecte qu'une cible avec un esprit ; les cibles immunisées contre les effets mentaux sont insensibles
Mine	Mine	Peut retarder l'activation de ses munitions (une créature adjacente ou 1d6+1 rounds)
Modale	Modal	Action de mouvement pour changer le type de dgts
Modulable	Shape	Permet de supprimer des cases de la zone d'effet, si l'attaque se fait avec une action complexe
Non létale	Nonlethal	Inflige des dgts non létaux

Pénétrante	Penetrating	Ignore la solidité d'un matériaux (-niveau de l'arme)
Peu maniable	Unwieldy	Ne peut pas faire d'attaque multiple ; ne peut pas faire d'attaque d'opportunité
Polarisante	Polarize	Ajoute les dgts indiqués si ce n'est pas la première polarisée du tour
Professionnelle	Professional	+2 d'intuition en Profession pour la profession mentionnée
Propagation initiale	First arc	Génère toujours l'effet critique Propagation
Précision	Sniper	Vise avec Action de mouvement + Tire avec action simple = augmente la portée
Radioactive	Radioactive	Sur un 1 au jet d'attaque, le porteur doit faire un JS Vig pour ne pas être affecté pour un syndrome d'irridiation. DD maladie = DD du critique
Rechargement rapide	Quick reload	Peut se recharger sur l'action d'attaque (et pas d'action de mouvement nécessaire)
Retour	Recall	En cas d'attaque ratée, l'arme reviens vers celui qui porte le bracelet associé
Subtile	Subtle	La cible doit faire un jet de Perception DD 15+1,5xniveau objet pour réaliser qu'elle s'est faite toucher
Télépathique	Thought	Avec un trait de télépathie vous ignorez l'effet Peu maniable
Vivante	Living	L'arme est un être vivant

Effets des coups critiques

Si un critique propose un JS :

DD critique = 10 + niveau arme/2 + modificateur de Dex (distance) ou For (corps à corps ou grenade)

Coup critique	VO	Effet
Absorption	Leech	Cible imprécise 1 round (JS Vig, annule)
Assourdissement	Deafen	Cible assourdie 1d4 min (JS Vig annule)
Aveuglement	Blind	Cible aveuglée 1d3 round (JS Réf, annule)
Blessure	Wound	JS ou effet de blessure (cf ci-dessous)
Blessure grave	Severe Wound	Comme blessure mais : lance deux dés et choisi un des résultats
Chancelant	Staggered	Cible chancelante 1 round (JS Vig annule)
Combustion	Burn	Cible enflammée
Confusion	Confuse	Cible confuse 1 round (JS Vol, annule)
Corrosion	Corrode	Cible enflammée (avec les dgts de corrosion au lieu du feu)
Démoralisation	Demoralize	Réaction : Intimidation avec -5 pour démoraliser
Double propagation	Second arc	Effet de Propagation supplémentaire
Ecœurement	Sicken	Cible fiévreuse 1d4 min (JS Vig, annule)
Électrocution	Electrocute	Cible affaiblissement temporaire 1d4 Dex (JS Vig, annule)
Entrave	Bind	Cible enchevêtrée
Étourdissement	Stunned	Cible étourdie 1 round
Fatigue	Fatigue	Cible fatiguée 1 round (JS Vig, annule)
Hémorragie	Bleed	Cible avec hémorragie
Impulsion	Pulse	Les créatures adjacentes à la cible subissent les dgts indiqués
Incrustation	Embed	A chaque round, au premier déplacement elle subis les dgts. Peu se retirer par une action simple (en subissant les dgts). Médecine DD 15+1,5xniveau objet pour retirer sans dgts
Injection DD+2	Injection DC+2	+2 au DD d'injection
Irradiation	Irradiate	Cible subis un syndrome d'irradiation (JS Vig, annule)
Musellement	Stifle	Cible ne peut plus parler pendant 1 round
Nausée	Nauseate	Cible nauséeuse (JS Vig, annule)
Poussée	Push	Cible recule de la distance indiquée, tombe au sol si elle ne peut pas
Projection	Jet	Cible derrière la première subis les dgts indiqués (dans la portée)
Propagation	Arc	Touche une cible à 3m en plus
Reversement	Knockdown	Cible à terre
Suffocation	Suffocate	Cible privée d'oxygène (réduit la protection environnementale de ½ niveau objet jours). Cible sans air est épuisée (JS Vig, annule)

d20	Localisation	JS	Blessure
1-10	Générale	-	Hémorragie 1d6
11-13	Œil (sens)	Réf	Œil perdu, -2 en Perception
14-15	Jambe (motricité)	Vig	Membre tranché, -3m VD sol
16-17	Bras (manipulation)	Réf	Membre tranché, perte d'une main
18-19	Organe vital	Vig	Affaiblissement temporaire de 1d4 Con
20	Tête	Vig	Etourdi 1 round

Armes de corps à corps simple

Armes à 1 main	VO	Niv	Prix	Dégâts	Critique	VOL	Spécial	SRC	
SANS CATEGORIE									
Attaque sans arme	Unarmed strike	-	-	1d3 C	-	-	Archaïque, non létale	LdB	
Gourdin	Club	0	-	1d6 C	-	F	Analogique, archaïque	LdB	
Bâton-injecteur, standard	Syringe stick, standard	1	125	1d3 P	Inj. DD+2	F	Discrète, injection, agent	GOP	*NEW*
Canne-épée, tactique	Sword cane, tactical	1	250	1d4 P	Hémor. 1d3	F	Analogique, agent	MdP	*NEW*
Couteau, survie	Knife, survival	1	95	1d4 T	-	F	Analogique, agent	LdB	
Gant de combat, ceste	Battleglove, cestus	1	100	1d4 C	-	F	Analogique	LdB	
Hachette, basique	Handaxe, basic	1	90	1d4 T	-	F	Analogique, lancée (6m)	A	
Matraque, tactique	Baton, tactical	1	90	1d4 C	-	F	Analogique, agent	LdB	
Épée de duel, tactique	Dueling sword, tactical	2	475	1d6 T	-	F	Analogique	LdB	

Armes à 2 mains	VO	Niv	Prix	Dégâts	Critique	VOL	Spécial	SRC	
SANS CATEGORIE									
Bâton, de combat	Staff, battle	1	80	1d4 C	Renv.	1	Analogique, garde	LdB	
Lance, tactique	Spear, tactical	1	375	1d6 P	-	1	Analogique, garde, lancée (6m)	LdB	
Lance à injection, tactique	Syringe spear, tactical	1	250	1d6 P	Inj. DD+2	F	Injection	GOP	*NEW*

Armes de corps à corps évoluées

Armes à 1 main	VO	Niv	Prix	Dégâts	Critique	VOL	Spécial	SRC
CHOC								
Couteau étincelle, coureur	Spark knife, runner	1	390	1d4 E&T	Prop. 1d4	F	Absorption d'énergie, agent, alimentée (cap 20, conso 1)	A
CRYOGENIQUE								
Aiguille de glace, infiltration	Ice needle, undercover	1	330	1d4 Fr&P	Injec. DD +2	F	Discrète, injection, alimentée (cap 20, conso 4)	A
INCENDIAIRE								
Encensoir explosif	Junk censer	1	125	1d6 C&F	Comb. 1d4	F	Analogique, carburant (cap 20, conso 4), lancée (3m)	A
PLASMA								
Soudeur, utilitaire	Welder, utility	1	300	1d4 E&F	-	F	Alimentée (cap 20, conso 1), professionnelle (entrepreneur)	A
SONIQUE								
Disque chantant, sopranino	Singing disk, sopranino	1	115	1d4 S	Confusion	F	Analogique, lancée (6m)	A
Gantelet pulseur, tonnerre	Pulse gauntlet, thunderstrike	2	475	1d6 C&S	Rev.	1	Alimentée (cap 20, conso 1)	LdB
SANS CATEGORIE								
Épée longue	Longsword	1	375	1d8 T	-	1	Analogique	LdB
Fouet tactique, standard	Taclash, standard	1	240	1d4 T	-	F	Analogique, désarmement, non létale, allonge, croc-en-jambe	LdB
Lamétoile, tactique	Starknife, tactical	1	110	1d4 P	-	F	Analogique, lancée (6m)	LdB
Marteau, assaut	Hammer, assault	1	95	1d6 C	-	1	Analogique	LdB
Gantelet injecteur	Injection glove	2	490	1d4 P	Injec. DD+2	F	Analogique, injection	LdB

Armes à 2 mains	VO	Niv	Prix	Dégâts	Critique	VOL	Spécial	SRC
CHOC								
Gantelets de polarité, étincelle	Polarity gauntlets, spark	1	410	1d3 E	-	1	Agent, polarisante 1d3, alimentée (cap 20, conso 1)	A
CRYOGENIQUE								
Chaîne des ombres, fidèle	Shadow chains, follower	1	390	1d3 Fr	Entrave	2	Analogique, désarmement, allonge, croc-en-jambe	A
INCENDIAIRE								
Volte de feu, boule de feu	Flame spinner, fireball	1	225	1d6 F	Comb. 1d4	1	Analogique, mains libres (2), carburant (cap 20, conso 1), peu maniable	A
Doshko ardent, braise	Flame doshko, ember	2	750	1d8 F	Bless.	1	Alimentée (cap 20, conso 1)	LdB
PLASMA								
Hache éruptive, étoile rouge	Flare axe, red star	1	120	1d4 E&F	Comb. 1d4	1	Alimentée (cap 20, conso 1)	A
SONIQUE								
Pic sismique, léger	Seismic pick, light	1	180	1d4 S	Assourd.	1	Pénétrante, alimentée (cap 20, conso 1), professionnelle (mineur)	A
SANS CATEGORIE								
Doshko, tactique	Doshko, tactical	1	240	1d12 P	-	1	Analogique, peu maniable	LdB
Pique, tactique	Pike, tactical	2	475	1d8 P	-	2	Analogique, allonge	LdB

Armes légères

Armes à 1 main	VO	Niv	Prix	Dégâts	Portée	Critique	Capacité	Conso	VOL	Spécial	SRC	
CHOC												
Pistolet pulseur	Pulsecaster pistol	1	250	1d4 E	9m	-	20 ch.	1	F	Non létale	LdB	
Pistolet arc, statique	Arc pistol, static	2	750	1d6 E	15m	Prop. 2	20 ch.	2	F	Étourdissant	LdB	
CRYOGENIQUE												
Pistolet frasil	Hail pistol, subzero	1	120	1d4 Fr&P	6m	Hémor. 1d4	20 ch.	1	F	-	A	
DESINTEGRATEUR												
Caustoject, liquidateur	Caustoject, liquidator	1	225	1d4 A	9m	Inj. DD+2	20 ch.	2	F	Injection	GOP	*NEW*
Découpleur, cogneur	Decoupler, bruiser	1	430	1d4 A	6m	Démor.	20 ch.	2	F	-	A	
INCENDIAIRE												
Pistolet lance-fusées, survie	Flare gun, survival	1	90	1d3 F	9m	Comb. 1d6	1 fusée	1	F	Analogique, illumination	LdB	
Pistolet lance-flammes	Flame pistol	2	470	1d4 F	6m	Comb. 1d4	20 essence	4	F	Ligne, peu maniable	LdB	
LASER												
Pistolet laser, azimut	Laser pistol, azimuth	1	350	1d4 F	24m	Comb. 1d4	20 ch.	1	F	-	LdB	
Pistolet barrière membrane	-	3	1250	1d6 F	24m	Comb. 1d6	20 ch.	1	F	-	SFS	*NEW*
PLASMA												
Griffe plasma, électrocellulaire	Plasma claw, electrocellular	1	280	1d4 E&F	6m	-	20 ch.	2	F	Vivante	A	
PROJECTILES												
Pistolet ceste, tactique	Cestus pistol, tactical	1	250	1d4 P	All.	-	1 round	1	-	Discrète, arme à pression	GOP	*NEW*
Pistolet hypodermique, tactique	Needler pistol, tactical	1	175	1d4 P	12m	Inj. DD+2	8 fléchettes	1	1	Analogique, injection	GOP	*NEW*
Pistolet semi-automatique, tactique	Semi-auto pistol, tactical	1	260	1d6 P	9m	-	9 balles	1	F	Analogique	LdB	
SONIQUE												
Pistolet funèbre, harmonique	Dirge pistol, harmonic	1	440	1d3 S	6m	Ecoeur.	20 ch.	1	F	Antibiologique	A	
SANS CATEGORIE												
Pistolet hypodermique	Needler pistol	1	105	1d4 P	9m	Inj. DD+2	6 fléchettes	1	F	Analogique, injection	LdB	

