

◀◀ ANNEXES_

<< ANNEXE 1 : CRÉATION DE PERSONNAGE

MODIFICATEUR DE DOM. EN CORPS À CORPS	
FORCE_	Modificateur
1-2	-6
3-4	-4
5-6	-2
7-8	-1
9-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
Etc.	+1 tous les 2 niveaux

RÉSISTANCE AUX DOMAGES	
FOR+CON_	Résistance aux Dom.
2-5	+6
6-9	+4
10-13	+2
14-17	+1
18-21	+0
22-25	-1
26-29	-2
30-33	-3
34-37	-4
38-41	-5
Etc.	-1 tous les 4 niveaux

RÉSISTANCES NATURELLES	
RÉSULTAT_	Résistance naturelle
1-2	+6
3-4	+4
5-6	+2
7-8	+1
9-11	+0
12-13	-1
14-15	-2
16-17	-3
18-19	-4
20-21	-5
Etc.	-1 tous les 2 niveaux

APTITUDE NATURELLE	
ATTRIBUT_	Aptitude naturelle
3	-4
4	-3
5	-2
6-7	-1
8-9	0
10-12	1
13-15	2
16-18	3
19-21	4
22-24	5
25	6

POINTS D'ATTRIBUTS AVANT RÉPARTITION DES PC	
AMBIANCE_	Points d'attributs
Réaliste	28
Intermédiaire	36
Héroïque	44

COÛT D'AUGMENTATION DES ATTRIBUTS	
NIVEAU VISÉ_	Coût en Points d'attributs
8	1
9	2
10	3
11	4
12	5
13	6
14	7
15	8
16	10
17	12
18	14
19	17
20	20

ACHAT DES POINTS D'ATTRIBUTS	
DÉPENSE_	Amélioration
1 PC	+2 points d'Attributs
2 PC	+4 points d'Attributs
3 PC	+6 points d'Attributs
4 PC	+8 points d'Attributs
5 PC	+10 points d'Attributs
6 PC	+12 points d'Attributs
7 PC	+14 points d'Attributs
8 PC	+16 points d'Attributs

CHANCE DE DÉPART	
AMBIANCE_	Chance de départ
Réaliste	11
Intermédiaire	13
Héroïque	15

AUGMENTATION DES COMPÉTENCES À LA CRÉATION DE PERSONNAGE	
NIVEAU DE MAÎTRISE VISÉ_	Coût par niveau
-3 * à +0	1
+1 à +5	1
+6 à +10	2
+11	3
+12	5
+13	7
Etc.	+2/niveau

** Dépenser 1 point dans une Compétence notée « X » fait passer le niveau de base de celle-ci à -3.*

TABLE DES MUTATIONS (p. 124)

1D100_	Mutation	Avantage *	Désavantage
01-06	Adaptation extérieure	3 PC	-
07-10	Amphibie	2 PC	-
11-13	Androgyne	Neutre	Neutre
14-16	Asexué	Neutre	Neutre
17-19	Autofécondation	Neutre	Neutre
20-23	Caractère génétique animal (1D4) : 1. Caractère félin 2. Caractère canin 3. Caractère reptilien 4. Caractère simiesque	2 PC	-
24-25	Contact corrosif	3 PC	-
26-27	Contagion	3 PC	-
28-30	Corne	1 PC	-
31-35	Crocs	1 PC	-
36-40	Difformités légères	-	+1 PC
41-43	Difformités importantes	-	+3 PC
44-46	Empathie	4 PC	-
47-49	Excroissance osseuse rétractable	3 PC	-
50-52	Griffes	2 PC	-
53	Instabilité moléculaire	4 PC	-
54-56	Métamorphe	4 PC	-
57-58	Organe sensoriel manquant (1D6) : 1. Papilles gustatives atrophiées 2. Nez atrophié 3. Sens du toucher atrophié 4. Oreille manquante 5. Œil manquant (6. Relancer)	Neutre - - - -	Neutre +1 PC +1 PC +2 PC +3 PC
59-60	Organe sensoriel supplémentaire ou amélioré (1D6) : 1. Goût amélioré 2. Odorat amélioré 3. Toucher amélioré 4. Oreille supplémentaire 5. Œil supplémentaire (6. Relancer)	Neutre 1 PC 1 PC 2 PC 2 PC	Neutre - - - -
61	Parasite(s)	1 PC	-
62-66	Peau renforcée	2 PC	-
67	Purulence	-	+ 2 PC
68-70	Queue	1 PC	-
71	Radiation	3 PC	-
72-75	Régénération	2 PC	-
76-80	Résistance naturelle (1D6) : 1. Résistance au feu 2. Résistance au froid 3. Résistance aux drogues 4. Résistance aux maladies 5. Résistance aux poisons 6. Résistance aux radiations	Neutre 1 PC 1 PC 1 PC 1 PC 1 PC	Neutre - - - - -
81-85	Sixième sens	1 PC	-
86-88	Sonar	3 PC	-
89	Squelette renforcé	3 PC	-
90-92	Symbiote(s)	3 PC	-
93-95	Tentacule rétractable	1 PC	-
96-00	Vision nocturne	3 PC	-

* Seulement si la mutation est choisie par le joueur.

LISTE DES AVANTAGES		
AVANTAGES_	Coût	Page
Allié ou Fournisseur supplémentaire	2 PC	133
Ambidextre (unique)	1 PC	133
Argent supplémentaire	1 PC	133
Bilingue (unique)	1PC	133
Bonne mémoire (unique)	1PC	133
Bons réflexes (unique)	2 PC	133
Carte au trésor	1 à 5 PC	133
Concession	1 à 5 PC	133
Contacts	1 PC	133
Dur à cuire (unique)	2 PC	133
Fausse identité	2 PC	133
Formation	1 PC	133
Homo delphinus (unique)	1 PC	133
Incevable (unique)	1 PC	133
Nerfs d'acier (unique)	1 PC	133
Nyctalope (unique)	2 PC	134
Parts	1 à 4 PC	134
Rente	3 PC	134
Résistance à la douleur (unique)	1 PC	134
Résistance naturelle augmentée (unique)	1 PC	134
Sens développé (unique)	1 ou 2 PC	134
Titre	4 PC	134

LISTE DES DÉSAVANTAGES		
AVANTAGES_	Coût	Page
Allergie légère	+1 PC	134
Allergie sévère	+3 PC	134
Allergie fatale	+6 PC	134
Déséquilibre mental		
• Cleptomanie	+2 PC	134
• Mégalomanie	+2 PC	134
• Paranoïa	+2 PC	134
• Hallucination	+2 PC	134
• Pulsions psychopathe	+3 PC	134
• Double personnalité	+2 PC	134
Ennemi héréditaire	+3 PC	134
Faiblesse naturelle (unique)	+1 PC	134
Froussard (unique)	+1 PC	134
Infirmité	+5 ou +7 PC	134
Lent à réagir (unique)	+2 PC	135
Opposants supplémentaires	+1 PC	135
Petite nature (unique)	+1 PC	135
Peu endurant (unique)	+1 PC	135
Phobie	variable	135
Recherché par une petite communauté	+1 PC	135
Recherché par une nation/faction majeure	+3 PC	135
Secret	+2 à +3 PC	135
Sens diminué (unique)	+1 PC ou +2 PC	135

DISTANCE DE DÉPLACEMENT SOUS L'EAU												
COO/ Athlétisme (ou Hybride)	Allure											
	Lente			Moyenne			Rapide			Max.		
	Hum	TH	Hyb	Hum	TH	Hyb	Hum	TH	Hyb	Hum	TH	Hyb
3-5	0,5	2	3	1	4	6	2	8	12	3	16	24
6-10	1	3	4	2	6	8	4	12	16	6	24	32
11-15	1	4	5	3	8	10	6	16	20	9	32	40
16-20	2	5	6	4	10	12	8	20	24	12	40	48
21-25	3	6	7	5	12	14	10	24	28	15	48	56
26 et +	Allure moyenne /2			+2 m tous les 5 niveau			Allure moyenne x2			Allure moyenne x4		

Hum. : humains normaux ; TH : techno-hybrides ; Hyb. : Hybrides naturels ou géno-hybrides.

DISTANCE DE DÉPLACEMENT				
COO/ Athlétisme	Allure			
	Lente	Moyenne	Rapide	Max.
3-5	3	6	12	24
6-10	4	8	16	32
11-15	5	10	20	40
16-20	6	12	24	48
21-25	7	14	28	56
26 et +	All. Moy. /2	+2 m tous les 5 niveau	All. Moy. x2	All. Moy. x4

EXO-FROCE ET MODIF. DE DOM. (p. 324)	
EXF_	Modificateur de dom. (V-)
50-54	-6
55-59	-4
60-64	-2
65-96	-1
70-74	+0
75-79	+1
80-84	+2
85-89	+3
90-94	+4
95-99	+5
Etc.	+1 tous les 5 niveaux

LISTE DES PROFESSIONS

ARTISAN/ARTISTE	p.154
ASSASSIN	p.155
Conditions requises : 3 ans d'expérience en tant que Chasseur de prime, Espion, Mercenaire, Soldat/Milicien ou Voleur/Criminel.	
BARMAN	p.155
CHASSEUR DE PRIMES	p.156
Conditions requises : 2 ans d'expérience en tant que Mercenaire, Policier/Enquêteur, Soldat, Veilleur ou même... Criminel/Voleur...	
CONTREBANDIER	p.157
CULTIVATEUR/ÉLEVEUR	p.158
DIPLOMATE	p.159
Conditions requises : Études supérieures (Droit ou Sciences politiques).	
ÉRUDIT/ARCHÉOLOGUE	p.159
Conditions requises : Études supérieures (Sciences/Sciences humaines).	
ESPION	p.160
Conditions requises : 3 ans d'expérience en tant que Diplomate, Mercenaire, Policier/Enquêteur, Soldat/Milicien ou Veilleur.	
HYBRIDE DU TRIDENT (MEMBRE DU G.S.I.)	p.161
Conditions requises : Être un géno-hybride.	
MARCHAND	p.162
MARCHAND ITINÉRANT/CONTEUR	p.163
MÉDECIN/CHIRURGIEN	p.163
Conditions requises : Études supérieures (Médecine).	
MERCENAIRE	p.164
MINEUR	p.165
OFFICIER NAVAL/NAVIGATEUR	p.166
Conditions requises :	
• <i>Marine civile :</i> Études supérieures (École navale) ou 15 années d'expérience en tant que Sous-marinier.	
• <i>Marine militaire :</i> Études supérieures (École navale).	
OFFICIER MILITAIRE	p.167
Conditions requises : Études supérieures (École militaire) ou 15 années d'expérience en tant que Soldat/Milicien ou Techno-hybride ou 12 années d'expérience en tant que Soldat d'élite ou Veilleur.	
OUVRIER/DOCKER	p.168
PILOTE DE CHASSE	p.169
Conditions requises : Études supérieures (Sciences).	
PIRATE	p.170
POLICIER/ENQUÊTEUR	p.170