Armes longues

Armes à 2 mains	VO	Niv	Prix	Dégâts	Portée	Critique	Capacité	Conso	VOL	Spécial	SRC

CHOC												
Fusil pulseur	Pulse caster rifle	1	100	1d6 E	15m	-	20 ch.	1	1	Non létale	LdB	
Générateur d'arcs, tactique	Arc emitter, tactical	2	750	1d4 E	4,5m	-	20 ch.	4	1	Dispersion, étourdissant, peu maniable	LdB	
CRYOGENIQUE												
Rayon engourdissant, tactique	Numbing beam, tactical	1	370	1d6 Fr	15m	Chancelant	20 ch.	1	1	Non létale	A	
Fusil zéro, engelure	Zero rifle, frostbite-class	4	2330	1d8 Fr	18m	Chancelant	40 ch.	2	1	-	LdB	
DESINTEGRATEUR												
Caustolance, liquidateur	Caustolance, liquidator	1	400	1d6 A	18m	Inj. DD+2	20 ch.	1	1	Injection	GOP	*NEW*
INCENDIAIRE												
Fusil goulet	Gulchgun	1	90	1d8 F	6m	Comb. 1d6	4 cart.	1	1	Analogique	A	
Fusil lance-flammes	Flame rifle	2	490	1d6 F	7,5m	Comb. 1d6	20 essence	5	1	Ligne, peu maniable	LdB	
LASER												
Fusil laser, azimut	Laser rifle, azimuth	1	425	1d8 F	36m	Comb. 1d6	20 ch.	1	1	-	LdB	
PLASMA												
Bolter à plasma, tactique	Plasma bolter, tactical	1	260	1d10 E&F	12m	-	20 ch.	4	2	Peu maniable	A	
PROJECTILES												
Fusil à dispersion, utilitaire	Scattergun, utility	1	235	1d4 P	4,5m	-	4 cart.	1	1	Analogique, dispersion	LdB	
Fusil de chasse	Hunting rifle	1	240	1d8 P	27m	-	6 balles	1	1	Analogique	LdB	
Fusil hypodermique, tactique	Needler rifle, tactical	1	200	1d6 P	21m	Inj. DD+2	14 fléchette	1	1	Analogique, injection	GOP	*NEW*
Arbaléteur, tactique	Crossbolter, tactical	2	475	1d10 P	21m	-	1 flèche	1	2	Peu maniable	LdB	
Fusil à fléchettes corrosives, tactique	Acid dart rifle, tactical	2	485	1d8 A&P	24m	Corro. 1d4	10 fléchette	1	1	Analogique	LdB	
Fusil automatique	Autotarget rifle	2	755	1d6 P	18m	-	10 balles	1	2	Analogique, automatique	LdB	
Fusil housquet	-	3	1400	1d10 P	24m	Blessure	6 balles	1	1	Analogique	SFS	*NEW*
SONIQUE												
Fusil sonore	Shout rifle	1	450	1d4 S	9m	Démor.	20 ch.	4	1	Dispersion, non létale, peu maniable	A	
SANS CATEGORIE												
Fusil hypodermique	Needler rifle	1	110	1d6 P	18m	Inj. DD+2	12 fléchette	1	1	Analogique, injection	LdB	

Armes lourdes

Force minimal pour les manipuler sans malus (-2 sinon) : 12 (arme niveau 1-10) ou 14 (arme niveau 11-20)

Armes à 2 mains	VO	Niv	Prix	Dégâts	Portée	Critique	Capacité	Conso	VOL	Spécial	SRC	
CHOC												
Projecteur arc, statique	Arc caster, static	1	375	1d8 E	18m	Double prop. 1d6	20 ch.	2	2	Propagation initiale 1d6, peu maniable	A	
CRYOGENIQUE												
Canon frasil, subzero	Hailcannon, subzero	1	275	1d8 Fr&P	18m	Chanc.	20 ch.	2	2	Automatique	A	
INCENDIAIRE												
Agitateur, braise	Agitator, ember	1	330	1d8 F	18m	Comb. 1d4	20 ch.	1	2	Amplification 1d4	A	
Lance-flammes, ifrit	Flamethrower, ifrit-class	2	780	1d6 F	4,5m	Comb. 1d6	20 essence	4	2	Analogique, dispersion, peu maniable	LdB	
LASER												
Artillerie laser, azimut	Artillery laser, azimuth	1	425	1d10 F	36m	Comb. 1d6	20 ch.	2	3	Pénétrant	LdB	
PLASMA												
Conquérant, étoile rouge	Conqueror, red star	1	430	1d10 E&F	18m	Bless.	20 ch.	4	3	Peu maniable	A	
PROJECTILES												
Cannon à réaction, léger	Reaction cannon, light	1	250	1d10 P	27m	-	6 balles	1	3	Pénétrant	LdB	
SONIQUE												
Projecteur sonore, exhorteur	Shout projector, exhorter	1	420	1d6 S	9m	Démor.	20 ch.	2	2	Explosion (3m), intégrée (2), non létale, peu maniable	A	
SANS CATEGORIE												
Lance-grenades LIN, mercenaire	NIL grenade launcher, merc	1	280	Type grenade	18m	-	6 grenades	1	2	Analogique	LdB	

Armes de précision

Armes à 2 mains	VO	Niv	Prix	Dégâts	Portée	Critique	Capacité	Conso	VOL	Spécial	SRC	
LASER												
Fusil de la Diaspora, tactique	Diasporan rifle, tactical	1	350	1d8 F	21m	-	10 ch.	1	1	Précision (76m), peu maniable	X1	*NEW*
PROJECTILE												
Frappe-horizon shobhad, tactique	Shobhad horizon striker, tactical	1	440	2d4 P	30m	-	2 balles	1	2	Analogique, précision (150m), peu maniable	MdP	*NEW*
Fusil magnétique, précision	Coil rifle, precision	1	390	1d6 P	18m	-	4 balles	1	2	Précision (76m)	A	

Fusil œil de shirren, tactique	Shirren-eye rifle, tactical	2	755	1d10 P	21m	-	1 balle	1	1	Analogique, précision (76m), peu maniable	LdB	
SANS CATEGORIE												
Fusil spectre, vespula	Wraith-sting rifle, yellow jacket	1	375	-	12m	Injec. DD+2	1 fléchette	1	1	Injection, précision (76m), subtile, peu maniable	A	

Grenades

Le DD du JS de Réf pour réduire les effets d'une grenade se calcule comme il suit :

DD esquive grenade = 10 + niveau grenade/2 + modificateur de Dex

Grenades	VO	Niv	Prix	Portée	Capacité	Vol	Spécial	SRC	
Grenade fumigène	Smoke grenade	1	40	6m	Armée	F	Explosion (nuage de fumée 1 minute, 6m)	LdB	
Grenade collante I	Stickybomb grenade I	1	80	6m	Armée	F	Explosion (enchevêtré 2d4 rounds, 3m)	LdB	
Grenade à fragmentation I	Frag grenade I	1	35	6m	Armée	F	Explosion (1d6 P, 4,5m)	LdB	
Grenade choc I	Shock grenade I	1	50	6m	Armée	F	Explosion (1d8 E, 4,5m)	LdB	
Grenade holo I	Holo grenade I	1	50	6m	Armée	F	Explosion (*image holographique I* ; NLS 3 ; 2 rounds ; 3m)	A	
Grenade aveuglante I	Flash grenade I	2	120	6m	Armée	F	Explosion (aveuglé 1d4 rounds, 1,5m)	LdB	
Grenade incendiaire I	Incendiary grenade I	2	140	6m	Armée	F	Explosion (1d6 F, 1d4 combustion, 1,5m)	LdB	

Armes spéciales

Armes à 1 main	VO	Niv	Prix	Dégâts	Portée	Critique	Capacité	Conso	Vol	Spécial	SRC	
SANS CATEGORIE												
Shuriken monocarbone (10)	Carbonedge shuriken (10)	1	85	1d4 P	3m	Hémo. 1d4	Armée	-	-	Rechargement rapide, lancée	LdB	
Filet en fibres de nylon	Nyfiber net	2	460	-	3m	-	Armée	-	1	Enchevêtrement, lancée	LdB	

Armes à 2 main	VO	Niv	Prix	Dégâts	Portée	Critique	Capacité	Conso	Vol	Spécial	SRC	
SANS CATEGORIE												
Arc	Bow	1	255	1d6 P	18m	-	Armée	1	1	Rechargement rapide	LdB	

Munitions

Munitions standards	VO	Niv	Prix	Charges / Balles / Cartouches	Vol	Spécial	SRC	
Balles, arme légère	Rounds, small arm	1	40	30	F	-	LdB	
Balles, arme longue et de précision	Rounds, longarm and sniper	1	75	25	F	-	LdB	
Balles, armes lourdes	Rounds, heavy	2	90	20	F	-	LdB	
Batterie	Battery	1	60	20	-	-	LdB	
Cartouches fusil à dispersion	Scattergun shells	1	55	25	F	-	LdB	
Flèches	Arrows	1	50	20	F	-	LdB	
Fléchettes	Darts	1	20	25	F	-	LdB	
Fléchettes lourdes	Flechettes	1	75	25	F	-	MdP	***NEW***
Fusée de détresse	Flare	1	5	1	-	-	LdB	
Réservoir d'essence, standard	Petrol tank, standard	1	60	20	1	-	LdB	

Cristaux de combat solarien

Les cristaux de combat solariens ont le fonctionnement suivant :

- Action simple pour lier (ou retirer) le cristal à une arme solaire
- Augmente les dgts d'une arme solaire
- Donne un effet magique à l'arme

Cristaux de combat	VO	Niv	Prix	Dégâts	Critique	Vol	Spécial	SRC	
Cristal d'apocalypse, éclat	*Apocalypse crystal, shard*	1	150	+1	Corr. 1d4	-	-	X2	***NEW***
Cristal boson-W, éclat	*W-boson crystal, shard*	1	215	+1	Hémor. 1d4	-	-	A	
Cristal boson-Z, éclat	*Z-boson crystal, shard*	1	115	+1	Poussée 1,5m	-	-	A	
Cristal électron, éclat	*Electron crystal, shard*	1	280	+1 E	-	-	Etourdissant	A	
Cristal photino, éclat	*Photino crystal, shard*	1	110	+1 F	-	-	-	X2	***NEW***
Cristal photonique, éclat	*Photon crystal, shard*	1	145	+1 F	Comb. 1d4	-	-	A	
Cristal tauon, moindre	*Tauon crystal, least*	1	235	+1 E	Chanc.	-	Etourdissant	MdP	***NEW***

Matériaux spéciaux

Vous pouvez modifier vos armements cinétiques en utilisant des matériaux spéciaux. Modifier le matériaux de base entraine généralement un surcout.