PRÊTRE DU TRIDENT	p.171
Cette Profession n'est disponible qu'avec l'accord du MJ.	
PROSTITUÉ(E)	p.172
SCIENTIFIQUE/INGÉNIEUR	p.172
Conditions requises : Études supérieures (Sciences/Sciences humaines ou École d'ingénieur).	
SOLDAT/MILICIEN	p.173
SOLDAT D'ÉLITE	p.174
Conditions requises : 3 ans d'expérience en tant que Soldat/Milicien. De plus, deux des Attributs suivants doivent être au niveau 15 ou plus : Force, Constitution, Volonté.	
SOUS-MARINIER	p.175
TECHNICIEN/MÉCANICIEN	p.176
TECHNO-HYBRIDE	p.177
Conditions requises : Être un techno-hybride.	
VEILLEUR	p.178
VOLEUR/CRIMINEL	p.179

TABLE DES REVERS (p. 185)

1D100	Revers
01-20	Incident mineur sans conséquence
21-25	Accident
26-28	Attentat
29-31	Bannissement
32-36	Blessure
37-39	Catastrophe
40-48	Choc psychologique
49-51	Complot
52-54	Contamination/Maladie
55-57	Contrat
58-60	Deuil
61-62	Diffamation
63-64	Enlèvement
65-69	Emprisonnement
70-74	Ennemi
75-79	Ennemi important
80-82	Faute lourde
83-86	Fugitif
87-92	Mauvaise passe
93	Mutilation
94	Pillage
95	Polaris
96	Renvoi
97	Vendetta
98	Trahison
99	Irradiation
100	Relancer ou autre Revers au choix du MJ

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ DES TESTS	
DIFFICULTÉ DE L'ACTION	Modificateur de difficulté
Extrêmement facile	+10
Très facile	+7
Facile	+5
Assez facile	+3
Moyen	+0
Assez difficile	-3
Difficile	-5
Très difficile	-7
Extrêmement difficile	-10
Presque impossible	-13
Surhumain	-15
Héroïque	-20

MARGES & MODIFICATEURS DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC				
MARGE	Degré de réussite	Modificateur de réussite	Degré d'échec	Modificateur d'échec
1-2	De justesse	+0	De justesse	+0
3-4	Correct	+1	Médiocre	-1
5-6	Assez bon	+2	Assez mauvais	-2
7-9	Bon	+3	Mauvais	-3
10-12	Très bon	+4	Très mauvais	-4
13-14	Excellent	+5	Exécrable	-5
15-19	Parfait	+6	Catastrophique *	-6
20-24	Extraordinaire	+7		-7
25-34	Héroïque	+8		-8
35+	Légendaire	+9		-9

* Risque de Catastrophe

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE COMBAT

1. SURPRISE (SI NÉCESSAIRE)

Si un ou plusieurs combattants risquent d'être surpris par leurs adversaires (embuscade, attaque soudaine, etc.), ils doivent effectuer un Test de Réaction, pour voir s'il peuvent agir et dans quelle mesure. Les personnages ayant raté leur Test au premier Tour de combat retrouveront leur score d'Initiative normal au Tour suivant. Voir la section **Surprise**.

2. INITIATIVE DE BASE

Chaque joueur détermine l'Initiative de base de son personnage, qui est normalement égale à son niveau de Réaction, sauf bonus ou malus particuliers.

3. DÉCLARATIONS D'INTENTIONS & MODIFICATION DE L'INITIATIVE

Dans l'ordre croissant des niveaux d'Initiative (les plus lents en premiers), chaque joueur, y compris le MJ pour ses propres PNJ, déclare rapidement mais précisément les intentions de son personnage (se déplacer, attaquer, etc.). Si la déclaration du joueur impose une modification de l'Initiative de son personnage, celle-ci prend effet immédiatement. Le nouveau niveau d'Initiative est appelé « niveau actuel », par rapport au niveau de base (celui du début du Tour).

- **Plusieurs Attaques** : un joueur désirant que son personnage accomplisse plus d'une Attaque dans le Tour de combat doit l'annoncer à cette étape. Il place les marqueurs supplémentaires nécessaires sur l'échelle d'Initiative. Voir **Effectuer plusieurs Attaques par Tour**, page 218.
- **Initiatives équivalentes** : si plusieurs personnages peuvent agir à la même phase d'action, et que les Actions ne sont pas considérées comme simultanées, les déclarations d'intention doivent être faites dans l'ordre croissant des Initiatives (les plus lents annoncent leur Action en premier, permettant ainsi aux plus rapides de réagir en conséquence). Voir **Initiatives équivalentes**, page 214.
- **Précipiter son Action (optionnel)** : le joueur peut décider de précipiter l'Action de son personnage. Celui-ci gagne immédiatement un bonus de +3 à son niveau d'Initiative, mais son Action subira un malus à cause de la précipitation. Voir **Précipiter son Action**, page 218.

- **Retarder son Action** : le joueur peut décider de retarder l'Action de son personnage. Celui-ci agira plus tard dans le Tour de Combat, à n'importe quelle phase d'action. Voir **Retarder son Action**, page 218.
- **Préparation** : certaines Actions demandent une Préparation, c'est-à-dire un geste, un mouvement qui va la retarder (par exemple sortir une arme ou viser). Voir **Préparations**, page 216.
- **Choix d'un Mode de combat (combat au contact seulement)** : à cette étape, le joueur peut également choisir (ou modifier) un Mode de combat pour son personnage. Voir la règle optionnelle des **Modes de combat**, page 223.
- **Modifications de l'Initiative** : certains événements peuvent modifier l'Initiative du personnage. Le nouveau score d'Initiative est appelé « score actuel » (par opposition au score de base, celui du début du Tour).

3. RÉOLUTION DES ACTIONS

Les Actions déclarées sont alors résolues dans l'ordre décroissant des niveaux d'Initiative (les plus rapides en premier), à leur phase d'action respective. Ainsi, le personnage ayant le plus haut score d'Initiative peut agir dès la première phase d'action. Les joueurs effectuent alors chacun à leur tour les Tests nécessaires (les Tests d'attaque, par exemple), puis le MJ décrit l'Action et son résultat. Plus la marge de réussite (ou d'échec) est importante, et plus la description devra être spectaculaire (avec la complicité du MJ, un joueur expérimenté peut même décrire lui-même l'Action de son personnage !). Les effets de l'Action (les blessures infligées par exemple, et tous les problèmes qu'elles posent !) sont applicables immédiatement.

4. FATIGUE (SI NÉCESSAIRE ; RÈGLES AVANCÉES SEULEMENT)

Si le MJ utilise les règles avancées de Fatigue, tous les personnages impliqués dans le combat effectuent leur Test de résistance à la Fatigue.

5. FIN DU TOUR OU FIN DU COMBAT

Une fois que tous les personnages ont effectué leurs Actions, on recommence à l'étape 2 (Initiative) ou on met fin au combat si nécessaire.

CATASTROPHES EN COMBAT

Obtenir une Catastrophe en combat n'est jamais une bonne nouvelle. Voici quelques exemples de conséquences possibles, en plus de l'échec de l'action, pour pimenter un peu la situation (lancez 1D10 et n'hésitez pas à adapter selon la situation) :

- Maladresse** : le personnage perd toutes ses actions pendant le Tour suivant.
- Arme inutilisable** : l'arme tombe au sol (armes blanches), s'enraye (armes à feu), ou se casse (armes de mauvaise qualité, mais aussi cordes d'arcs ou d'arbalète). Le personnage peut aussi perdre son bouclier. **Note** : réparer une arme à feu enrayée est une Action complexe qui prend 3 Tours de combat, et qui nécessite un Test réussi avec la Compétence d'arme correspondante.
- Mauvaise cible** : le personnage touche une autre cible que celle qu'il visait (la plus proche, qu'il s'agisse d'un allié ou d'un ennemi).
- Oups !** : le personnage s'inflige lui-même des dommages (armes blanches).
- Position désavantageuse** : le personnage s'expose un peu trop ; tous ses adversaires ont un bonus de +5 pour le toucher.
- Confusion** : le personnage subit un malus de -5 à toutes ses actions pendant 2 Tours de combat.
- Boum !** : surcharge, explosion d'une batterie ou d'une munition (endommageant peut-être l'arme au passage).
- Panne d'un système**.
- Mon œil !** : le personnage ne voit plus rien pendant 1 Tour, pour une raison ou pour une autre (sang ou sueur dans les yeux, insecte dans l'œil, etc.).
- Déséquilibre** : le personnage trébuche ou se prend les pieds dans un obstacle au sol et tombe.

MODE DE COMBAT (p. 223)

MODE UTILISÉ	Effets
Normal	Aucun
Défensif	Retarder son action (prochaine attaque adverse) ; +3 test opp. contre adversaire. Pas d'attaque possible.
Retraite	Retarder son action (prochaine attaque adverse) ; Possibilité de céder du terrain obligatoire (sinon, voire mode défensif) ; +5 test opp. contre adversaire. Pas d'attaque possible.
Offensif	+3 tests d'attaque ; -5 tests d'opp. si attaqué.
Charge	Action exclusive ; +3 tests d'attaque et de dommages ; -7 tests d'opp. si attaqué ; Distance de la cible : 3 m minimum ; Déplacement court gratuit (pas de perte d'Init.) ;

COMBATTRE PLUSIEURS ADVERSAIRES (COMBAT AU CONTACT)

NOMBRE D'ADVERSAIRES	Malus
2	-5
3	-7
4	-10

MODIFICATEURS D'INITIATIVE

PRÉPARATION	Modif. Init.
Dégainer une arme (prêt à dégainer)	-3
Dégainer une arme (pas prêt à dégainer)	-5
Saisir un objet à portée de main	-3
Saisir un objet à quelques pas de là	-5 à -10
Venir au corps à corps pour saisir son adversaire (voir Lutte, dans Arts martiaux, page 225).	-3
Prononcer une phrase courte, donner des ordres brefs	-3
Observer le combat	1 information par tranche de 5 pts d'Init.
Tenter de repérer un objet, une arme, une personne, un endroit, etc.	1 Test d'Observation par tranche de 5 pts d'Init.
Utiliser un mécanisme simple (par exemple actionner un interrupteur, ouvrir une porte)	-3 à -5
Changer le mode de tir d'une arme à feu	-3
Tirer depuis une couverture	-3 à -5
DÉPLACEMENT	
S'accroupir/Se redresser	-3
Déplacement court	-3
Se jeter à terre, plonger	-5
Se relever	-10
PRÉCIPITATION	
Effets : +3 à l'Init. et -5 aux Tests d'action	

MODIFICATEURS DE SITUATION (COMBAT AU CONTACT)