Type	Modificateur au prix de l'objet	Effet	SRC	
ABYSIUM				
Munitions	+70 crédits par projectile	Effet illumination ; critique fiévreux (Vig ou 1d4 round) ; radioactif	A	
Arme	+4 500 crédits	Effet illumination ; critique fiévreux (Vig ou 1d4 round) ; si l'arme est alimentée : coût -1 ; radioactif	A	
Matériau brut	1 125 crédits pour vol 1	-	A	
ALLIAGE D'ADAMANTIUM (Adamantine alloy)				
Munitions	+50 crédits par projectile	Ignore RD/adamantium, et solidité des objets <30	LdB	
Arme	+2 500 crédits	Ignore RD/adamantium, et solidité des objets <30	LdB	
Armure	+2 500 crédits	Gagne RD 2/-	A	
Matériau brut	625 crédits pour vol 1	-	A	
ARGENT (Silver)				
Munitions	+6 crédits par projectile	Ignore RD/argent	LdB	
Arme	300 crédits	Ignore RD/argent	LdB	
Matériau brut	75 crédits pour vol 1	-	A	
DJEZET				
Arme	+ 2 000 crédits	Niv -2 pour type de fusion ; mais niv +2 pour la quantité de fusion	A	*NEW*
Armure	+ 2 000 crédits	NLS+1 pour la portée et la durée de vos sorts (et vs RM)	A	*NEW*
Objet	+ 2 000 crédits	+2 DD des JS vs effets magiques de l'objet	A	*NEW*
Matériau brut	500 crédits pour vol 1	-	A	*NEW*
FER FROID (Cold iron)				
Munitions	+9 crédits par projectile	Ignore RD/fer froid	LdB	
Arme	+450 crédits	Ignore RD/fer froid	LdB	
Matériau brut	115 crédits pour vol 1	-	A	
HORACALCUM				
Munitions	+70 crédits par projectile	Effet critique chancelant	A	
Arme	+3 500 crédits	Effet critique chancelant (+2 au DD si c'est déjà le critique)	A	
Armure	+3 500 crédits	+1 à l'initiative et +2 au JS vs chancelant	A	
Matériau brut	875 crédits pour vol 1	-	A	
CARAPACE DE KHEFAK				
Armure lourde	+500 crédits	Immunité radiations moyennes ; +6 JS vs exposition aux radiations (+2 si protection environnemental HS) Si niv armure >6 ; immunité radiations élevées ; bonus JS à +9 (et +4)	X2	*NEW*
CARAPACE DE KHEFAK THASTERON				
Armure lourde	+2000 crédits	Immunité radiations élevées ; +9 JS vs exposition aux radiations (+4 si protection environnemental HS) Si niv armure >6 ; immunité radiations graves ; bonus JS à +12 (et +6)	X2	*NEW*
ALLIAGE D'INUBRIX				
Munitions	+50 crédits par projectile	Ignore solidité <10 ; JS du critique +2 ; DD injection +2	A	
Arme	+2 500 crédits	Ignore solidité <10 ; JS du critique +2 ; DD injection +2 ; effet désarmement	A	
Armure	+2 500 crédits	-	A	
Matériau brut	625 crédits pour vol 1	-	A	
NOQUAL				
Munitions	+40 crédits par projectile	+1 dgt vs créature artificielles magiques, morts-vivants et créatures invoquées	A	
Arme	+2 000 crédits	+1 dgt vs créature artificielles magiques, morts-vivants et créatures invoquées (+1/6 niveaux ; max +4)	A	
Armure	+2 000 crédits	+1 aux JS vs effets magiques ; mais NLS -1 pour vous	A	
Matériau brut	500 crédits	-	A	
SICCATITE				
Arme	+2 500 crédits	+1 dgt de froid (si elle en fait) +1/6 niveaux (max +4) mais vous subissez 1 dgt froid/round d'attaque ; ou la même chose en feu	A	
Armure	+2 500 crédits	Résistance froid 3 ; ou résistance feu 3	A	
Matériau brut	625 crédits		A	

Fusion d'armes

Les règles sur les fusions d'armes :

- Une fusion est magique, et l'arme le devient pour lutter contre certaines RD
- La somme des niveaux de fusion d'une arme ne peut pas dépasser le niveau de l'arme
- Le coup d'une fusion dépend du niveau de l'arme :

Niveau de l'arme	Prix de la fusion
1	120
2	360
3	440
4	680
5	720
6	1 040
7	1 560
8	2 300
9	2 600
10	3 580
11	4 880
12	6 920
13	9 760
14	11 700
15	17 800
16	27 000
17	40 500
18	60 300
19	90 000
20	135 000

Fusion d'arme	VO	Niv	Description	SRC	
Adaptative	Trailblazer	1	Annule ou réduit les effets environnementaux	LdB	
Boomerang	Returning	1	Pour armes avec Lancée. L'arme renvient au début de votre prochain tour	LdB	
Dévouée	Defiant	1	Bonus +1/niv arme (min +1) vs désarmement, ne lâche jamais l'arme	LdB	
Feu de l'âme	Soulfire	1	Pour cristal solarien : ajoute le Charisme aux dgts en plus de la Force	A	
Funeste	Ominous	1	Effet critique intimidation	LdB	
Hybride	Hibridized	1	Propriété spéciale analogique	LdB	

Illuminée	Illuminating	1	Propriété spéciale illumination (action de mouvement)	LdB	
Immobilisante	Anchoring	1	Effet critique immobilisation (bloque les téléportations)	LdB	
Polymorphe	Glamered	1	Action simple : peut prendre l'apparence d'un objet de taille similaire (disparait après une attaque)	LdB	
Rappel	Called	1	Action simple : téléporte l'arme dans sa main (portée 30m)	LdB	
Résistance	Durable	1	Solidité et pv comme niv +5	LdB	
Sécurisée	Secured	1	L'arme est liée à un seul utilisateur (ne reste que les effets analogiques qui demandent pas de balles ou d'énergie)	A	
Stabilisante	Stabilizing	1	Permet de se stabiliser en gravité zéro, +4 pour ne pas être en apesanteur (pour armes càc, légères et longues)	A	
Vivifiante	Invigorating	1	Si vous éliminez une cible : annule fatigué, ou passe épuisement à fatigué ; +3 aux jets de For, Con, Dex, compétence physique et +3m de VD (1 round)	A	
Anarchique	Anarchic	2	Ignore RD/Chaotique et résistance énergie des Dragons et Extérieurs loyaux	LdB	
Arcanique	Spellthrower	2	Peut contenir une gemme à sort (niv arme/4), à lancer par action complexe	LdB	
Axiomatique	Axiomatic	2	Ignore RD/Loyal et résistance énergie des Dragons et Extérieurs chaotiques	LdB	
Dispersive	Blasting	2	Action complexe : propriété dispersion (1/jour) ; portée 9m, dgt/2 (interdit pour armes automatique, explosion, ligne ou lancée)	LdB	
Enchevêtrement	Entangling	2	Ajoute enchevêtrement pdt 1d4 round (1/jour) ; pour armes avec dgt C, P, T ou Fr	LdB	
Impie	Unholy	2	Ignore RD/Mal et résistance énergie des Dragons et Extérieurs bons	LdB	
Miséricordieuse	Merciful	2	Les dégâts sont non-létaux (action rapide pour activer ou désactiver)	LdB	
Rayonnante	Burst	2	Effet critique propagation	LdB	
Sanctifiée	Holy	2	Ignore RD/Bon et résistance énergie des Dragons et Extérieurs mauvais	LdB	
Venimeuse	Venomous	2	Propriété injection (1/jour)	LdB	

Fabricants

Vous pouvez décider d'acheter la version spécifique d'une arme chez un fabricant réputé. Cela augmente le prix et change certains effets. Cela ne peut pas affecter une arme de corps à corps analogique, un arc, une arme de jet ou une grenade.

Fabricant	Armes possibles	Surcoût	Effet	SRC	
AbadarCorp (gamme Défenseur)	Armes de tir	10% 20% si auto	Votre arme vous empêche de tirer sur les alliés dans la base de donnée. Une arme auto évitera les alliés de la zone ; une arme ligne ou dispersion empêchera le tir si un allié est dans la zone	A	
Arabani Arms Ltd. (gamme Karkaken)	Arme de tir	20 %	Ajoute l'effet critique démoralisation si elle n'a pas déjà un effet critique	A	
Armes Kalos	Toutes	10 %	Annule le malus de -2 à l'attaque sous l'eau, et inflige tous les dgts	X1	*NEW*
Ateliers Magnari	Arme de càc (non vivante)	10 %	Ajoute la propriété démontable	A	
Brortrav Ordnance Factories	Armes lourdes	10 %	Les cibles visées ont -2 aux jets d'attaque d'opportunité vs votre attaque ; volume de l'arme : +1	A	
Ereus Télétech	Armes de tir, armes de càc alimentées	10 %	Verrouille psychiquement l'utilisation de l'arme. Seul le propriétaire peut l'utiliser (avec télépathie)	A	
Ichihara Holdings	Toutes	10 %	+2 pour réparer	A	
Industries Multifold	Toutes	20 %	Solidité et pv de l'arme augmentés d'un facteur 1	A	
Innovations Létales	Toutes	20 %	Ajout de la propriété vivante	A	
Iratha Incorporated	Toutes	10 %	Verrouillage biométrique de l'arme	A	
Karbide-Machinas	Armes légères, longues et de précision	Variable	Intègre une poignée en nano-fibres au choix (le prix dépends de la poignée)	A	
Munitions Zeizerer	Munitions	5 % de l'arme	Capacité de l'arme +20% (seulement si la capacité de l'arme est de 5 mini)	A	
Productions Snowgarden	Armes de càc	10%	Si le rang en Profession (danse) est supérieur ou égal au niveau de l'arme : aucun malus pour infliger des dgts non létaux	A	
Ringworks Arsenal Group	Armes à batterie	10 %	Peut se recharger gratuitement sur un vaisseau Ringworks (de taille G mini)	A	*NEW*
VitariTech Industries	Toutes	30%	Effet critique de disruption : JS Vig ou demi-soins magiques pendant 8h	A	

Accessoires pour armes

Vous pouvez ajouter des accessoires à vos armes. Ils suivent les règles suivantes :

- Une arme à rails est une arme longue, lourde ou de précision. Elles ont 4 emplacements d'accessoire (dessus, dessous, droit, gauche).
- Les accessoires à fixation peuvent être retirés ou ajoutés avec une action complexe
- Les accessoires intégrés sont fixés dans l'arme. Il faut 1h pour l'enlever ou l'ajouter (si le rang en Ingénierie ou Mysticisme est supérieur ou égal au niveau de l'objet).

Accessoire	VO	Niv	Prix	Vol	Conso	Util.	Type d'armes	Description	SRC	
ACCESSOIRE A FIXATION										
Attache universelle	Uniclamp	1	150	-	-	-	Rails	Peut tenir un objet de Vol <1 (ex. lampe torche)	A	
Bipied, léger	Bipod, light	1	350	-	-	-	Rails	Action mouvement : +1 aux attaques à outrance et aux malus de portée	A	
Fixation grenadier	Grenadier bracket	1	400	F	-	-	Rails	Fixe un lance-grenades (ou missiles) de vol<4 à l'arme (capa/2)	A	
Fixation pour baïonnette, légère	Bayonet bracket, light	1	150	-	-	-	Rails, légères	Fixe une arme càc 1 main sans allonge, vol F, ou arme d'agent à une arme légère	A	
Fixation pour baïonnette, lourde	Bayonnet bracket, heavy	1	300	-	-	-	Rails	Fixe une arme càc 1 main sans allonge, vol 1	A	
Télémètre	Rangefinder	1	325	-	20	1/h	Rails, légères	Action mouvement : donne la distance et la direction	A	

ARMURES

Toutes les armures ont les effets suivant :

- Des bottes qui permettent de rester en contact avec une surface solide dans les environnements à gravité 0.
- Une protection environnementale pour 1 jour/niveau d'armure vs radiations de basse intensité, le vide, la fumée, atmosphères épaisses, fines et toxiques, températures extrêmes (-30°C à 60 °C)
- Une valeur max de Dex applicable à la CA.
- -4 à la CAE et CAC si vous ne maitrisez pas l'armure.
- D'emplacements d'amélioration.

Armures légères

Modèle	VO	Niv	Prix	Bonus CAE	Bonus CAC	Bonus DEX max	Malus	Mod de VD	Empl. amél.	Vol	SRC	
Combinaison estex I	Estex suit I	1	410	+0	+1	+5	-1	-	2	1	LdB	
Harnais shobhad, recrue	Shobhad harness, recruit	1	150	+0	+2	+4	-1	-	0	1	A	
Seconde peau	Second skin	1	250	+1	+2	+5	-	-	1	F	LdB	
Tenue de station, tenue de vol	Stationwear, flight suit	1	95	+0	+1	+6	-	-	0	F	LdB	
Armure flibustier I	Freebooter armor I	2	750	+2	+3	+4	-	-	0	F	LdB	
Microcorde kasatha I	Kasatha microcord I	2	460	+1	+3	+3	-1	-	0	1	LdB	
Tenue de station, décontractée	Stationwear, casual	3	1300	+1	+2	+6	-	-	0	F	LdB	NEW

Armures lourdes

Modèle	VO	Niv	Prix	Bonus CAE	Bonus CAC	Bonus DEX max	Malus	Mod de VD	Empl. amél.	Vol	SRC	
Armure annelée lashunta I	Lashunta ringwear I	1	415	+2	+4	+2	-2	-1,5m	0	2	LdB	
Armure de cérémonie, soldat	Ceremonial plate, troop	1	110	+1	+3	+2	-3	-3m	3	3	LdB	
Armure golem I	Golemforger plating I	1	250	+2	+5	+0	-3	-3m	0	3	LdB	
Tenue EVA renforcée I	Reinforced EVA suit I	1	200	+1	+4	+1	-3	-1,5m	1	2	A	
Armure masque	Hidden soldier armor	2	465	+3	+5	+2	-2	-1,5m	1	2	LdB	
Carapace iridescente, basique	Iridishell, basic	2	755	+3	+6	+2	-2	-1,5m	0	2	LdB	
Fineplate	Thinplate	2	1 000	+4	+6	+2	-3	-3m	1	3	LdB	

Armures assistées

Les armures assistées ont les règles suivantes :

- Elle remplace la valeur de For du porteur et sa vitesse.
- Action complexe pour entrer ou sortir.
- Si vous portez une armure légère, vous pouvez utiliser le bonus de CAE ou CAC max.
- Il est possible d'augmenter le niveau d'une armure assistée (voir coût p74 de l'Arsenal).

Améliorations d'armure

Les règles sur les améliorations d'armure :

- Il faut 10min pour changer une amélioration
- La somme des emplacements des améliorations d'armure ne peut pas dépasser les emplacements de l'armure.

Amélioration	VO	Niv	Prix	Empl.	Type armure	Vol	Effet	SRC	
Amplificateur d'agilité, mk 1	Agility enhancer, mk 1	1	375	1	Légère, lourde	F	Diminue le malus d'armure pour l'Acrobaties de 1	A	
Atténuateur de radiations	Radiation buffer	1	200	1	Tous	F	+2 aux JS vs Radiations	LdB	
Barbelures entremêlées	Snarl barbs	1	1500	1	Tous	F	+2 en désarmement suite à une attaque ratée sur vous	MdP	NEW
Capteurs infrarouges	Infrared sensors	1	200	1	Tous	F	Vision dans le noir (18m)	LdB	
Compartiments cachés	Concealed compartments	1	175	1	Tous	F	+5 en Escamotage pour cacher un objet	A	
Dispositif de saut	Leapers	1	205	1	Légère	F	+8 en Athlétisme pour sauter (Cap 20, conso 1)	A	
Fourreau réactif	Quick-release sheath	1	325	1	Tous	F	Dégaine par une action rapide	LdB	
Kit d'accès facile	Easy access kit	1	125	1	Tous	-	Fixe un objet techno F à l'armure	A	
Projecteur	Light projector	1	150	1	Tous	1	Projecteur 30m de cône ou 15m de rayon (Cap 20, conso 1/h)	A	
Propulseur de descente	Descent thrusters	1	800	1	Tous	F	Chute limité à 18m/round ; pas dgt chute Action simple ou réaction à une chute	MdP	NEW
Renfort de tension	Tensile reinforcement	1	150	1	Tous	-	Solidité et pv d'armure comme niv+5	LdB	
Ressorts de stabilisation	Stabilizer springs	1	400	1	Légère, lourde	F	+2 en Acrobaties pour l'équilibre, +2 vs croc-en-jambe, +2 aux JS qui mettent à terre	A	
Revêtement de fluidité	Slickskin	1	300	1	Légère	-	+2 vs lutte ; +4 en Acrobaties pour se libérer	A	

Chargeur automatique	Automated loader	2	750	1	Assisté	1	Contient 2 batteries, pour charger une arme d'une armure assistée (action mouvement)	LdB
Réacteurs de saut	Jump jets	2	1 000	1	Légère, lourde	F	Vol 9m pendant un déplacement, ou 6m de haut (Cap 20, conso 2/action)	LdB
Champ de force, brun	Force field, brown	3	1 600	2	Tous	F	1PV temporaire, régen. 1PV/tour (capa. 10)	LdB

BOUCLIERS

Tous les boucliers ont les effets suivant :

- -4 à la CAE et CAC si vous ne maitrisez pas les boucliers. Ne se cumule pas avec un malus lié à l'absence de formation au port d'armure.
- L'amélioration d'armure Bouclier de phase fonctionne avec tous les boucliers, ainsi que bouclier d'énergie adaptatif*, générateur de secours, projecteur lumière vive, champ électrostatique*, plaques renforcées, projecteur, fourreau réactif, réflecteur de sorts*, renfort de tension et régulateur thermique* (* n'a d'effet que sur un adversaire aligné)
- Peut être utilisé pour faire une attaque à mains nues
- Peut utiliser des fusions d'armes
- Peut être dans un matériaux spécial d'arme de càc
- Action de mouvement pour s'aligner avec une cible (et gagner le deuxième bonus de défense et des effets d'amélioration)

Boucliers

NOM	VO	Niv	Prix	Bonus	Bonus DEX max	Malus	Vol	Emp. amé.	Spécial	Src	
Bouclier antiémeute, basique	Riot shield, basic	1	300	+1/+1	+3	-2	2	1	+2 en bousculade	GOP	*NEW*
Bouclier tactique, basique	Tactical shield, basic	1	250	+0/+1	-	-	1	0	Main libre (pas d'arme)	GOP	*NEW*

AUGMENTATIONS

Implants biotechs

Nom	VO	Niv	Prix	Organe	Effet	SRC	
Branchies internes	Gill sheath	1	95	Poumons	Permet de respirer dans l'eau et l'air	LdB	
Filière d'enchevêtrement	Restraining spinneret	1	330	Main	Attaque càc vs CAE (avec Dex ou For) : enchevêtrement 1d4 round (Acrobaties ou Force annule ; DD 10+niv/2+Dex) (1/10 min de repos, ou 1 PP)	A	
Poumons pressurisés	Pressurized lungs	1	130	Poumons	Permet de retenir sa respiration 1h ; aucun effet du vide	A	
Aiguillons venimeux	Venom spur	2	625	Main	Attaque avec aiguillon 1d6 P + venin (VIG DD 10+CON+niv/2 chaque round, 2d6 dgt) (1/10 min de repos)	LdB	
Fongesage	Wildwise	2	500	Gorge	Permet de parler aux créatures avec Int 1 ou 2	LdB	
Glande de dragon, dragonnet	Dragon gland, wyrmling	2	755	Gorge	Action simple : souffle cône 4,5m, 3d6 A ou Fr ou E ou Fe, Réf DD 10+CON+niv/2, pour 1/2dgt (1/10min de repos ou 1 PP)	LdB	

Implants cybernétiques

Nom	VO	Niv	Prix	Organe	Effet	SRC	
Amplificateur vocal	Voice amplifier	1	125	Gorge	Action rapide : +2 en Intimidation ; Perception +5 pour vous entendre	X1	NEW
Compartiment secret, standard	Hideway limb, standard	1	150	Bras ou jambe	Peut dissimuler un objet	LdB	
Implant sous-cutané de la société	Society Subdermal Graft	1	150	Main	Fait apparaitre le symbole de Starfinder Society (action rapide) ; lumière sur 1,50m	SFS	
Modulateur vocal	Vocal modulator	1	125	Gorge	Change la voix à volonté, +2 en Déguisement	LdB	
Prothèse de membre, standard	Prosthetic limb, standard	1	100	Bras et main ou jambe et pied	Cette prothèse remplace un membre.	LdB	
Respirateur intégré	Respiration compounder	1	250	Poumons	Améliore la Con pour retenir sa respiration ; +2 aux JS vs poisons aériens	LdB	
Datajack, standard	Datajack, standard	2	625	Cerveau	Permet de se connecter à tout appareil	LdB	

Implants magtechs

Nom	VO	Niv	Prix	Organe	Effet	SRC	
Nodule technopathique	Telepathy node	1	220	Gorge	Action simple : comme *message télépathique* à 3 créatures artificielles ou ordinateur (30m). Peut aussi afficher le message sur l'ordinateur	A	
Peau morphe, basique	Morphic skin, basic	1	370	Peau	Pdt repos 10 min : change l'apparence (limites de race, âge, poids et sexe)	A	

Implants nécrogreffes

En plus des options du tableau ci-dessous, une nécrogreffe peut :

- Reproduire l'effet d'un implant biotech ou d'un implant cybernétique
- Le coût est de 90% du prix d'origine
- Le bénéficiaire gagne le sous-type nécrogreffe (comme pour toutes les nécrogreffes)
  - Vous êtes détectable par les objets ou sorts qui détectent les morts-vivants
  - Vous êtes affectés par les effets qui affectent les morts-vivants (avec un bonus à la CA et aux JS de 4 – le nombre de nécrogreffes portées ; mini +0)

Les effets avec un jet de sauvegarde ont un DD de 10 + moitié du niveau de l'objet + modificateur de la caractéristique essentielle du personnage.

Nom	VO	Niv	Prix	Organe	Effet	SRC
Cœur noir mk1	Black heart mk1	1	200	Cœur ou Poumon	Bénéficie des avantages de prot. environ. des armures pendant 2 jours et +1 aux JS vs mort, maladie, effet mental, paralysie, poison, sommeil, étourdissement	A
Entrailles hurlantes mk1	Squirming entrails mk1	1	200	Gorge	+4 vs drogues, poisons ingérés ; action de mvt : cracher les entrailles pour en faire un membre qui donne +4 en Athlétisme en apesanteur, pas pris au dépourvu ni de malus à l'attaque	A
Fibres lunaires mk1	Moonlight fibers mk1	1	200	Colonne vertébrale	Action rapide : *Rapidité* pour 1 round ; ou action réaction : relancer un JS Réf raté ; vous êtes chancelant 1 round ; utilisation 1/jour	A
Ganglions fantômes mk1	Phantom basal ganglia mk1	1	200	Cerveau	+1 JS vs effet mentaux	A
Glande surrénale mort-vivante mk1	Undead adrenal gland mk1	1	200	Système endocrinien	Action de mvt : immunité effet mort, absorption énergie, épuisement, fatigue, paralysie, sommeil, étourdissement pdt 1min (1/jour)	A
Glande de goule mk1	Ghoul glands mk1	1	200	Peau	Action simple : attaque càc vs CAC ; cible chancelante 1d4 round ; JS Vig annule(1/jour)	A
Glandes fétides mk1	Stench glands mk1	1	200	Peau	Action simple : nuage puanteur 3m de rayon, 1min ; cible fiévreuses 1d4+1 round ; JS Vig annule(1/jour)	A
Gyrus murmure mk1	Whispering gyrus mk1	1	200	Cerveau	-2 sur les compétences ou carac de Sag ; +1 JS vs peur, effet langage, effet de confusion, sommeil ; action de réaction : +5 d'intuition pour une compétence Int, Sag ou Cha (1/jour)	A
Lame d'os, standard mk1	Bone blade, standard mk1	1	200	Bras	Action rapide : sort une lame de càc simple à 1 main ; 1d4 T (type : agent ; critique chancelant)	A
Lame d'os, lourde mk1	Bone blade, heavy	1	200	Bras	Action rapide : sort une lame de càc évoluée à 1 main ; 2d4	A

	mk1				T (critique chancelant)		
Larynx de lamentation mk1	Keening larynx mk1	1	200	Gorge	Action simple : cri sur 1 cible à 9m ; assourdie et -1 aux attaques armées 1d4min ; JS Vig annule (1/jour)	A	
Main de flétrissement mk1	Enervating hand mk1	1	200	Main	Action simple : attaque à mains nues vs CAE ; 4d4 Fr et gain de 1 pv temporaire (1/10 min de repos, ou 1 PP)	A	*NEW*
Moelle des cryptes mk1	Crypt marrow mk1	1	200	Jambes (toutes)	-1 dgt hémorragiques (si 0 annule l'hémorragie) ; +1 aux JS vs maladies, effets d'hémorragie	A	
Nécrocortex mk1	Necrocortex mk1	1	200	Cerveau	Action simple : permet de percevoir ce que perçoit un mort-vivant que vous contrôlez ; permet de commander par télépathie les mv que vous contrôlez ; portée 300m	A	
Nerfs des ombres mk1	Shadow nerves mk1	1	200	Colonne vertébrale	Déplacement prudent de 3m (1/jour)	A	
Particules d'âmes-en-peine mk1	Wraith motes mk1	1	200	Yeux	Action rapide ou réaction au moment d'un jet de Perception : vision nocturne (1min/jour)	A	
Peau cadavérique mk1	Corpeskin mk1	1	200	Peau	Résistance froid (1) ; -2 en Perception pour toucher ; +2 aux JS vs effet de souffrance ; +5 en Déguisement pour se faire passer pour 1 mort-vivant ; protège des radiations comme une armure de niveau 1	A	
Souffle mortuaire mk1	Grave wind mk1	1	200	Poumons	Action simple : maladie *fièvre des marais* sur une cible adjacente (1/jour) ; DD ci-dessus	A	*NEW*
Voix du vampire mk1	Vampire voice mk1	1	200	Gorge	+1 en Intimidation (même si il ne comprends pas votre langue) ; 1/cible affectée/24h	A	

Améliorations personnelles

Les améliorations personnelles ont les règles suivantes :

- On ne peut avoir qu'une amélioration mk 1, une mk 2 et une mk 3. On peut transformer une mk1 en mk2 et une mk2 en mk3 en payant la différence.
- Chacune doit affecter des caractéristiques différentes

ÉQUIP. TECHNO.