SITUATION	Mod.
Être attaqué par le côté (ou par-dessus/dessous, en combat sous-marin notamment)	-3
Être attaqué alors qu'on est au sol	-5
Être attaqué dans une position désavantageuse (ne pas avoir assez de place pour bouger à son aise ou utiliser une arme de grande taille dans un endroit confiné, par exemple)	-3 à -5
Attaque depuis une position avantageuse (position surélevée, protection, etc.)	+3
Utiliser sa main non directrice	-5
Combattre sur un terrain instable ou en équilibre	Les actions limitées par niveau en Acrobatie/Équilibre
Combattre avec une mauvaise luminosité	-3 à -5

MALUS DUS AU DÉPLACEMENT (ACTIONS COMBINÉES)

TYPE D'ACTION	Allure			
	Lente	Moyenne	Rapide	Max.
Précision	-3	-5	-7	Action impossible
Équilibre	+0	-5	-10	Action impossible
Furtivité	+0	-5	-10	Action impossible
Vigilance	+0	-3	-5	-7

MODIFICATEURS DE PORTÉE (COMBAT À DISTANCE)	
DISTANCE_	Modificateur
Bout portant	+5
Courte portée	+0
Moyenne portée	-5
Longue portée	-10
Portée extrême	-15

MODIFICATEURS DE TAILLE DE LA CIBLE (COMBAT À DISTANCE)	
TAILLE DE LA CIBLE_	Modificateur
Minuscule (environ 30 cm)	-10
Très petite (environ 50 cm)	-5
Petite (environ 1 m)	-3
Moyenne (taille humaine)	+0
Grande (environ 3 m)	+3
Très grande (environ 5 m)	+5
Énorme (environ 7 m)	+10
Gigantesque (10 m et +)	+15

MODIFICATEURS DE CIRCONSTANCES (COMBAT À DISTANCE)	
SITUATION_	Modif.
Cible en déplacement :	
• à l'Allure moyenne	-3
• à l'Allure rapide	-5
• à l'Allure maximale	-7
Tireur en déplacement :	
• à l'Allure lente	-3
• à l'Allure moyenne	-5
• à l'Allure rapide	-7
• à l'Allure maximale	Tir impossible
Cible bénéficiant d'une couverture :	
• partielle (50% du corps)	-3
• importante (75% du corps)	-5
Obscurité (ou vision obscurcie par de la fumée, des gazs, etc.) :	
• légère	-3
• importante	-5
• totale	Tir impossible*
* <i>sauf tir en aveugle (voir plus bas)</i>	
Viser une localisation précise :	
• Corps	-3
• Jambe	-5
• Tête/Bras	-7
• Un endroit spécifique du corps (épaule, ventre, mains, genou, etc.)	-7 à -10

MODES DE TIR (p. 227-228)	
COUP PAR COUP_	Effets
Tir simple	1 tirée : -3 au test de tir
Tir à répétition	2 balles tirées : +1 au test de tir
	3 balles tirées : +2 au test de tir
	4 balles tirées : +3 au test de tir
	7 balles tirées : +4 au test de tir ou +3 au test et +3 aux dommages (courte portée seulement)
	10 balles tirées : +5 au test de tir ou +4 au test et +3 aux dommages (courte portée seulement) ou +3 au test et +6 aux dommages (courte portée seulement)
Tir visé	+1 au test de tir pour chaque tranche de -2 à l'Initiative (maximum +5)
TIR AUTO_ Effets	
Rafale courte	3 balles tirées : +3 au test ou +5 aux dommages (courte portée seulement)
Rafale longue	5 à 20 balles tirées : chaque tranche de 5 balles donne +2 au test ou +2 aux dommages (courte portée seulement)
Rafale longue (sur plusieurs adversaires)	5 à 20 balles tirées : Chaque tranche de 5 balles permet de faire 3 mètres (test pour chaque cible : +0 courte portée et -5 portée moyenne)

TABLEAU DE LOCALISATION DES DOMMAGES			
1D20	Distance	Contact (OPTIONNEL)	1D20
1	Tête	Tête	1
2			2
3			3
4			4
5	Corps	Corps	5
6			6
7			7
8			8
9	Bras droit	Bras droit	9
10			10
11	Bras gauche	Bras gauche	11
12			12
13			13
14	Jambe droite	Bras gauche	14
15			15
16	Jambe gauche	Jambe droite	16
17			17
18	Jambe gauche	Jambe gauche	18
19			19
20			20

COMPTEUR DE FATIGUE (p. 250)																	
Normal			Légèrement fatigué (-3)			Fatigué (-5)			Très fatigué (-7)			Épuisé (-10)			À bout de force (-10)		
+0	-5	-10	+0	-5	-10	+0	-5	-10	+0	-5	-10	+0	-5	-10	Choc -5	Choc -10	Choc -15

EFFETS DES BLESSURES

BLESSURES LÉGÈRES

Malus aux Tests : -1 (**Aggravation :** Suractivité).

Contusions, petites coupures, brûlures au premier degré peu étendues.

BLESSURES MOYENNES

Malus aux Tests : -3 (**Aggravation :** Infection, Suractivité)

Muscles froissés, entorses légères, coupures assez profondes n'ayant toutefois pas touché de vaisseaux sanguins importants, brûlures au second degré (ou au premier degré, étendues)...

BLESSURES GRAVES

Malus aux Tests : -5 (**Aggravation :** Infection, Suractivité)

Effets : Jambes : déplacement à l'Allure moyenne maximum.
Corps : déplacement à l'Allure moyenne maximum, Test de Choc nécessaire (aucun malus). **Tête :** déplacement à l'Allure moyenne maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -5).

Muscles ou tendons déchirés, entorses ou luxations graves, os fêlés, coupures profondes ayant atteint un vaisseau sanguin d'importance moyenne, brûlures étendues au second degré...

- **Séquelles** (Tête seulement)

BLESSURES CRITIQUES

Malus aux Tests : -10. (**Aggravation :** Infection, Suractivité)

Effets : Bras : déplacement à l'Allure moyenne maximum, Test de Choc nécessaire (aucun malus). **Jambes :** déplacement impossible, Test de Choc nécessaire (aucun malus). **Corps :** déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -5). **Tête :** déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -10).

Fractures, arrachements ligamentaires graves, éclats d'os ayant perforé un organe ou un vaisseau sanguin important, blessures

profondes avec hémorragie importante, brûlures étendues au troisième degré, organe (non vital) endommagé...

- **Stabilisation nécessaire**
- **Séquelles**

BLESSURES MORTELLES

Malus aux Tests : non applicable (pas d'action)

Effets : Bras : déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -5). **Jambes :** déplacement impossible, Test de Choc nécessaire (malus -5). **Corps :** déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -10). **Tête :** déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -15).

Fractures ouvertes, plaies extrêmement profondes et étendues, hémorragies importantes, brûlures au troisième degré sur l'ensemble du corps, organe vital gravement touché (cœur, poumons, cerveau)...

- **Stabilisation nécessaire !** Mort imminente !
- **Séquelles**

MORT SUBITE

Corps déchiqueté, tête tranchée, poumons, cœur ou cerveau détruit... à ce niveau de blessures, aucun espoir n'est plus permis. Le personnage meurt sur le coup.

MEMBRE DÉTRUIT

Malus aux Tests : non applicable (pas d'action)

Effets : Bras : déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -10). **Jambes :** déplacement impossible, Test de Choc nécessaire (malus -10).

Le membre en question est arraché ou irrémédiablement détruit (le personnage sera paralysé et ne retrouvera plus l'usage de ce membre). Le personnage ne meurt pas tout de suite...

- **Stabilisation nécessaire !** Mort imminente !
- **Séquelles**

ÉTOURDISSEMENT, INCONSCIENCE ET CATASTROPHES (p. 237)

BLESSURE REÇUE_	Localisation	Étourdissement	Inconscience	Catastrophe
Grave	Tête	2 TC *	2 minutes	1D6 minutes
	Corps	1 TC	1 minute	1 minute
Critique	Tête	3D6 TC	3D6 minutes	Coma léger
	Corps	2D6 TC	2D6 minutes	3D6 minutes
	Bras/Jambes	1D6 TC	1D6 minutes	2D6 minutes
Mortelle	Tête	3D6 minutes	Coma léger **	Coma profond **
	Corps	2D6 minutes	3D6 minutes	Stabilisation nécessaire **
	Bras/Jambes	1D6 minutes	2D6 minutes	Stabilisation nécessaire
Membre détruit	Bras/Jambes	2D6 minutes	3D6 minutes	Stabilisation nécessaire

* Tour de combat ** Spécial, voir page 237

DURÉE DE GUÉRISON ET SOINS NÉCESSAIRES (p. 238)

BLESSURES_	Durée de guérison	Guérison naturelle ?	Soins nécessaires	Difficulté	Soins constants ?
Blessures légères	1 jour	Oui	Aucune	-	Non
Blessures moyennes	3 jours	Oui	Médecine ou Premiers soins	+5	Non
Blessures graves	1 semaine	Oui	Médecine ou Premiers soins	+3	Non
Blessures critiques	3 semaines	Non	Médecine	+0	Oui
Blessures mortelles	5 semaines	Non	Chirurgie + Médecine	Bras/Jambe : -3 Corps : -5 Tête : -7	Oui
Membres détruits	3 semaines	Non	Chirurgie + Médecine	-3	Oui

LISTE DES POUVOIRS POLARIS

POUVOIR_	Page
Altération temporelle	255
Attaque psychique	255
Barrière de force	256
Barrière moléculaire	256
Barrière psychique	256
Bête du flux	256
Brouillage	256
Cauchemar	256
Champ de force	256
Champ moléculaire	257
Champ psychique	257
Contrôle mental	257
Dague psychique	257
Déchirure du flux	257
Désintégration moléculaire	258
Déstructuration	258
Disruption moléculaire	258
Foudre	259
Guérison psychique	259
Guérison moléculaire	259
Lames d'énergie	259
Lames psychiques	259
Mangeur d'esprit	259
Masse de destruction	260
Modification de la masse	260
Modification de la pression	260
Modification de la température	260
Oblitération psychique	260
Ondes de choc	260
Ondes de choc psychiques	261
Onde Polaris	261
Pacification/Furie	261
Passage	261
Perturbation de la réalité	261
Prescience	262
Prison mentale	262
Pulsion électromagnétique	262
Régénération moléculaire	262
Sensibilité psychique	263
Siphon d'énergie	263
Sonscan	263
Sphère de gravité	263
Sphère de répulsion organique	263
Sphère temporelle	264
Sphère de terreur	264
Télékinésie	264
Téléportation	264
Tempête du flux	264
Tourbillon	264
Tourbillon de mort	265
Vortex psychique	265
Vortex physique	265

INCIDENTS POLARIS

Un « incident Polaris » est la conséquence d'une libération involontaire ou mal contrôlée de la Force Polaris. Si cela se produit, le joueur doit lancer 1D100 et consulter la liste suivante. Plus le nombre obtenu est grand, plus les effets seront dévastateurs...