Nom/modèle	VO	Niv	Prix	Mains	Vol	Effet	SRC	
COMMUNICATEURS (COM UNITS)								
Individuel	Personal	1	7	1	F	Permet de parler et écrire, à l'échelle d'une planète	LdB	
ECLAIRAGES PORTABLES								
Balise	Beacon	1	25	2	1	Lumière sur rayon de 15m	LdB	
Lampe torche	Flashlight	1	1	1	F	Lumière sur cône de 6m	LdB	
Lanterne	Lantern	1	1	1	F	Lumière sur rayon de 3m	LdB	
Projecteur	Spotlight	1	25	2	1	Lumière sur cône de 30m	LdB	
EQUIPEMENTS MEDICAUX								
Medkit, basique	Medkit, basic	1	100	2	1	Soigner des blessures : Médecine DD 25	LdB	
Patch médical	Medpatch	1	50	1	F	+10 en Médecine pour premiers soins, stabilisation long terme, traitement maladie, drogue ou poison	LdB	
VERROUS (LOCKS)								
Simple	Simple	1	100	2	F	Ingénierie DD 20	LdB	
FILINS CABLES (CABLE LINE)								
Filin câblé, alliage de titane	Cable line, titanium alloy	1	5/3m	-	F/ 3m	-	LdB	
Filin câblé, alliage d'adamantium	Cable line, adamantine alloy	2	500/3m	-	F/ 6m	-	LdB	
CONTENTIONS								
Tiges de contention	Binders	1	5	-	-	Acrobaties DD 30 pour s'en défaire	LdB	
AUTRES								
Altérateur de voix	Voice distorder	1	55	-	F	-5 pour identifier le propriétaire (sur masque)	GOP	*NEW*
Analyseur chimique	Chemalyzer	1	150	1	F	+4 en Ingénierie, Mysticisme, Sciences physiques pour identifier une drogue, poison ou médicament	A	
Badge dosimétrique	Radiation badge	1	100	-	F	Emet un son dans une zone radioactive	MdP	*NEW*
Balise de détresse	Emergency beacon	1	100	-	F	Emet un signal ; Ingénierie ou Survie DD 15 pour trouver la source (160km sur plat ; ¼ sinon)	A	
Brouilleur de grenade mk1	Grenade scrambler, mk1	1	250	-	1	Action de mvt : 50% non détonation des grenades de niveau 1 sur 6m de rayon	A	
Brouilleur de signal	Signal jammer	var	Niveau² x 100	-	F	Empêche la com sur 6km ; Ingénierie ou Informatique DD 15+niv pour contourner	LdB	
Canot de sauvetage, basique	Emergency raft, basic	1	350	-	3	Gonflable ; 3m de long ; 4 créatures M ; action de mvt pour activer ou réduire	A	
Détonateur	Detonator	1	150	1	F	Déclenche grenades à 150m	LdB	
Extincteur	Fire extinguisher	1	15	1	F	Action simple : éteint le feu sur une créature M ; pour taille G : 2 rounds (x2 par taille sup à G)	LdB	
Instrument de musique, basique	Musical instrument, basic	1	100	var	var	+2 en Profession (musicien) pour gagner sa vie	A	
Jeu de stratégie, basique	Strategy game, basic	1	150	-	var	2-6 joueurs (1h) : jet d'Intelligence pour avoir le vainqueur ; DD -1 pour aider	A	
Micro-booster	Zipstick	1	10	1	-	Arme improvisée de càc : 1 dgt électrique	A	
Perceuse laser	Laser drill	1	200	1	F	Action simple : trou de 2,5cm de profondeur et diamètre (solidité max 15)	A	
Réceptacle environnemental	Habitat box	1	375	-	4	Permet de conserver une plante ou une petite créature	A	
Sashimono holographique	Holographic sashimono	1	300	-	F	Affiche une banière holographique dans le dos ; +2 d'intuition Profession pour gagner sa vie	A	
Scanner, caméra	Scanner, video camera	1	275	1	F	Caméra 1 main ; zoom x10 ; 4h d'images	A	
Trousse	Tool kit	1	20	-	F	**Déguisement** (nécessaire à Déguisement) **Ingénierie** (-2 en Ingénierie sans trousse) **Monte** (+4 en Survie pour équitation) **Outil de navigation** (+4 en Survie pour orienter) **Outils professionnels** (+4 en Profession) **Pièges** (+4 en Ingénierie ou Mysticisme pour désactiver un piège ou l'activer) **Piratage** (nécessaire en Informatique)	LdB	
Trousses spéciales	Tool kit	1	200	-	F	**Artificier** (+4 Ingénierie avec les explosifs) **Astrogation** (+4 en Pilotage pour un itinéraire) **Détection large spectre** (+4 Perception) **Dressage** (+4 en Survie pour apaiser un animal) **Escalade** (+4 Athlétisme pour escalader) **Identific. d'aura** (+4 en Mysticisme pour identifier) **Interprétation mentale** (+4 Psychologie) **Linguiste** (+4 Culture pour déchiffrer) **Outil de voleur** (+4 Informatique pour pirater une porte ; +4 Ingénierie désactiver une serrure) **Redistributeur gravitationnel individuel** (+4 Acrobaties hors combat) **Réfracteur de lumière** (+4 Discrétion pour tir embusqué) **Réparation de vaisseau** (+4 Ingénierie pour réparer la coque d'un vaisseau) **Station météo** (+4 Survie pour prévoir le temps) **Survie** (+4 Survie vs temps extrêmes)	A / MdP	*NEW*
Agrippeur	Grappler	2	700	-	F	Grapin CA 5 (si objet fixe) ; CAC objet +8 (s'il bouge)	LdB	
Peau holographique	Holoskin	2	500	-	F	Projette une apparence différente	LdB	
Trousse ingénierie spécialisée	Tool kit, engineering specialty	2	445	-	F	Armurier : +2 en Ingénierie pour armures Fabriquant d'armes : +2 en Ingénierie pour armes	LdB	

OBJETS MAGIQUES

Vous ne pouvez activer que deux objets magiques et/ou hybrides de type équipement à la fois.

Objet	VO	Niv	Prix	Vol	Effet	Src	
AMPOULE A SORT (SPELL AMPOULE)							
Sort niv 0	Spell lvl 0	2	200	F	Reproduit l'effet d'une magie bénéfique de niv 0	LdB	
ANNEAU DE RESISTANCE (RING OF RESISTANCE)							
Mk 1	Mk 1	2	735	-	Bonus +1 au JS le plus faible	LdB	
GEMME A SORT (SPELL GEM)							
Sort niv 0	Spell lvl 0	1	50	F	Reproduit l'effet d'un sort de niv 0	LdB	
Sort niv 1	Spell lvl 1	2	140	F	Reproduit l'effet d'un sort de niv 1	LdB	
PIERRE D'ETERNITE (AEON STONES)							
Fuseau translucide	Clear spindle	1	245	-	Plus besoin de manger ou boire	LdB	
Fuseau irisé	Iridescent spindle	2	740	-	Plus besoin de respirer	LdB	
SERUMS							
Sérum de changement d'apparence	Serum of appearance change	1	75	F	Modification corporelle permanente	LdB	
Sérum de soins, mk 1	Serum of healing, mk 1	1	50	F	Rend 1d8 PV	LdB	
AUTRES							
Anneau des murmures	Ring of whispers	1	300	-	+5 en Perception pour entendre 5 mots choisis	LdB	
Bottes de xéno-protecteur	Xenowarden's boots	1	80	F	Chaque round : peut traverser 3m de terrain difficile (fourrés ou autres obstacles plantes)	GOP	*NEW*
Cape de charge	Charge cloak	1	200	F	Produit 4 charges/jour	LdB	
Gants de témérité	Reckless gloves	1	250	F	DD collision véhicule +2 ; +2 Pilotage pour percuter et écraser	X1	*NEW*
Tatouage crypté, opérateur	Encryption tattoo, agent	1	50	-	RD 5/- pendant 1 min (1/jour)	MdP	*NEW*

OBJETS HYBRIDES

Les objets hybrides sont considérés comme technologiques et magiques. Vous ne pouvez activer que deux objets magiques et/ou hybrides de type équipement à la fois.

Objet	VO	Niv	Prix	Vol	Effet	Src	
Compas de la Pierre-Etoile	Starstone compass	1	3	F	Indique la Station Absalom, +2 Pilotage dans le système des Mondes du Pacte	LdB	
Logiciel sournois, échelon 1	Software Imp, mk 1	1	400	-	Corrompt un PC niv 1 ; fait le pire possible des commandes ; Bluff, Diplomatie, Intimidation, Psychologie +5 ; Vol +4	A	*NEW*
Selle de shotalashu	Shotalashu saddle	1	300	-	+5 en Survie pour chevaucher un shotalashu (seulement pour les télépathes)	X2	*NEW*
Bandeau de lien mental, mk1	Mindlink circlet, mk 1	2	1 600	F	Télépathie sur 9m (dans une langue commune)	LdB	

VÉHICULES

Véhicule	VO	Niv	Prix	Mode	Taille	Vitesse (max)	Pass.	Src
Buggy d'exploration	Exploration buggy	1	1 000	Terrestre	G	4,5m (106m)	3	LdB
Cyclo à énergie	Basic enercycle	1	700	Terrestre	G	6m (60m)	1	LdB
Cyclo-recyclé gobelin	Goblin junkcycle	1	425	Terrestre	M	4,5m (76m)	0	LdB
Mini-torpilleur	Tropedo minisub	1	1 500	Naval	G	6m (60m)	1	LdB
Voiture citadine	Urban cruiser	2	2 210	Terrestre	G	6m (152m)	3	LdB

Buggy d'exploration (Exploration buggy)

Buggy d'exploration — **NIV 1**

PRIX 1 000
Véhicule terrestre de taille G (largeur 3m, longueur 3m, hauteur 1,2m)
Vitesse 4,5m ; **Max** 106m, 64km/h
CAE 12 ; **CAC** 14 ; **Abri** partiel
PV 14 (7) ; **Solidité** 5
Attaque (Collision) 4d4 C (DD 10)
Modificateurs Pilotage +0, attaques -2 (-4 à vitesse max)
Passagers 3

Cyclo à énergie (Basic enercycle)

Cyclo à énergie — **NIV 1**

PRIX 700
Véhicule terrestre de taille G (largeur 1,5m, longueur 3m, hauteur 1m)
Vitesse 6m ; **Max** 60m, 35km/h
CAE 10 ; **CAC** 12 ; **Abri** aucun
PV 7 (3) ; **Solidité** 5
Attaque (Collision) 2d4 C (DD 8)
Modificateurs Pilotage +2, attaques -1 (-3 à vitesse max)
Passagers 1

Cyclo-recyclé Gobelin (Goblin junkcycle)

Cyclo-recyclé gobelin — **NIV 1**

PRIX 425
Véhicule terrestre de taille M (largeur 1,5m, longueur 1,5m, hauteur 60cm)
Vitesse 4,5m ; **Max** 76m, 45km/h
CAE 10 ; **CAC** 11 ; **Abri** aucun
PV 6 (5) ; **Solidité** 5
Attaque (Collision) 2d4 C (DD 9)
Modificateurs Pilotage -1, attaques -2 (-3 à vitesse max)
Systèmes moteur instable
Moteur instable (Ext) : une fois la moto recyclée cassée, son moteur explose en 1d4 rounds (même s'il est détruit), infligeant 3d6 points de dégâts de feu au pilote et 1d6 points de dégâts de feu à tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres (Réflexes DD8 pour demi-dégâts).