- **01-03. Altération de la température :** la température grimpe ou baisse de 10 degrés, pendant 1D6 Tours de combat.
- **04-06. Altération mineure de la gravité :** la gravité est légèrement altérée. Les gens se sentent plus lourds ou plus légers et les objets les plus légers (plume) flottent ou (gobelet en plastique) sont légèrement écrasés. Tous les personnages subissent un malus de -3 à leurs actions pendant 1D6 Tours de combat.
- **07-09. Altération mineure de la pression :** la pression est légèrement augmentée ou diminuée pendant 1D6 Tours de combat. Tous les personnages – sauf les hybrides, les mutants amphibiens et les individus en armures de plongée – doivent réussir un Test de Volonté ou être dérangés par le phénomène (-3 aux actions pendant 3 Tours de combat).
- **10-12. Bruits :** des bruits mystérieux résonnent tout autour du personnage pendant 1D6 Tours, altérant les communications et les sons entendus.
- **13-15. Démangeaisons :** les gens sont pris de démangeaisons soudaines (malus de -3 aux actions pendant 1D6 Tours).
- **16-18. Choc structurel mineur :** la structure dans laquelle les personnages se trouvent subit quelques dommages (des canalisations se mettent à fuir, des parois se fissurent, les vitres explosent, certains éléments internes se fragilisent, etc.). Il faudra réparer pour que le problème ne s'aggrave pas.
- **19-21. Illuminations :** la luminosité augmente inexplicablement.
- **22-24. Onde de choc mineure :** l'atmosphère est parcourue d'une onde de choc de faible intensité, infligeant 1D10 points de dommages aux personnages.
- **25-27. Pannes mineures :** des appareils sans importance tombent en panne, les armes à feu s'enrayent momentanément (1D6 Tours de combat).
- **28-30. Perturbation mineure de la réalité :** la réalité est très légèrement déformée. Les droites ne sont plus tout à fait droites, les courbes sont accentuées, les distances sont légèrement altérées (ce qui entraîne une pénalité de -5 aux actions).
- **31-33. Pourrissement :** la nourriture pourrit et l'eau croupit.
- **34-36. Saignements :** le personnage et les gens qui l'entourent se mettent à saigner du nez, des oreilles ou des yeux (effet déstabilisant et inquiétant, qui entraîne un malus de -3 aux actions pendant 3 Tours de combat).
- **37-39. Courant d'air :** toute la zone est parcourue par un souffle d'air glacé (assez puissant pour infliger un malus de -3 aux actions pendant 1D4 Tours de combat).
- **40-42. Tremblement de structure mineur :** la structure vibre légèrement comme sous l'effet d'un très léger tremblement de terre.
- **43-45. Choc Polaris mineur :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris subit un malus de -5 à son Test de Choc.
- **46-48. Électricité :** de petits arcs électriques courent sur les surfaces métalliques, infligeant 1D10 points de dégâts à tous les personnages présents.
- **49-51. Vertiges :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris est pris de vertiges, et ne peut pas agir pendant 1 Tour de combat.
- **52-54. Tremblements :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris est pris d'un léger trem-

blement (pénalité de -3 à toutes ses actions pendant 1D6 Tours de combat).

- **55-56. Altération majeure de la température :** la température augmente ou baisse de 20 degrés, pendant 1D4 Tours de Combat.
- **57-58. Altération majeure de la gravité :** la gravité est fortement augmentée ou diminuée. Les personnages subissent un malus de -5 à leurs actions, et leur vitesse de déplacement est divisée par deux. Autour d'eux, des objets se mettent à voler ou sont écrasés.
- **59-60. Altération majeure de la pression :** la pression est fortement augmentée ou diminuée pendant 1D4 Tours de combat. Tous les personnages – sauf les hybrides, les mutants amphibies et les individus en armures de plongée – subissent un malus de -5 à leurs actions, ainsi que 2D10 points de dommages physiques (localisés dans le Corps), à cause des dégâts occasionnés par la pression à leurs organes internes.
- **61-62. Désorientation :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris est totalement désorienté, et ne peut pas agir pendant 1D4 Tours de combat.
- **64-65. Bruits assourdissants :** des bruits assourdissants résonnent dans la zone, empêchant toute communication pendant 1D6 Tours de combat.
- **66-67. Décharge électrique :** toutes les surfaces métalliques dans la zone sont parcourues d'électricité. Tous ceux qui se trouvent dessus et qui ne sont pas isolés subissent 2D10 points de Dommages physiques.
- **68-69. Blessures :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris subit 2D10 points de Dommages physiques. Ceux qui l'entourent subissent l'effet « 34-36. Saignements ».
- **70-71. Illumination aveuglante :** une lumière aveuglante inonde la zone, inflige un malus de -5 pour toute action nécessitant la vue.
- **72-73. Choc Polaris majeur :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris subit un malus de -10 à son Test de Choc.
- **74-75. Hurllement strident :** un hurlement strident brise toutes les structures fragiles (verres, cadrans, etc.). Tous les êtres vivants présents ne peuvent rien faire d'autre que se boucher les oreilles pendant 1 Tour de combat.
- **76-77. Tremblements incontrôlables :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris est pris de violents tremblements (pénalité de -5 à toutes ses actions).
- **78-79. Pannes majeures :** des appareils importants tombent en panne. Les armes à feu s'enrayent et doivent être réparées par un Test réussi d'Intelligence.
- **80-81. Onde de choc majeure :** l'atmosphère est parcourue par une grosse onde de choc, infligeant 2D10 points de dommages aux personnages.
- **82-83. Perturbation majeure de la réalité :** la réalité est déformée. Les droites ne sont plus droites, les courbes sont accentuées, les distances sont altérées (malus de -7 à toutes les actions pendant 1D6 Tours de combat).
- **84-85. Choc structurel majeur :** la structure dans laquelle les personnages se trouvent subit d'importants dommages (les canalisations explosent, les parois se brisent ou se déforment, certains éléments internes sont détruits, etc.). Il faut impérativement réparer au plus vite, sinon la structure elle-même est en danger.
- **86-87. Souffle majeur :** un vent fort souffle dans toute la zone, infligeant un malus de -5 aux actions pendant 1D6 Tours de combat. Tous les objets assez légers volent dans la zone.
- **88-89. Spasme :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris est pris de violents spasmes (pénalité d'1d10 à toutes ses actions).
- **90-99. Libération accidentelle d'un pouvoir :** un pouvoir de la Force Polaris se déclenche aléatoirement. Faites un tirage sur la table de libération accidentelle (plus

bas). Le pouvoir touche indistinctement alliés et ennemis, et sa « marge de réussite » est tout simplement égale à la marge d'échec du personnage (le modificateur d'échec augmente les effets de chacun des paramètres du pouvoir : zone d'effet, dommages, etc.).

- **100 et +. Déclenchement d'un phénomène exceptionnel :** l'échec du personnage provoque l'apparition d'un phénomène extrêmement étrange et dangereux (selon les mêmes modalités que pour l'événement « 90-99. Libération accidentelle »). Relancez 1D10 pour en déterminer la nature :
 - 1. Déchirure du flux
 - 2. Désintégration moléculaire
 - 3. Oblitération psychique
 - 4-7. Onde Polaris
 - 8. Tempête de flux
 - 9. Vortex psychique
 - 10. Vortex physique

TABLE DE LIBÉRATION ACCIDENTELLE DES POUVOIRS

Lancez 1D100 :

01-02	Altération temporelle
03-04	Attaque psychique
05-06	Barrière de force
07-08	Barrière moléculaire
09-10	Barrière psychique
11-13	Bête du flux
14-15	Brouillage
16-17	Cauchemar
18-19	Champ de force
20-21	Champ moléculaire
22-23	Champ psychique
24-25	Contrôle mental
26-27	Dague psychique
28-29	Déstructuration
30-31	Disruption moléculaire
32-33	Foudre
34-35	Guérison psychique
36-37	Guérison moléculaire
38-40	Lames d'énergie
41-43	Lames psychiques
44-45	Mangeur d'esprit
46-47	Masse de destruction
48-49	Modification de la masse
50-51	Modification de la pression
52-53	Modification de la température
54-55	Ondes de choc
56-57	Ondes de choc psychiques
58-59	Pacification/Excitation
60-62	Passage
63-65	Perturbation de la réalité
66-67	Prescience
68-70	Prison mentale
71-73	Pulsion électromagnétique
74-76	Régénération moléculaire
77-78	Sensibilité psychique
79-80	Siphon d'énergie
81-82	Sonscan
83-84	Sphère de gravité
85-86	Sphère de répulsion organique
87-88	Sphère temporelle
89-90	Sphère de terreur
91-92	Télékinésie
93-94	Téléportation
95-96	Tourbillon
97-98	Tourbillon de mort
99-100	Relancez 1D100 deux fois pour déterminer deux effets simultanés (ignorez ce résultat).

<< ANNEXE 4 : ÉQUIPEMENT

OUTILLAGE (p. 277)						
MODÈLE	Niv./Bonus	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
Câbles <i>Classic +</i>	-	200	20 (20)	0,5 kg	II	Fibra Plus
Câbles <i>Plasti +</i>	-	4 000	10 (15)	1 kg	III	Fibra Plus
Corde <i>Cale</i>	-	120	20 (10)	1,8 kg	II	Fibra Plus
Corde <i>Cale II</i>	-	900	5 (1)	0,001 kg	III	Fibra Plus
Extincteur <i>EIU</i>	-	200	10 (5)	20 kg	II	Solutions Incendies
Grappin <i>Mk 4</i>	-	750	20 (20)	0,5 kg	II	Fibra Plus
Grappin magnétique <i>Rhaz</i>	-	4 500	15 (15)	1 kg	III	Electro-Tech
Laboratoire portable : <i>Labo (modèle NT II)</i>	+2	4 800	5 (10)	8 kg	II	Cortex
Lance-grappin <i>Piton</i>	-	600	10 (5)	2 kg	II	Lasburry
Trousses à outils : Tr. mécanique (NT I)	+0	1 000	20 (20)	6 kg	I	Méca Plus
Trousses à outils : Tr. électronique (NT I)	+0	2 000	20 (20)	2 kg	I	Méca Plus

COMMUNICATION (p. 278)						
MODÈLE	Niv./Bonus	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
Caméra <i>Triton 245</i>	-	300	15 (10)	1,4 kg	II	Visual Dream
Caméra <i>Disque</i>	-	20	15 (10)	0,1 kg	II	Visual Dream
Capteurs d'ondes <i>Cyclope</i>	12	9 000	5 (10)	9 kg	III	Enigma
Communicateur : <i>Global 12 (surface)</i>	-	4 200	20 (20)	0,1 kg	II	Global Com
Communicateur : <i>ComDive 100 (sous-marin)</i>	-	1 000	20 (20)	0,1 kg	III	ComDive
Crypteur de données <i>Sybar</i>	6	36 000	1 (10)	1 kg	III	Enigma
Décodeur <i>Clyss</i>	4	9 600	1 (10)	1 kg	III	Enigma