Mini-torpilleur (Torpedo minisub)

Mini-torpilleur — **NIV 1**

PRIX 1 500
Véhicule naval de taille G (largeur 1,5m, longueur 3m, hauteur 1m)
Vitesse 6m ; **Max** 60m, 35km/h (nage)
CAE 12 ; **CAC** 14 ; **Abri** total
PV 10 (5) ; **Solidité** 5
Attaque (Collision) 4d4 C (DD 10)
Modificateurs Pilotage +2, attaques -1 (-3 à vitesse max)
Passagers 1

Voiture citadine (Urban cruiser)

Voiture citadine — **NIV 2**

PRIX 2 210
Véhicule terrestre de taille G (largeur 3m, longueur 3m, hauteur 1,2m)
Vitesse 6m ; **Max** 152m, 88km/h
CAE 14 ; **CAC** 15 ; **Abri** supérieur
PV 24 (12) ; **Solidité** 5
Attaque (Collision) 5d4 C (DD 11)
Modificateurs Pilotage +0, attaques -2 (-4 à vitesse max)
Systèmes pilotage assisté, communicateur planétaire
Passagers 3

AUTRES ACHATS

Equipements personnels

Objet	VO	Niv	Prix	Vol	Effet	Src	
SAC A DOS (BACKPACK)							
Ordinaire	Consumer	1	3	1	+1 en For pour la capacité de transport	LdB	
Industriel	Industrial	1	25	1	+2 en For pour la capacité de transport	LdB	
TENTE (TENT)							
Hôtellerie mobile	Mobile hotelier	1	50	1	Protection environnementale d'une armure	LdB	
Produit en masse	Mass produced	1	2	1	Réduit la gravité de la température ambiante	LdB	
VETEMENTS (CLOTHES)							
De cérémonie	Clothing, ceremonial	1	5	F	-	A	
De fête	Clothing, party	1	5	F	-4 en Bluff, Diplomatie et Déguisement sans cette tenue	A	
De sport	Clothing, athletic	1	5	F	+1 en Athlétisme pour un sport	A	
De voyage	Travel	1	10	F	+3km de distance parcourue ; +1 Con pour la marche forcée	LdB	
Environnementaux	Environmental	1	10	F	+2 JS vs effets environnement	LdB	
Habillé	Formal	1	5	1	-4 en Bluff, Diplomatie et Déguisement sans cette tenue	LdB	
Quotidiens	Everyday	1	1	F	-	LdB	
Tenue de plongée	Scuba gear	1	25	1	VD de nage = VD terrestre ; 1h d'oxygène	A	
Uniforme	Clothing, uniform	1	5	F	+1 en Déguisement pour les membres associés	A	
Utilitaires	Profesionnal	1	5	F	+1 en Profession pour gagner sa vie	LdB	
AUTRES							
Aérosol	Aerosol spray	1	80	F	Action simple : affecte une case adjacente pour voir l'invisible pdt 1d4+1 round	A	
Autel portatif	Altar, portable	1	250	2	-	A	
Briquet	Lighter	1	1	-	-	A	
Cantine	Mess kit	1	2	F	Ustensiles de cuisine	A	
Carte de synthèse	Map, survey	1	20	-	Carte générale d'un lieu peu connu ; +1 en Survie en orientation ; +1 en Pilotage pour définir un itinéraire	A	
Carte topographique	Map, navigational	1	80	-	Carte détaillée d'un lieu ; +2 en Survie en orientation ; +2 en Pilotage pour définir un itinéraire	A	
Chandelle à oxygène	Oxygen candle	1	25	F	Donne de l'oxygène sur 3m pour 10h (1 personne M)	MdP	*NEW*
Colle époxy	Bonding epoxy	1	400	F	Colle 1 case 30cm ; For DD 20 pour séparer	LdB	
Combinaison spatiale	Space suit	1	25	1	Protection environnementale d'une armure dans le vide	LdB	
Corde	Rope	1	1/ 15m	F/ 15m	-	A	
Coupe-verre, mk1	Glass cutter mk1	1	100	F	Faire un cercle de 30cm sur du verre ou matériau à solidité max 1	A	
Couverture		1	3	F	-	A	
Echelle télescopique (3m)	Ladder, collapsible (10 ft)	1	75	1	Action de mvt : ouverture ; action complexe : referme	A	
Echelle télescopique (6m)	Ladder, collapsible (20 ft)	1	150	1	Action de mvt : ouverture ; action complexe : referme	A	
Echelle télescopique (12m)	Ladder, collapsible (40 ft)	1	300	2	Action de mvt : ouverture ; action complexe : referme	A	
Gamelle autochauffante	Pot, self-heating	1	100	1	-	A	
Gourde	Canteen	1	1	F	-	A	
Hamac	Hammock	1	20	F	-	A	
Jumelles	Binoculars	1	50	F	+1 Perception si à 9m ou plus (action mvt/round)	MdP	*NEW*
Kit hygiénique	Hygiene kit	1	3	F	-	LdB	
Lit portable	Cot	1	25	1	-	A	
Livre, standard	Book, standard	1	5	F	-	A	
Livre, texte sacré	Book, holy text	1	2	F	-	A	
Mousqueton et accroches	Gear clamp	1	100	F	-	LdB	
Ombrelle/parapluie	Umbrella, standard	1	2	F	-	A	
Outil manuel	Tool, manual	1	25	1	+1 aux jets de carac. et compétence pour un travail	A	
Parfum, standard	Perfume, standard	1	50	-	-	A	
Répulseur magnétique	Magnetic jack	1	450	2	Peu soulever de 30cm jusqu'à un volume de 200	A	
Sac de couchage	Sleeping bag	1	10	F	-	A	
Symbole religieux	Religious symbol	1	2	-	-	A	
Synthétiseur culinaire mk1	Culinary synthesizer mk1	1	400	1	Transforme des BPU en nourriture (médiocre au max)	A	
Tapis de sol	Bedroll	1	15	1	-	A	
Trousse d'entretien	Gear maintenance kit	1	5	F	Entretien des objets usuels.	A	

Drogues, médicaments et poisons

Substance	VO	Niv	Prix	Dose	Effet	Src	
DROGUES (DRUGS)							
Hyperfeuille	Hyperleaf	1	95	1	Ingestion et inhalation ; Vig DD 12 ; addiction DD 12 (physique) ; échelle : force : effets +2 aux JS vs effets mentaux (1h)	LdB	
MEDICAMENTS (MEDICINALS)							
Analgésique niv 1	Analgesic tier 1	1	75	1	Pris au dépourvu 1 round ; +1 aux JS vs souffrance (10min)	LdB	
Antibiotiques niv 1	Antibiotic, tier 1	1	75	1	+4 aux JS vs maladies pour 2 jours	GOP	*NEW*
Antiémétique niv 1	Antiemetic tier 1	1	75	1	+1 aux JS vs fiévreux ou nauséeux pour 10min ; JS gratuit si l'effet est en cours	A	
Antitoxine niv 1	Antitoxin tier 1	1	75	1	+4 aux JS vs poison (1h)	LdB	
Antiviraux niv 1	Counteractant tier 1	1	75	1	+1 aux JS vs afflictions	GOP	*NEW*
Coagulant niv 1	Coagulant tier 1	1	75	1	Immunité aux effets hémorragique 1min ; -1 en Athlétisme, Acrobaties et JS Réf	A	
Excitant niv 1	Excitant tier 1	1	75	1	+1 aux JS vs fatigue ou épuisé ; immunisé au sommeil (1h) ; -2 aux compétences de Dex	A	
Sédatif niv 1	Sedative tier 1	1	75	1	1d4 dgt non létaux ; permet un nouveau JS vs effet de terreur (avec +1)	LdB	
Sel volatile niv 1	Sal volatile tier 1	1	75	1	+1 PV si inconscient à cause de perte de PV Relance d'un JS si inconscient à cause d'un JS raté (avec un +4)	GOP	*NEW*
Stimulant niv 1	Stimulant tier 1	1	75	1	Ignorez les malus fatigue et épuisement (1d4 rounds) ; fait passer de fatigué à épuisé après les effets	A	
Vaccin niv 1	Vaccine tier 1	1	75	1	+6 aux JS vs une maladie spécifique pdt 1 mois (non cumulable	GOP	*NEW*

					avec antibiotique)	
POISONS						
Amnésite	Id moss	2	140	1	Voir annexe Combat du guide de création	LdB

Marchandises

Marchandise	VO	Prix	Vol	Src
BPU (1000)	UPB (1000)	1000	1	LdB
Céréales	Grain	1	1	LdB
Œuvres d'art	Fine art	Variable	Variable	LdB
Pierres précieuses, basse qualité	Gem, low quality	4 - 45	-	LdB
Pierres précieuses, semi-précieuses	Gem, semiprecious	50 – 95	-	LdB
Pierres précieuses, communes	Gem, common	150 – 450	-	LdB
Pierres précieuses, joyaux	Gem, jewel	1 000 – 4 500	-	LdB
Textiles, communs	Textiles, common	1	F	LdB
Textiles, de qualité	Textiles, fine	100	F	LdB

Nourritures et boissons

Marchandise	VO	Prix	Vol	Src
SUBSTANCES ENIVRANTES (INTOXICANT)				
Légère	Minor	1	F	LdB
Forte	Superior	10+	F	LdB
REPAS				
Médiocre	Poor	1	F	LdB
Normale	Common	3	F	LdB
Supérieure	Good	5	F	LdB
RESTAURANT				
Chaîne médiocre	Poor chain	2	-	A
Chaîne normale	Common chain	10	-	A
Chaîne supérieure	Good chain	25	-	A
Indépendant normal	Common independent venue	20	-	A
Indépendant supérieur	Good independent venue	50	-	A
AUTRES				
Ration de survie	Field ration	1/semaine	1/semaine	LdB
PAC	R2E	1	F	LdB

Logements

Logement	VO	Prix	Src
Appartement, 1-2 lits	Suite, 1-2 beds	5/nuit/lit	LdB
Appartement, 3-4 lits	Suite, 3-4 beds	10/nuit/lit	LdB
Capsule de sommeil	Sleep pod	1/nuit	LdB
Unité de logement	Efficiency	3/nuit	LdB

Services professionnels

Service	VO	Prix	Src
Blanchisserie, magique	Laundry, magical	10	A
Blanchisserie, standard	Laudry, standard	1	A
Communications	Communications	5 ou 10 /min	LdB
Lanceur de sorts, sort de niv 0	Spellcasting, 0-level spell	20	LdB
Lanceur de sorts, sort de niv 1	Spellcasting, 1-level spell	100	LdB
Lanceur de sorts, sort de niv 2	Spellcasting, 2-level spell	350	LdB
Lanceur de sorts, sort de niv 3	Spellcasting, 3-level spell	1 000	LdB
Lanceur de sorts, sort de niv 4	Spellcasting, 4-level spell	3 000	LdB
Lanceur de sorts, sort de niv 5	Spellcasting, 5-level spell	9 000	LdB
Lanceur de sorts, sort de niv 6	Spellcasting, 6-level spell	30 000	LdB
Soins, exotique	Grooming, exotic	75	A
Soins, standard	Grooming, standard	3	A
Traitement médical, blessures mortelles	Medical treatment, deadly wounds	75	A
Traitement médical, drogues et poisons	Medical treatment, drug and poison	1 000	A
Traitement médical, maladies	Medical treatment, disease	1 000	A
Traitement médical, soins prolongés	Medical treatment, long-term care	100/jour	A
Traitement médical, stabilisation prolongée	Medical treatment, long-term stability	15/h	A
Travailleur indépendant	Professional freelancer	Bonus de compétence x2/jour	LdB
Travailleur non qualifié	Unskilled labor	4/jour ou 1/h	LdB