SÉCURITÉ (p. 279)						
MODÈLE	Niv./Bonus	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
Brise-codes <i>PickLock</i>	15	8 000	5 (20)	0,5 kg	III	Enigma
Capsule d'encre <i>Poulpe II</i>	-	600	15 (10)	1 kg	II	Squid
Capsule d'encre <i>Kraken II</i> (anti-sonar)	-	6 000	10 (5)	1 kg	II	Squid
Détecteurs de mouvements <i>Ash VS (portée 20 m)</i>	5	18 000	5 (10)	1 kg	II	Trinicom
Menottes <i>Securit</i>	-	600	5 (20)	0,1 kg	I	Ragnar
Vêtements de camouflage intelligent	-	9 000	-5 (1)	-	IV	-
Combinaison thermonile	-	18 000	-5 (1)	1 kg	IV	-
Manteau thermo-optique	-	48 000	-5 (1)	1,5 kg	V	-
Scans <i>Securit 200</i>	15	12 000	-10 (5)	1 kg	III	Gladius
Système d'inhibition <i>Coria XV</i>	-	28 000	-10 (1)	0,5 kg	III	Gladius
Faux documents						
Port d'arme*	Variable	1 000/niv	1 (10)	0,1 kg	II	-
Permis divers	Variable	1 000/niv	1 (15)	0,1 kg	II	-
Documents administratifs	Variable	500/niv.	1 (20)	0,1 kg	II	-
ID	Variable	4 000/niv.	1 (10)	0,1 kg	II	-
* Armes légères uniquement						
Matériel pour faux						
Port d'arme	-	8 000*	-10 (10)	0,2 kg	II	-
Permis divers	-	4 000*	-10 (10)	0,2 kg	II	-
Documents administratifs	-	2 000*	-10 (10)	0,2 kg	II	-
ID	-	12 000*	-10 (10)	0,2 kg	II	-
* Pour du matériel de base. En payant plus cher, on peut obtenir du meilleur matériel qui donne des bonus au Test de Falsification.						

ÉQUIPEMENT ÉLECTRONIQUE (p. 282)

MODÈLE_	Niv./Bonus	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
Analyseur <i>Molle Mk II</i>	12	1 200	15 (15)	-	II	Menta
Analyseur environnemental <i>Seryon P250</i>	-	6 700	10 (5)	1,5 kg	III	Seryon
Brouilleurs <i>Nexor IV</i> (communications)*	6	6 000	-5 (1)	9 kg	III	Menta
Brouilleurs <i>Epyton</i> (sonar passif)	6	9 000	10 (15)	8 kg	III	Menta
Brouilleurs <i>Arénéa</i> (sonar actif)	6	9 000	10 (15)	8 kg	III	Menta
Brouilleurs <i>Falcom</i> (infrasons)**	6	12 000	-5 (10)	7 kg	III	Menta
Générateur de zone	-	2 000/niv.* (niv.max 10)	5 (10)	3 kg	IV	Pixia
Lunette	-	200	15 (15)	0,1 kg	III	Omnia
Jumelles	-	1 200	15 (15)	0,8 kg	III	Omnia
Visière	-	2 600	5 (10)	0,1 kg	III	Omnia
Omni-scan <i>Scan OU</i>	-	6 000	5 (1)	2 kg	III	Omnia
Radar portable <i>Oural</i>	-	1 800	5 (5)	2 kg	II	Menta
Rayon T <i>Mendel Alpha</i>	-	68 000	-10 (-5)	89 kg	IV	Mendel
Sonscan actif portable <i>Crysta</i>	-	400	20 (20)	2 kg	II	Menta
Sonscan passif portable <i>Lero</i>	-	600	20 (20)	2 kg	II	Menta
Sonscan actif/passif portable <i>Pelock II</i>	-	1 600	10 (5)	3 kg	II	Menta
Visière 360° <i>Neokrian</i>	-	27 000	-10 (1)	0,2 kg	IV	Omnia
* Appareil militaire ne pouvant guère être acquis qu'au marché noir.						
** Notez qu'un brouilleur d'infrason affecte les Foreurs, qui subissent une pénalité pour communiquer. De plus, ces créatures ainsi que tout individu utilisant une arme à infrason subissent une pénalité de -1 par niveau du brouillage à tous leurs Tests d'attaque.						

SURVIE (p. 284)

MODÈLE_	Niv./Bonus	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
Balise de détresse portable <i>Umar 57</i>	-	450	20 (5)	2 kg	II	Electro-Tech
Chaufferette <i>Pyrus</i>	-	100	20 (25)	0,1 kg	II	Thermo-Tech
Extracteur d'oxygène Membrane	-	600	1 (5)	0,5 kg	III	Respira
Extracteur d'oxygène autonome*	-	9 000	1 (5)	4,5 kg	III	Respira
* Ajouter 1kg et 1 000 sols de batterie par heure supplémentaire.						
Oxygénateur de secours : Respirateur <i>Onyx</i>	-	800	5 (5)	0,1 kg	III	Onyx
Purificateurs d'eau <i>AquaV54</i>	-	28 000	1 (10)	18 kg	II	Aqua Prime
• Filtre (pour 1 semaine)	-	2 000	5 (10)	1 kg	II	Aqua Prime
Rations de survie <i>A27</i>	-	20	20 (20)	1 kg	II	Cultura
Rations de survie <i>A39</i>	-	60	20 (20)	1 kg	II	Cultura
Masque à gaz	-	1 200	10 (15)	0,5 kg	II	Imunon Ind.
• Cartouche	-	60	10 (15)	0,1 kg	II	Imunon Ind.
Masque respirateur	-	3 600	10 (15)	1 kg	II	Imunon Ind.
• Cartouche	-	180	10 (15)	0,2 kg	II	Imunon Ind.
Respirateur lourd	-	9 000	5 (10)	3 kg	II	Imunon Ind.
• Cartouche	-	500	5 (10)	4 kg	II	Imunon Ind.
Système respiratoire de plongée (Kit de plongée)	-	160	20 (20)	20 kg	II	Explora

VIE QUOTIDIENNE (p. 285)						
MODÈLE_	Niv./Bonus	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
Hyper-fluide	-	1000/heure d'utilisation	5 (10)	0,5 kg	III	Enigma
Néo-fluide	-	200/heure d'utilisation	10 (15)	-	-	-
Mélange	-	100/heure d'utilisation	20 (20)	-	-	-
Oxygène	-	100/heure d'utilisation	10 (10)	-	-	-
Gourde/flasque	-	120	20/20	0,1 kg	I	Calvin
Lampe torche <i>Flash</i>	-	180	20 (20)	0,2 kg	II	Artitech
Lampe torche <i>Flash II</i>	-	360	20 (20)	0,3 kg	II	Artitech
Lampe torche <i>Prys</i>	-	100	20 (20)	0,1 kg	II	Artitech
Projecteur portable <i>Light</i>	-	5 000	20 (10)	3 kg	II	Artitech
Générateur de lumière <i>Feu Follet</i>	-	2 000	20 (5)	1 kg	III	Artitech
Tiges lumineuses <i>Luon</i>	-	20	15 (20)	0,01 kg	II	Artitech
Sac sous-marin <i>Ventura</i>	-	400	20 (5)	2 kg	I	Ventura
Vêtement isotherme	-	500	10 (10)	-	II	Thermo-Tech

TRAITEMENTS, PATCHS ET PRODUITS PHARMACEUTIQUES (p. 288)						
MODÈLE_	Niv./Bonus	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
Accélérateur métabolique <i>Boost A</i>	CON +5	1 200	10 (20)	-	II	Pharmazonia
Altérateurs biologiques <i>Altero</i>	-	7 000	1 (10)	-	IV	Génotopia
Anti-rad	-	80	10 (15)	0,1 kg	III	Cortex
Boosters métaboliques <i>Hermia</i>	COO+3	6 000	5 (10)	-	III	Principia
Boosters métaboliques <i>Hercia</i>	FOR +3	6 000	5 (10)	-	III	Principia
Boosters métaboliques <i>Protia</i>	INT +3	6 000	5 (10)	-	III	Principia
Boosters métaboliques <i>Animia</i>	ADA +3	6 000	5 (10)	-	III	Principia
Drogues Régé+	-	7 500	5 (10)	-	III	Palia (République du Corail)
Drogues SurRégé+	-	18 500	1 (5)	-	IV	Palia (République du Corail)
Écran cérébral <i>Demia</i>	VOL +3	6 000	5 (10)	-	III	Principia
Patch stabilisant <i>Corzone</i>	+10	1 000	10 (15)	0,1 kg	III	Cortex
Patch anti-infection <i>Fulstar</i>	+10	800	10 (15)	0,1 kg	III	Cortex
Patch anti-poison universel <i>Onydrine 4</i>	-	2 500	15 (10)	0,1 kg	III	Xen (Amazonia)
Patch anti-poison spécifique Série <i>Mélsa</i>	-	1 800	5 (1)	0,1 kg	III	Xen (Amazonia)
Traitements contre les maladies (Divers)	1 à 30	250/niveau	10 (20)	0,5 kg	III	Divers
Intra-sondes Nano Op	+5	48 000	-10 (1)	-	IV	Cortex
Nano-sondes Nano Alpha	*	280 000	-10 (-10)	-	IV	Futura
Nano-sondes Nano E	**	650 000	-10 (-10)	-	V	Nano-Tech
Nano-sondes Nano Optima	***	1 000 000	-10 (-10)	-	VI	Cortex
Nano-sondes Nano-cardiaque	-	1 480 000	-10 (-10)	-	IV	Cortex

* Chirurgie 7, +2 à tous les Tests de soins, Résistance aux poisons et maladies améliorée de 2 niveaux.

** Chirurgie 10, +4 à tous les Tests de soins, Résistance aux poisons et maladies améliorée de 3 niveaux.

*** Chirurgie 13, +6 à tous les Tests de soins, Résistance aux poisons et maladies améliorée de 4 niveaux.

LOCATION DE MATÉRIEL (COÛTS)

Le montant de la caution est indiqué entre parenthèses.

- **Armure exo non armée** : 100 à 1 000/jour (100 à 1 000).
- **Véhicule de surface** : 100 à 1 000/jour (1000 à 10 000).
- **Véhicule sous-marin** : 100 à 1 000/jour (1 000 à 10 000).
- **Véhicule amphibie** : 100 à 1000/jour (1 000 à 10 000).
- **Atelier** : 500/jour/niveau (5 000).
- **Hangar équipé** : 1 000 à 6 000/jour/niveau (10 000 à 100 000).
- **Hangar non équipé** : 1 000 à 6 000/ mois (10 000 à 100 000).
- **Laboratoire** : 1 000 à 6 000/jour/niveau (10 000 à 100 000).