Station de rechargement

Durée	Prix	Src
1 round/charge	½ prix de la batterie ou de la cellule	LdB

Transports

Méthode	VO	Prix	Src
Maglev	Grav-train passage	1 pour 160km	LdB
Navire	Sea vessel passage	1 pour 80km	LdB
Robo-taxi	Robo-taxi passage	1 pour 160km	LdB
Vaisseau spatial, économique	Starship passage, common	50 par jour de voyage	LdB
Vaisseau spatial, confortable	Starship passage, good	300 par jour de voyage	LdB
Vaisseau spatial, luxueux	Starship passage, luxurious	1 000 par jour de voyage	LdB
Vol suborbital	Suborbital flight	1 pour 40km	LdB

Annexe : Galerie





PISTOLET À PLASMA ÉTOILE ROUGE
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 1d8 E & F
CRITIQUE : combustion 1d8

PISTOLET LASER AZIMUT
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : laser
DÉGÂTS : 1d4 F
CRITIQUE : combustion 1d4

CANON À PLASMA ÉTOILE JAUNE
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 4d10 E & F
CRITIQUE : combustion 2d8

FUSIL LASER CORONA
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : Laser
DÉGÂTS : 2d6 F
CRITIQUE : combustion 1d6

FUSIL À PLASMA ÉTOILE JAUNE
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 2d10 E & F
CRITIQUE : combustion 1d8

FUSIL LASER AUTOMATIQUE TACTIQUE
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : laser
DÉGÂTS : 5d4 F
CRITIQUE : combustion 2d4

PISTOLET SONIQUE TONNERRE
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : sonique
DÉGÂTS : 1d8 S
CRITIQUE : assourdissement

ARTILLERIE LASER APHÉLIE
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : laser
DÉGÂTS : 3d8 F
CRITIQUE : combustion 1d6

FAUCHEUR DE RUE TONNERRE
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : sonique
DÉGÂTS : 1d6 S
CRITIQUE : renversement

PISTOLET ZÉRO TYPE ENGELURE
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : cryogénique
DÉGÂTS : 1d6 Fr
CRITIQUE : chancelant

FUSIL ŒIL DE SHIRREN WARP
TYPE : arme de précision (deux mains)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 10d10 P
CRITIQUE : –

FUSIL ZÉRO TYPE GRÊLE
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : cryogénique
DÉGÂTS : 2d8 Fr
CRITIQUE : chancelant

CANON ZÉRO TACTIQUE
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : cryogénique
DÉGÂTS : 3d8 Fr
CRITIQUE : chancelant



CANON À MAIN BRAVADE
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 1d8 P
CRITIQUE : renversement

PISTOLET ROTATIF TACTIQUE
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 2d4 P
CRITIQUE : –

FUSIL BRÈCHE IMPACT
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 3d10 P
CRITIQUE : renversement

FUSIL BRÈCHE D'ARRÊT
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 2d10 P
CRITIQUE : renversement

GÉNÉRATEUR RAD ÉLECTROMAGNÉTIQUE
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : incendiaire
DÉGÂTS : 2d4 F
CRITIQUE : irradiation

ÉBLOUISSEUR STROBOSCOPIQUE
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : laser
DÉGÂTS : 2d12 F
CRITIQUE : aveuglement

CANON RAD NEUTRON
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : incendiaire
DÉGÂTS : 3d6 F
CRITIQUE : irradiation

RAYON DE SOUMISSION FLASH
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : laser
DÉGÂTS : 1d6 F
CRITIQUE : aveuglément

GÉNÉRATEUR DE SURTENSION STANDARD
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : choc
DÉGÂTS : 1d10 E
CRITIQUE : propagation 1d10

CANON ÉLECTROMAGNÉTIQUE ÉLITE
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 8d10 P
CRITIQUE : hémorragie 3d6

CANON ÉLECTRIQUE ÉVOLUÉ
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 1d10 P
CRITIQUE : –

GÉNÉRATEUR DE FOUDRE ROQUETTE
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : choc
DÉGÂTS : 4d8 E
CRITIQUE : –

BIDENT À PLASMA 12 CRANS
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 1d8 E & F
CRITIQUE : renversement

FUSIL DE FOCALISATION DOUBLE
TYPE : arme de précision (deux mains)
CATÉGORIE : laser
DÉGÂTS : 2d4 F
CRITIQUE : combustion 1d4

PISTOLET FOURCHE 6 CRANS
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 1d3 E & F
CRITIQUE : combustion 1d4

FUSIL DE FOCALISATION QUAD
TYPE : arme de précision (deux mains)
CATÉGORIE : laser
DÉGÂTS : 7d4 F
CRITIQUE : combustion 3d4



LASER SERPENT AZIMUTH
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : laser
DÉGÂTS : 2d4 F
CRITIQUE : combustion 1d4

PISTOLET PERFORATEUR DIFFRACTION
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : sonique
DÉGÂTS : 1d4 S
CRITIQUE : Hémorragie 1d4

LASER SERPENT PÉRIHÉLIE
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : laser
DÉGÂTS : 3d12 F
CRITIQUE : combustion 4d4

PISTOLET RÉSONATEUR À MATRICE
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : sonique
DÉGÂTS : 5d6 S
CRITIQUE : assourdissement

FUSIL SONORE
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : sonique
DÉGÂTS : 1d4 S
CRITIQUE : démoralisation

FUSIL DU VIDE TOMBE
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : cryogénique
DÉGÂTS : 1d6 Fr
CRITIQUE : suffocation

PROJECTEUR SONORE EXHORTEUR
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : sonique
DÉGÂTS : 1d6 S
CRITIQUE : démoralisation

FUSIL DU VIDE TOMBEAU
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : cryogénique
DÉGÂTS : 2d10 Fr
CRITIQUE : suffocation

DISPERSEUR DE MINES MERCENAIRE
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : aucune
DÉGÂTS : –
CRITIQUE : –

PISTOLET AIGUILLON FRELON
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : aucune
DÉGÂTS : 6d8 A & P
CRITIQUE : corrosion 4d6

PROJECTEUR DE BOUCLIER SENTINELLE
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : aucune
DÉGÂTS : –
CRITIQUE : –

PISTOLET AIGUILLON VESPULA
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : aucune
DÉGÂTS : 2d8 A & P
CRITIQUE : corrosion 2d6

FUSIL STACCATO PULSION
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : sonique
DÉGÂTS : 1d10 S
CRITIQUE : assourdissement

FUSIL STACCATO MARTELEUR
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : sonique
DÉGÂTS : 8d10 S
CRITIQUE : assourdissement



PISTOLET INJECTEUR MÉDIC
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 1d6 P
CRITIQUE : injection DC +2

FUSIL SPECTRE GUÊPE
TYPE : arme de précision (deux mains)
CATÉGORIE : aucune
DÉGÂTS : –
CRITIQUE : injection DC +2

PISTOLET MAGNÉTIQUE EXPLORATEUR
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : choc
DÉGÂTS : 1d6 E
CRITIQUE : propagation 1d6

CANON À FLÉCHETTES LÉGER
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : projectiles
DÉGÂTS : 1d8 P
CRITIQUE : incrustation 1d6

FUSIL TEMPÊTE VIF
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : choc
DÉGÂTS : 1d6 E
CRITIQUE : –

FUSIL DRAGON DRAKE
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : incendiaire
DÉGÂTS : 3d6 F
CRITIQUE : combustion 2d4

SPIRE COLOSSE CORONA
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : choc
DÉGÂTS : 1d8 E
CRITIQUE : propagation 1d6

PISTOLET DRAGON DRAGONNET
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : incendiaire
DÉGÂTS : 1d6 F
CRITIQUE : combustion 1d6

PROJECTEUR DE FEU BOULE DE FEU
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : incendiaire
DÉGÂTS : 1d8 F
CRITIQUE : combustion 1d6

PISTOLET FRASIL SUBZÉRO
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : cryogénique
DÉGÂTS : 1d4 Fr & P
CRITIQUE : hémorragie 1d4

CARABINE DE GLACE GÉLIDE
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : cryogénique
DÉGÂTS : 3d8 Fr & P
CRITIQUE : –

CANON FRASIL ULTRAFROID
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : cryogénique
DÉGÂTS : 4d8 Fr & P
CRITIQUE : chancelant

CANON À ONDES PSYCHIQUES I
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : aucune
DÉGÂTS : 1d6
CRITIQUE : démoralisation

PISTOLET OSSEUX SÉPULCRE
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : cryogénique
DÉGÂTS : 2d8 Fr
CRITIQUE : –



PERSUADEUR
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 2d4 É & F
CRITIQUE : blessure

FUSIL GAMMA FUSION
TYPE : arme de précision (deux mains)
CATÉGORIE : incendiaire
DÉGÂTS : 3d10 F
CRITIQUE : irradiation

BOLTER À PLASMA TACTIQUE
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 1d10 É & F
CRITIQUE : –

CONQUÉRANT ÉTOILE BLEUE
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 5d10 É & F
CRITIQUE : blessure

PISTOLET FUNÈBRE HARMONIQUE
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : sonique
DÉGÂTS : 1d3 S
CRITIQUE : écœurement

CANON FUNÈBRE PARAMÉTRIQU
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : sonique
DÉGÂTS : 7d6 S
CRITIQUE : assourdissement

FUSIL À MICROFUSION LOURD
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 5d8 E & F
CRITIQUE : irradiation

FUSIL GOULET
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : incendiaire
DÉGÂTS : 1d8 F
CRITIQUE : combustion 1d6

PISTOLET DÉSINTÉGRATEUR LIQUIDATEUR
TYPE : arme légère (une main)
CATÉGORIE : désintégrateur
DÉGÂTS : 1d10 A
CRITIQUE : –

FUSIL DÉSINTÉGRATEUR MOISSONNEUR
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : désintégrateur
DÉGÂTS : 3d10 A
CRITIQUE : corrosion 2d6

FUSIL INCENDIAIRE CERBÈRE
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : incendiaire
DÉGÂTS : 3d10 F
CRITIQUE : combustion 3d6

CANON DÉSINTÉGRATEUR EXÉCUTEUR
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : désintégrateur
DÉGÂTS : 5d10 A
CRITIQUE : corrosion 3d6

RAYON RÉFRIGÉRANT ALGIDE
TYPE : arme longue (deux mains)
CATÉGORIE : cryogénique
DÉGÂTS : 2d4 Fr
CRITIQUE : chancelant

CANON HYDRA PYTHON
TYPE : arme lourde (deux mains)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 1d6 E & F
CRITIQUE : –



DOSHKO À PLASMA, ÉTOILE ROUGE
TYPE : arme de corps à corps évoluée (deux mains)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 1d10 E & F
CRITIQUE : Blessure grave

ÉCHARPEUSE
TYPE : arme de corps à corps évoluée (une main)
CATÉGORIE : –
DÉGÂTS : 1d12 T
CRITIQUE : hémorragie 1d8

MATRAQUE CHOC, STATIQUE
TYPE : arme de corps à corps évoluée (une main)
CATÉGORIE : choc
DÉGÂTS : 1d12 E
CRITIQUE : Arc 1d4

ÉPÉE À PLASMA, TACTIQUE
TYPE : Arme de corps à corps évoluée (une main)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 2d8 E & F
CRITIQUE : blessure grave

ÉPÉE À PLASMA, ÉTOILE JAUNE
TYPE : Arme de corps à corps évoluée (une main)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 5d8 E & F
CRITIQUE : blessure grave

ÉPÉE DU FEU CÉLESTE, TACTIQUE
TYPE : Arme de corps à corps évoluée (une main)
CATÉGORIE : incendiaire
DÉGÂTS : 2d4 F
CRITIQUE : combustion 1d8

ÉPÉE LONGUE, MOLÉCULAIRE
TYPE : Arme de corps à corps évoluée (une main)
CATÉGORIE : –
DÉGÂTS : 10d8 T
CRITIQUE : –

HACHEUSE
TYPE : Arme de corps à corps évoluée (une main)
CATÉGORIE : –
DÉGÂTS : 4d10 T
CRITIQUE : hémorragie 2d8

LAME DE DÉVASTATION, DÉMOLITION
TYPE : Arme de corps à corps évoluée (deux mains)
CATÉGORIE : –
DÉGÂTS : 2d8 T
CRITIQUE : –

ÉPÉE DE DUEL, MOLÉCULAIRE
TYPE : Arme de corps à corps simple (une main)
CATÉGORIE : –
DÉGÂTS : 10d6 T
CRITIQUE : –

ÉPÉE DE DUEL, TACTIQUE
TYPE : Arme de corps à corps simple (une main)
CATÉGORIE : –
DÉGÂTS : 1d6 T
CRITIQUE : –



PIC SISMIQUE LÉGER
TYPE : arme de corps à corps évoluée (deux mains)
CATÉGORIE : sonique
DÉGÂTS : 1d4 S
CRITIQUE : assourdissement

LAME PUZZLE DÉVOUEMENT
TYPE : arme de corps à corps simple (deux mains)
CATÉGORIE : aucune
DÉGÂTS : 3d6 T
CRITIQUE : –

BÂTON DE L'ÉTOILE DE GLACE COMBATTANT
TYPE : arme de corps à corps évoluée (deux mains)
CATÉGORIE : cryogénique
DÉGÂTS : 4d6 Fr ou 4d6 F
CRITIQUE : –

LANCE ÉLITE
TYPE : arme de corps à corps simple (deux mains)
CATÉGORIE : aucune
DÉGÂTS : 5d6 P
CRITIQUE : –

HACHE ÉRUPTIVE ÉTOILE JAUNE
TYPE : Arme de corps à corps évoluée (deux mains)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 1d8 E & F
CRITIQUE : combustion 1d8

LANCE NOVA ÉTOILE BLEUE
TYPE : arme de corps à corps évoluée (deux mains)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 8d6 E & F
CRITIQUE : blessure grave

FAUX ULTRAFINE
TYPE : arme de corps à corps simple (deux mains)
CATÉGORIE : aucune
DÉGÂTS : 7d8 T
CRITIQUE : –

MARTEAU TEMPÊTE DIAMAGNÉTIQUE
TYPE : arme de corps à corps évoluée (deux mains)
CATÉGORIE : choc
DÉGÂTS : 1d8 C & E
CRITIQUE : renversement

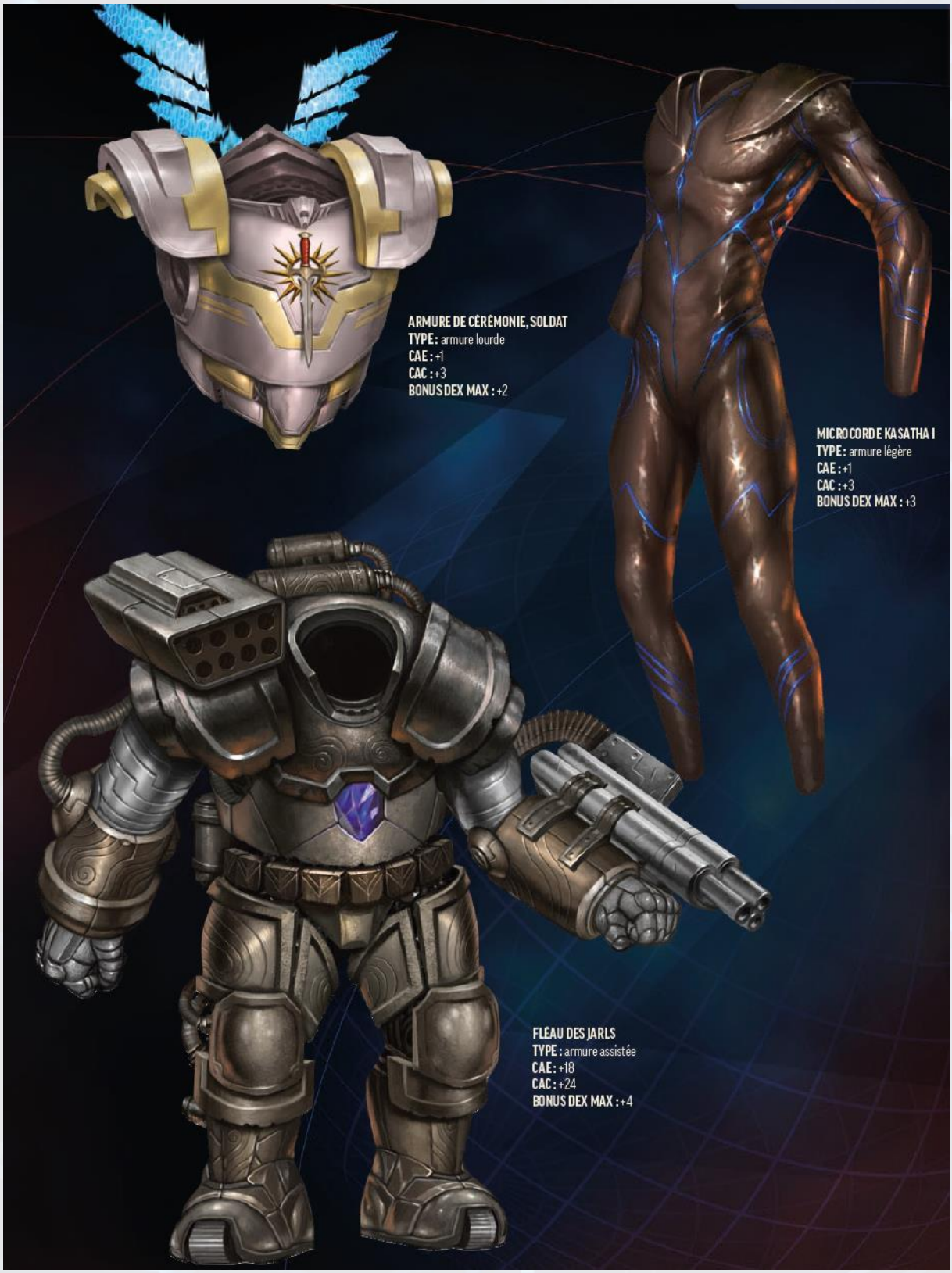
MATRAQUE RAFALE TEMPÊTE
TYPE : arme de corps à corps évoluée (une main)
CATÉGORIE : cryogénique
DÉGÂTS : 1d6 Fr
CRITIQUE : chancelant

SHURIKEN DYNAMO
TYPE : arme spéciale (une main)
CATÉGORIE : aucune
DÉGÂTS : 12d6 E
CRITIQUE : –

COUTEAU HURLEUR HARMONIQUE
TYPE : arme de corps à corps évoluée (une main)
CATÉGORIE : sonique
DÉGÂTS : 1d4 S
CRITIQUE : –


COUTEAU À CRAN D'ARRÊT TACTIQUE
TYPE : arme de corps à corps simple (une main)
CATÉGORIE : aucune
DÉGÂTS : 1d4 T
CRITIQUE : –
CHAÎNE DES OMBRES ACOLYTE
TYPE : arme de corps à corps évoluée (deux mains)
CATÉGORIE : cryogénique
DÉGÂTS : 3d4 Fr
CRITIQUE : entrave
POING-CARTOUCHES ÉVOLUÉ
TYPE : arme de corps à corps simple (une main)
CATÉGORIE : aucune
DÉGÂTS : 4d8 C
CRITIQUE : –
RUBAN DE COMBAT TRADITIONNEL
TYPE : arme de corps à corps évoluée (deux mains)
CATÉGORIE : aucune
DÉGÂTS : 1d8 T
CRITIQUE : –
GANTELETS DE POLARITÉ AURORA
TYPE : arme de corps à corps évoluée (deux mains)
CATÉGORIE : choc
DÉGÂTS : 2d6 E
CRITIQUE : –
FOUET NEURAL ÉLECTROPLAX
TYPE : arme de corps à corps évoluée (une main)
CATÉGORIE : choc
DÉGÂTS : 1d4 E
CRITIQUE : propagation 1d4
ÉVENTAIL DE GUERRE
TYPE : arme de corps à corps évoluée (une main)
CATÉGORIE : aucune
DÉGÂTS : 1d8 T
CRITIQUE : –
VOLTE DE FEU IMMOLATION
TYPE : arme de corps à corps évoluée (deux mains)
CATÉGORIE : incendiaire
DÉGÂTS : 1d8 F
CRITIQUE : combustion 1d6
MAILLET ÉVOLUÉ
TYPE : arme de corps à corps simple (deux mains)
CATÉGORIE : aucune
DÉGÂTS : 3d8 C
CRITIQUE : renversement
LAME MAGMA RHYOLITE
TYPE : arme de corps à corps évoluée (une main)
CATÉGORIE : incendiaire
DÉGÂTS : 1d8 F & T
CRITIQUE : blessure
POING SOLAIRE ÉTOILE JAUNE
TYPE : arme de corps à corps évoluée (une main)
CATÉGORIE : plasma
DÉGÂTS : 1d8 E & F
CRITIQUE : blessure


PEAU CARBONE, GRAPHITE
TYPE : armure légère
CAE : +3
CAC : +4
BONUS DEX MAX : +4
ARMURE FLIBUSTIER I
TYPE : armure légère
CAE : +2
CAC : +3
BONUS DEX MAX : +4
ARMURE SHOTALASHU
TYPE : armure légère
CAE : +19
CAC : +20
BONUS DEX MAX : +7
GAMME DÉFIANCE, ESCOUADE
TYPE : armure lourde
CAE : +5
CAC : +8
BONUS DEX MAX : +1
GAMME HARDLIGHT, ESCOUADE
TYPE : armure légère
CAE : +15
CAC : +15
BONUS DEX MAX : +6


ARMURE DE CÉRÉMONIE, SOLDAT
TYPE : armure lourde
CAE : +1
CAC : +3
BONUS DEX MAX : +2
MICROCORDE KASATHA I
TYPE : armure légère
CAE : +1
CAC : +3
BONUS DEX MAX : +3
FLEAU DES JARLS
TYPE : armure assistée
CAE : +18
CAC : +24
BONUS DEX MAX : +4


COTTE FUNESTE ENRÔLÉ
TYPE : Armure légère
CAE : +4
CAC : +5
BONUS DEX MAX : +4
CUIRASSE DE LA NUIT I
TYPE : Armure lourde
CAE : +11
CAC : +13
BONUS DEX MAX : +4
GRÂCE DE L'HÉRITIER III
TYPE : Armure lourde
CAE : +25
CAC : +27
BONUS DEX MAX : +4


HARNAIS SHOBHAD CHEF DE GUERRE
TYPE : Armure légère
CAE : +9
CAC : +11
BONUS DEX MAX : +5
BRIGANDINE VESK V
TYPE : Armure légère
CAE : +19
CAC : +20
BONUS DEX MAX : +5


ARMURE DE CÉLÉRITÉ
TYPE : armure assistée
CAE : +16
CAC : +20
BONUS DEX MAX : +5
ARMURE SANGLANTE KYTON
TYPE : armure assistée
CAE : +20
CAC : +25
BONUS DEX MAX : +4
SUBMERSIBLE INDIVIDUEL
TYPE : armure assistée
CAE : +10
CAC : +14
BONUS DEX MAX : +2


AÉGIS ARCANIQUE
TYPE : armure assistée
CAE : +12
CAC : +16
BONUS DEX MAX : +3
GARDE STELLAIRE
TYPE : armure assistée
CAE : +27
CAC : +29
BONUS DEX MAX : +4
ARMURE DU CERF
TYPE : armure assistée
CAE : +16
CAC : +18
BONUS DEX MAX : +4