LOCATION DES STATIONS D'ARRIMAGE

Le premier tarif est un tarif public, dans des établissements directement gérés par les Veilleurs. Le second tarif est celui appliqué par les compagnies privées.

- **Armure de plongée exo-A à 1** : 20 par h. / 200 à 600 par j.
- **Armure non armée exo-2 à 4** : 30 par h. / 400 à 800 par j.
- **Armure non armée exo-5 à Om.** : 40 par h. / 500 à 1 200 par j.
- **Petit véhicule (scooter)** : 20 par h. / 200 à 600 par j.
- **Petit navire de transport** : 30 par h. / 400 à 800 par j.
- **Chasseur (ou équivalent)** : 40 par h. / 500 à 1 200 par j.
- **Escorteur (max 200 t)** : 100 par h. / 800 à 1600 par j.
- **Escorteur (max 400 t)** : 200 par h. / 1000 à 2200 par j.
- **Escorteur (max 800 t)** : 400 par h. / 1800 à 2600 par j.
- **Escorteur (max 1 200 t)** : 1 000 par h. / 4800 à 7 200 par j.
- **Navire jusqu'à 5 000 t** : 2 000 par h. / 8000 à 14000 par j.
- **Navire jusqu'à 10 000 t** : 3 000 par h. / 10000 à 18 000 par j.
- **Navire jusqu'à 20 000 t** : 6 000 par h. / 18000 à 22 000 par j.
- **Navire jusqu'à 50 000 t** : 14 000 par h. / 32000 à 40 000 par j.
- **Navire jusqu'à 100 000 t** : 20 000 par h. / 48000 à 66 000 par j.
- **Navire jusqu'à 160 000 t** : 40 000 par h. / 80000 à 98 000 par j.
- **Hangars de Gladius (navires jusqu'à 800 000 t)** : 50 000 par h.
- **Remorqueurs*** : 1 à 6 sols la tonne (minimum 1 000 sols).

* Si un navire a besoin de remorqueurs pour s'arrimer (à cause d'une panne ou autre chose).

LOGEMENT (COÛTS)

- **Tubes* (spécial)** : 20 à 40 sols la nuit.
- **Hôtel médiocre (4m²)** : 40 à 60 sols par jour.
- **Hôtel commun (8m²)** : 80 à 140 sols par jour.
- **Hôtel de luxe (16m²)** : 400 à 800 sols par jour.
- **Hôtel de prestige (40 m²)** : 1 000 à 4 000 sols par jour.
- **Hôtel de l'élite (100m²)** : 10 000 à 50 000 sols par jour.
- **Chambre commune (1 lit)** : 20 sols la nuit.
- **Escaliers (loi du plus fort)** : 5 sols la nuit.
- **Ruelles/coursives (loi du plus fort)** : généralement gratuit (taxe spéciale « services de sécurité » : 1 sol la nuit).
- **Quartier individuel, petit (4 m²)** : 2 000 à 4 000 sols par mois.
- **Quartier indiv., moyen (16m²)** : 8 000 à 16 000 sols par mois.
- **Quartier indiv., luxe (30 m²)** : 20 000 à 40 000 sols par mois.

* Les gens sont logés dans des tubes de 80 cm à 1 m 20 de diamètre, longs de 2 m 50.

ALIMENTS ET BOISSONS (COÛTS)

QUELQUES PLATS TYPIQUES :

- **Ailerons de requin** : 250 à 600 sols le plat (environ 250 g).
- **Biscottes de céréales naturelles** : 180 à 600 sols les 100 g.
- **Biscottes de céréales synthétiques** : 0,5 à 2 sols pour 100 g.
- **Bouillie d'algues (nourriture commune)** : 5 à 10 sols la soupe.
- **Bouillie de plancton (nourriture commune)** : 2 à 8 sols la soupe.
- **Bouillie de poisson (nourriture commune)** : 6 à 18 sols la soupe.
- **Brochettes d'hippocampe** : 300 à 400 sols le plat (environ 180 g).
- **Café naturel** : 200 à 500 sols pour 100 g.
- **Café synthétique** : 10 à 30 sol le kg.
- **Champignons des abysses** : 300 à 500 sols le plat (environ 100 g).
- **Chocolat naturel** : 5 à 10 sols pour 100 g.
- **Chocolat synthétique** : 0,5 à 2 sols pour 100 g.
- **Confiture d'anémones** : 50 à 90 sols pour 250 g.
- **Divers crustacés (crabes, crevettes, homards, etc.)** : 50 à 120 sols pour 200 g.
- **Filet de dauphin (interdit, la peine encourue est la mort)** : 2 800 sols le steak de 250 g.
- **Filet de poisson** : 30 à 400 sols selon le poisson (pour 200 g).
- **Filet de tortue de mer** : 80 à 140 sols le filet de 200 g.
- **Foie de dauphin (interdit, la peine encourue est la mort)** : 4 000 sols la pièce.
- **Fruits naturels** : 250 à 800 sols la pièce.
- **Fruits synthétiques** : 10 à 40 sols la pièce.
- **Légumes naturels** : 40 à 120 sols les 250 g.
- **Légumes synthétiques** : 10 à 40 sols les 250 g.
- **Molaï (fluide d'anémone-pierre)** : 20 à 40 sols pour un repas à base de ce fluide nutritif.
- **Mollusques (moules, huîtres, limaces marines, etc.)** : 20 à 60 sols les 100 g.
- **Pieuvre** : 90 à 150 sols le plat (environ 180 g).
- **Salade de Riftias** : 50 à 70 sols la salade (environ 150 g).
- **Sel** : 40 à 50 sols les 100 g.
- **Steak d'oursin-harpon** : 40 à 90 sols pour 150 g.
- **Sucre de fucus** : 30 à 80 sols le kg.
- **Sucre naturel** : 360 à 500 sols les 100 g.
- **Sucre synthétique** : 1 à 3 sols le kg.
- **Viande reconstituée*** : 40 à 80 sols le kg.
- **Viande synthétique** : 160 à 280 sols le steak de 250 g.
- **Viande véritable** : 800 sols pour 100 g.

* À base de poisson. Le produit est interdit à la vente en raison des risques d'empoisonnement. La peine encourue est la confiscation des biens du vendeur.

QUELQUES BOISSONS COURANTES :

- **Bière naturelle** : 50 à 200 sols le litre.
- **Bière synthétique** : 2 à 6 sols les 50 cl.
- **Eau pure** : 100 à 2 000 sols le litre.
- **Eau traitée** : 1 à 3 sols le litre.
- **Jus d'anémone** : 2 à 5 sols les 25cl.
- **Lait de baleine** : 10 à 30 sols le litre.
- **Lait de loutre** : 8 à 20 sols le litre.
- **Liqueur d'algues** : 10 à 40 sols les 20 cl.
- **Liqueur de méduse** : 20 à 60 sols les 20 cl.
- **Liqueur de plancton** : 15 à 30 sols les 20 cl.
- **Ravageuse** : tarif universel de 10 sols pour 5 cl.
- **Vin naturel** : 1 000 à 10 000 sols le litre, selon la qualité.
- **Vin synthétique** : 60 à 160 sols le litre.

IMPLANTS CYBERNÉTIQUES ET BIOLOGIQUES (p. 291)

MODÈLE	Niv./Bonus	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
Améliorations <i>Ours</i>	FOR+1	84 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations <i>Cougar</i>	COO+1	64 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations <i>Aigle</i>	PER+1	88 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations <i>Guépard</i>	ADA+1	82 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations <i>Orque</i>	INT+1	136 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations <i>Requin</i>	VOL+1	40 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations <i>Méduse</i>	PRE+1	49 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Communicateur <i>Lister Om</i>		10 000	20 (15)		III	Cortex
Cortex cérébral informatique <i>Cortex Ultra</i>	Génération V	250 000	-10 (-5)	-	V	Cortex
Traitement génétique de synthèse hormonale	FOR +1	850 000	-	-	III	Cortex
Implants d'interface Neural A	10	9 000	10 (1)	-	IV	Cortex
Implants d'interface Neuro A	10	9 000	10 (1)	-	IV	Cortex
Masque mimétique	12	36 000	-5 (-5)	--	IV	Cortex
Masque externe		12 000	-5 (-5)		IV	Umbr
Plaques subdermales <i>Crabe</i>	1 à 5	voir texte	10 (15)	-	III	Cortex
Proto-main	-	28 000	-10 (-5)	-	V	Xen
Sonar <i>SonCom</i>	7*	12 000	1 (-5)	-	IV	Cortex

* Niveau de l'analyseur (voir *Équipement électronique*).

Remplacement artificiel :	Attribut concerné	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
• Yeux	Perception (vue)	1 000/niv.	5 (10)	-	III	Divers
• Oreilles	Perception (ouïe)	500/niv.	5 (10)	-	III	Divers
• Bras	Force ¹	700/niv.	5 (10)	-	III	Divers
• Main	-	4 000	5 (10)	-	III	Divers
• Jambe	Force ²	800/niv.	5 (10)	-	III	Divers
• Pied	-	4 500	5 (10)	-	III	Divers
• Cœur	Constitution ³	5 000/niv.	5 (10)	-	III	Divers
• Poumon	Souffle	3 000/niv.	5 (10)	-	III	Divers
• Rein	Constitution ⁴	1 200/niv.	5 (10)	-	III	Divers

¹ Uniquement pour les actions reposant sur la force des bras et du torse (cela concerne aussi le Modificateur de dommages au corps à corps).

² Uniquement pour les actions reposant sur la force des jambes et des hanches : course, saut, coups de pieds (dans ce cas cela influe sur le Modificateur de dommages au corps à corps), etc. Il faut remplacer les deux jambes pour en bénéficier.

³ Uniquement pour la résistance à l'effort et à la fatigue.

⁴ Uniquement pour la résistance aux poisons (la Résistance naturelle correspondante est modifiée en conséquence).

Remplacement organique :	Attribut concerné	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
• Yeux	-	8 000	5 (10)	-	III	Divers
• Oreilles	-	4 000	5 (10)	-	III	Divers
• Bras	-	6 000	5 (10)	-	III	Divers
• Main	-	4 000	5 (10)	-	III	Divers
• Jambe	-	7 000	5 (10)	-	III	Divers
• Pied	-	4 500	5 (10)	-	III	Divers
• Cœur	-	10 000	5 (10)	-	III	Divers
• Poumon	-	5 000	5 (10)	-	III	Divers
• Rein	-	2 000	5 (10)	-	III	Divers

APPAREILS MÉDICAUX (p. 290)

MODÈLE_	Niv./Bonus	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
Bloc opératoire portable <i>Survia</i>	+3	96 000	1 (5)	30 kg	III	Cardia Industries
Caisson hyperbare portable (et sous-marin) <i>Stase II</i>	-	14 500	-5 (1)	100 kg	III	Cardia Industries
Cuve de soins <i>Cuve Mod IV</i>	-	950 000	-10 (-5)	375 kg	III	GladTech
Sonde d'état mentale <i>ScanCeb</i>	12	28 000	-5 (5)	0,8 kg	III	Cortex
Système personnel de surveillance organique <i>Nichrome</i>	12	8 000	5 (1)	0,2 kg	III	Cortex
Trousses médicales d'urgence et medkits <i>First Aid</i>	-	600	20 (15)	1 kg	II	Cortex
Trousses médicales d'urgence et medkits <i>Chiria T</i>	-	1 800	20 (5)	3 kg	II	Cortex
Trousses médicales d'urgence et medkits <i>Medi 1 000</i> (medkit)	+3	11 000	10 (15)	5 kg	III	Cortex

ARMES DE CONTACT (p. 294)

MODÈLE_	Dom.	Choc	FOR	Ini.	All.	Coût	Charge (Coût)	DIS (M. noir)	NT
Mains nues	1D6	-	-	-	-	-	-	-	-
Bâton de combat	1D10	+1D6	10	-	+2	600	-	20 (20)	I
Bâton Ordonneurs	1D10/ 2D10*	+1D6/+7*	10	-	+2	80 000	40 (2 000)	-10 (-5)	VI
Batte <i>Dicta</i>	1D10+2	+1D10	13	-2	+1	200	-	20 (20)	I
Canne de combat	1D10	+1D6	10	-	+1	150	-	20 (20)	I
Chalumeau	2D10 (+2/Tr)	-	10	-	-	1 400	1h de gaz (150)	15 (15)	I
Couteau <i>Congre</i>	1D10	-	-	-	-	120	-	20 (20)	I
Dague <i>Shark</i>	1D10+2	-	-	-	-	200	-	15 (20)	I
Dague moléc. <i>Pulsar</i>	1D10+3	-	-	-	-	1 000	30 (600)	5 (10)	III
Dague neurale <i>Brain</i>	-	+3D10	-	-	-	3 000	20 (300)	5 (10)	III
Dague thermique	1D10+3 (+1/Tr)	-	-	-	-	4 000	1 heure (400)	5 (10)	III
Découpe carlingue <i>Scianor**</i>	2D10+3 (+3/Tr)	-	15	-5	+1	4 000	1 heure (200)	10 (10)	II
Électro-fouet	1D10+3	+1D10	-	-	+3	16 000	30 (1 000)	1 (5)	II
Épée/sabre <i>Capitan</i>	2D10+2	-	13	-2	+2	600	-	15 (20)	I
Foreuse <i>Clyss**</i>	4D10 (+2/Tr)	-	15	-5	+1	9 000	1 heure (200)	20 (20)	II
Gant choc	1D6	+1D10+2	-	-	-	9 000	30 (900)	1 (5)	II
Gant énergétique	1D10	+1D6	-	-	-	9 000	1 heure (900)	1 (5)	II
Gant magma	1D10+2	-	-	-	-	10 000	1 heure (900)	-5 (1)	II
Griffe de combat	1D10+1	-	-	-	-	1 200	-	10 (15)	I
Hache	2D10+3	+1D6	13	-2	+1	500	-	10 (15)	I
Hache lourde	3D10+3	+1D6	15	-3	+1	800	-	5 (10)	I
Lance	2D10+3	-	13	-	+3	300	-	1 (5)	I
Lance thermique <i>Solar</i>	3D10	-	13	-	+3	4 000	1 heure (400)	5 (10)	II
Masse	3D10	+1D10	15	-3	+1	600	-	10 (15)	I
Matraque	1D10	-	10	-	+1	250	-	20 (20)	II
Matraque <i>Mao</i>	1D10	+2D10	10	-	+1	4 000	40 (400)	10 (15)	II
Perforateur	1D10+2	-	-	-	-	2 000	20 (200)	10 (15)	II
Poing américain	1D6+2	-	-	-	-	100	-	20 (20)	I
Sabre à 2 mains	3D10	-	15	-2	+1	900	-	10 (15)	I
Torche de forage <i>Hydra**</i>	5D10	-	15	-7	+1	15 000	1 heure (1 500)	5 (5)	III

* Dommages normaux / Dommages avec champ électrique (consomme 1 charge)

** En combat de mêlée, il faut utiliser la Compétence **Armes lourdes (contact)**. Ces armes nécessitent l'utilisation d'un trépied ou d'un harnais équipé d'un système hydraulique supportant une grande partie du poids de l'arme. Sans ce dispositif, le niveau de Force minimum requis doit être augmenté de 3 points, le malus à l'Initiative de 2 points, et le niveau de la Compétence est divisé par deux...

ARMES DE TRAIT (p. 297)									
MODÈLE_	Dom.	Portée	FOR	Ini.	Mode de tir	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M. noir)	NT
Arbalète <i>Leysur IV</i>	3D10+2	3/10/20/40 (70)	-	-3	CC	1 800	6 (100)	15 (20)	II
Arc <i>Ibram Flexi</i>	3D10	3/7/15/30 (50)	13	-3	CC	900	1 (20)	15 (20)	II
ARMES DE JET (p. 297)									
Shuriken	1D6+2	1/2/5/10 (20)	-	-3	CC	50	-	10 (15)	I
Boomerang	1D10	2/5/10/20 (40)	-	-3	CC	350	-	10 (15)	I
Couteau de lancer	1D10	1/2/4/7 (15)	-	-3	CC	60	-	20 (20)	I
Dague de lancer	1D10+1	1/2/4/7 (15)	-	-3	CC	200	-	15 (20)	I
Dard	1D6+1	1/2/4/7 (15)	-	-3	CC	10	-	20 (20)	I
Hache de lancer	2D10+3	1/2/4/7 (15)	10	-3	CC	500	-	15 (20)	I
Javelot	3D10	2/5/10/20 (40)	10	-3	CC	300	-	5 (10)	I
Trident	3D10+3	2/4/7/15 (30)	13	-3	CC	900	-	-5 (1)	I
Disque tranchant (normal)	1D6+2	2/4/7/15 (30)	-	-3	CC	150	-	15 (20)	I
Disque à fragmentation	1D6+2	2/4/7/15 (30)	-	-3	CC	600	-	-5 (5)	III
Disque-drone	2D10+3	2/4/7/15 (30)	-	-	CC	1 400	-	-5 (1)	III
« Disque fou »	1D6+2*	<i>Spécial</i>	-	-	CC	1 000	-	-10 (1)	IV
Disque à énergie	1D10	2/4/7/15 (30)	-	-	CC	600	-	-5 (5)	IV

ARMES À FEU (p. 298)									
MODÈLE_	Dom.	Portée	FOR	Ini.	Mode de tir	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M. noir)	NT
Armes de poing et pistolets-mitrailleurs									
Mini-pistolet	2D10	2/5/10/20 (30)	-	-	CC	900	6 (40)	15 (20)	II
Pistolet léger	2D10+3	3/7/15/30 (50)	10	-	CC	1 000	12 (80)	15 (20)	II
Pistolet moyen	3D10	3/7/15/30 (50)	13	-	CC	1 500	15 (100)	15 (20)	II
Pistolet lourd	4D10	3/7/15/30 (50)	15	-	CC	2 000	15 (150)	15 (20)	II
Pist.-mitrailleur léger	3D10	3/7/15/30 (50)	13	-	CC/ RC/RL	2 000	15 (100)	15 (20)	II
Pist.-mitrailleur lourd	3D10+3	3/7/20/40 (60)	15	-	RC/RL	2 500	35 (120)	10 (15)	II
Pistolet indétectable	3D10	3/7/15/30 (50)	13	-	CC	3 500	12 (100)	5 (10)	II
Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères									
Fusil	4D10	10/50/100/200 (300)	10	-3	CC	2 200	30 (100)	15 (20)	II
Fusil à pompe	3D10	3/7/15/30 (50)	13	-	CC	1 600	10 (100)	20 (20)	II
Fusil d'assaut léger	4D10	10/50/100/200 (300)	13	-3	CC/ RC/RL	3 500	35 (280)	5 (10)	II
Fusil d'assaut lourd	4D10+3	10/50/100/200 (300)	15	-3	CC/ RC/RL	4 000	35 (300)	1 (5)	II
Mitrailleuse légère*	4D10+3	20/100/200/400 (800)	15	-5	RL	6 500	100* (800)	-5 (1)	II
* Approvisionnement par bandes.									
Armes de précision									
<i>Nérid 650</i>	4D10	40/150/300/600 (1000)	13	-	CC	7 400	10 (600)	5 (10)	II
<i>Sniper NZC</i>	4D10+3	50/200/400/800 (1200)	13	-	CC	12 000	10 (900)	5 (10)	II
<i>Cougar</i>	4D10	50/200/400/800 (1200)	15	-	CC	19 000	10 (1100)	1 (5)	II
<i>Sniper AV</i>	5D10	70/300/600/1200 (1800)	15	-	CC	12 000	7 (1200)	1 (5)	II

ARMES LOURDES (p. 300)

MODÈLE_	Dom.	Portée	FOR	Ini.	Mode de tir	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M. noir)	NT
Mitrailleuse lourde	5D10	40/150/300/600 (1000)	13*	-	RL	17 000	80 (1000)**	5 (10)	II
Canon d'assaut	6D10	50/200/400/800 (1200)	13*	-	CC	30 000	10 (2 500)	-5 (1)	II
Mitrailleuse Gatling	4D10+3	20/100/200/400 (800)	13*	-	RL	32 000	100 (2 000)	-5 (1)	II
* Si l'arme est utilisée sans trépied, la FOR minimum est de 20. ** Approvisionnement par bandes ou par casiers spéciaux.									
MHCT légère	5D10+3	10/50/100/200 (300)	15	-	CC***	17 000	4 (1 200)*	-5 (1)	II
MHCT poste de tir	6D10	20/100/200/400 (800)	-	-	CC***	57 000	spécial (5000)	-5 (1)	II
*** Même si plusieurs balles sont tirées, le tir est assimilé à du coup par coup.									

MODÈLE_	Taille des torpilles	FOR	Ini.	Mode de tir	Coût	DIS (M. noir)	NT
Lanceurs de torpilles							
Kelvin IV (individuel)	1	13	-7	CC	2 000	10 (15)	II
Ourso (individuel)	2	13	-7	CC	3 000	10 (15)	II
Éperon (individuel)	2	13	-7	CC	2 200	10 (15)	II
Lanceurs de missiles anti-véhicules portables							
Stellar II	1 à 5	13	-7	CC	3 000	1 (5)	II
Molle AV	6 à 10	-	-	CC	6 000	1 (5)	II

ARMES SOUS-MARINES À PROJECTILES (p. 302)

MODÈLE_	Dom.	Portée	FOR	Ini.	Mode de tir	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M. noir)	NT
Arme à dards de poing légère	3D10	1/2/5/10 (20)*	-	-	CC	2 000	30 (100)	10 (15)	II
Arme à dards de poing lourde	4D10	2/5/10/20 (30)*	10	-	CC	6 000	20 (300)	10 (15)	II
Fusil d'assaut à dards	4D10+3	3/7/15/30 (40)*	13	-3	CC	8 000	30 (400)	10 (15)	II
Lance-harpon mini	2D10	1/2/4/7 (15)**	-	-	CC	400	1 (15)	15 (20)	II
Lance-h. mini double	2D10	1/2/4/7 (15)**	-	-	CC	600	3 (45)	15 (20)	II
Lance-harpon moyen	3D10	2/5/10/20 (30)**	10	-	CC	500	1 (10)	15 (20)	II
Lance-h. à répétition	3D10	2/5/10/20 (30)**	10	-	CC	900	2 (20)	15 (20)	II
Lance-harpon lourd	4D10	1/2/5/10 (20)**	13	-	CC	2 500	1 (60)	15 (20)	II
Lance-h. lourd à répétition	4D10	1/2/5/10 (20)**	13	-	CC	3 200	2 (120)	15 (20)	II
Lanceur de poignet	3D10	1/2/5/10 (20)**	-	-3	CC	3 500	12 (2 500)	-5 (1)	III
* À l'air libre, toutes les portées peuvent être triplées. ** À l'air libre, toutes les portées peuvent être doublées.									

ARMES SOUS-MARINES À SUPERCAVITATION (p. 303)

MODÈLE_	Dom.	Portée	FOR	Ini.	Mode de tir	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M. noir)	NT
Arme de poing légère	3D10	5/10/20/40 (80)*	-	-	CC	900	30 (250)	5 (10)	III
Arme de poing lourde	4D10	7/20/40/80 (120)*	10	-	CC	2 000	20 (800)	1 (5)	III
Fusil d'assaut	4D10+3	7/20/50/100 (150)*	13	-3	CC/ RC/RL	9 000	30 (1200)	1 (5)	III
Mini-canon	6D10	7/20/30/50 (100)*	15	-3	CC	38 000	12 (1200)	-5 (1)	III
Gatling SC	4D10+3	3/7/15/30 (50)*	15	-3	RL	24 000	40 (8000)	-5 (1)	III
* À l'air libre, toutes les portées peuvent être triplées.									

ARMES ÉTOURDISSANTES ET SONIQUES (p. 304)

MODÈLE_	Dom.	Choc	Portée	FOR	Ini.	Mode de tir	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M. noir)	NT
Canon à infrasons	Spécial	Spécial	10/50/100/200 (300)	-	-	RL**	19 000	40 Trs (500)	-5 (1)	IV
Canon sonique	3D10	-	7/20/30/50 (100)	-	-	CC	8 000	40 (400)	1 (5)	III
Disrupteur neural	-	-	7/20/30/50 (100)	-	-	CC	8 000	8 (800)	-10 (-5)	III
Fusil choc	-	+3D10	5/10/20/40 (80)	-	-	CC	2 600	10 (160)	10 (15)	II
Pistolet choc	-	+2D10	3/7/15/30 (40)	-	-	CC	1 500	6 (120)	15 (20)	II
Fusil sonique incap.	-	+2D10+2	7/20/30/50 (100)	-	-	CC	3 000	20 (300)	5 (10)	III
Fusil sonique d'attaque	1D10+3	+1D10	7/20/30/50 (100)	-	-	CC	3 000	10 (300)	5 (10)	III
Gén. d'onde de choc	1D10	+2D10	7/20/50/100 (150)	-	-	CC	16 000	60 (600)	1 (5)	IV
Modulateur sonique	1D6+1	+1D6	ZE* 10 m	-	-	-	6 000	60 Tours (400)	5 (10)	III
Sonar d'attaque	-	Spécial	ZE* 10 m	-	-	CC	7 000	60 (300)	10 (15)	III
Sonar d'attaque directionnel	-	Spécial	100	-	-	CC	5 600	60 (300)	10 (15)	III

* Zone d'effet.
 ** Il ne s'agit pas vraiment d'une « rafale », mais plutôt d'une mise en œuvre continue de l'arme pendant un ou plusieurs Tours de combat. Cette action est exclusive.

LANCEURS (p. 306)

MODÈLE_	Dom.	Portée	FOR	Ini.	Mode de tir	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M. noir)	NT
Lance-flammes	2D10*	3/7/15/30 (40)	10	-	RL**	8 000	12 (240)	5 (10)	IV
Lance-grenades	-	10/50/100/200 (300)	10	-	CC	6 000	1 (variable)	10 (15)	II
Lance-capsules	-	1/2/5/10 (20)	-	-	CC	1 500	12 (variable)	10 (15)	II
Lance-filet	-	3/7/15/30 (40)	10	-	CC	800	2 (200)	10 (15)	II
Lance-disques	1D6+2	5/10/20/40 (80)	10	-	CC	750	12 (2 000)	10 (15)	II
Vaporisateur de gaz	-	1/2/5/10 (20)	10	-	CC	800	20 (variable)	10 (15)	II

* Sur 1D3 Localisations.
 ** Il ne s'agit pas vraiment d'une « rafale », mais plutôt d'une mise en œuvre continue de l'arme pendant un ou plusieurs Tours de combat. Cette action est exclusive.

ACCESSOIRES POUR ARMES (p. 306)

MODÈLE_	Niv./Bonus	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
Analyseur tactique individuel : <i>A.T.I Alpha</i>	8	48 000	-10 (-5)	5 kg	IV	OmniTech (Rep. du Corail)
Mémoire de cibles <i>Mémo</i>	15	30 000	5 (10)	1 kg	III	Trinicom
Mémoire de cibles : Bloc afficheur de données	-	900	5 (10)	0,5 kg	III	Trinicom
Poignée d'identification	-	12 000	5 (5)	-	III	Trinicom
Projecteur de mouvement	15	22 000	-5 (5)	0,5 kg	IV	Premia Industries
Silencieux	-	1000 x nbr de dés de dommages*	15 (20)	Variable	II	Trinicom
Systèmes d'aide à la visée : Lunette de visée	1 à 10	1 000 x (nivxniv)	15 (20)	0,1 kg/niv.	II	Trinicom
Systèmes d'aide à la visée : Calculateur laser	-	1 500	10 (15)	0,3 kg	II	Trinicom
Systèmes d'aide à la visée : Visée laser	-	2 500	5 (15)	0,5 kg	II	Trinicom
Système de tir assisté : Implant palmaire	+1	5 000	1 (5)	-	III	New Dynamic
Système de tir assisté : Visière <i>Onarck P</i>	+2	6 000	1 (5)	0,3 kg	III	New Dynamic
Système de tir assisté : Visière <i>Vanguard</i>	+3	12 600	1 (5)	0,3 kg	III	New Dynamic
Système réactif autonome : <i>R.N.T. Jaguar 400</i>	12	9 600	5 (10)	1,5 kg	II	Trinicom

* Exemple : 3 000 sols pour 3D10.

GRENADES & CAPSULES (p. 308)					
MODÈLE_	Dom.	Choc	Coût	DIS (M. noir)	NT
Grenade à fragmentation	5D10	-	500	10 (20)	II
Grenade à concussion	5D10	-	500	10 (20)	II
Grenade fumigène	-	-	220	10 (20)	II
Grenade à gaz	Variable	Variable	330	10 (20)	II
Grenade incendiaire	5D10+3	-	850	10 (20)	II
Grenade étourdissante	-	-	620	10 (20)	II
Grenade assommante	1D6	+2D10	300	10 (20)	II
Grenade à neuro-charge	-	-	1 100	10 (-5)	III
Grenade sonique	5D10	+1D10	750	-5 (1)	III
Grenade à énergie	6D10	-	950	10 (-5)	IV
Capsule napalm	2D10	-	80	5 (10)	II
Capsule gaz	Variable	Variable	120	5 (10)	II
Capsule fumigène	-	-	110	5 (10)	II
Capsule explosive	1D10	-	90	5 (10)	II
Capsule acide	1D10/Tour	-	180	5 (10)	II

EXPLOSIFS (p. 310)						
MODÈLE_	Niv./Bonus	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
Pack explosif	-	2 000/niveau	1 (10)	-	II	-
Charge de démolition <i>Ultra 10</i>	-	1 000/niveau	1 (5)	-	II	-
Détonateurs : Acide	-	600	1 (10)	-	II	-
Détonateurs : Chaleur	-	500	-5 (5)	-	II	-
Détonateurs : Chimique	-	800	1 (10)	-	II	-
Détonateurs : Contact	-	100	-5 (5)	-	II	-
Détonateurs : Faisceau	-	600	-5 (5)	-	II	-
Détonateurs : Horlogerie	-	100	1 (10)	-	II	-
Détonateurs : Lumière	-	900	-5 (5)	-	II	-
Détonateurs : Onde	-	400	1 (10)	-	II	-
Détonateurs : Vibration	-	500	-5 (5)	-	II	-
Kit de démolition	-	800	10 (15)	2 kg	II	-



ARMURES SIMPLES & BOUCLIERS (p. 312)

MODÈLE_	Protection	Choc*	Localisations	Catégorie	FOR	Coût	DIS (M. noir)	NT
Vêtements épais	3	-	Variable	A ou B	-	-	-	-
Vêtement moléculaire	3	-	Variable	-	-	2 000	5 (10)	III
Protection en cuir : Gilet Complète (ou manteau)	3	-	C C/B/J	A ou B	-	50 150	20 (20)	I
Protection matelassée : Gilet Complète	5	7	C C/B/J	D	-	800 2 400	20 (20)	II
Protection en cuir renforcé : Gilet Complète (ou manteau)	5	-	C C/B/J	A ou B	-	150 450	20 (20)	II
Protection en cuir moléculaire : Gilet Complète (ou manteau)	7	-	C C/B/J	A ou B	-	3 000 9 000	15 (20)	III
Robe des Ordonnateurs	10	2	C/B/J	-	-	28 000	-5 (1)	III
Protection Spider : Gilet Complète (ou manteau)	10	3	C C/B/J	A ou B	-	950 2 800	5 (10)	III
Protection en kevlar : Gilet Complète (avec casque)	13	4	C T/C/B/J	C	10	4 500 14 000	10 (15)	II
Protection en fibres polytane : Gilet Complète (avec casque)	16	5	C T/C/B/J	C** D	10	6 600 20 000	1 (5)	III
Armure de sécurité Alpha	17	6	T/C/B/J	D	13	23 000	5 (10)	II
Armure de sécurité Bêta	20	8	T/C/B/J	D	15	27 000	1 (5)	II
Armure de sécurité Oméga	23	10	T/C/B/J	D	15	35 000	-5 (1)	III
Armure à champ moléculaire	1 à 15	3	T/C/B/J	-	-	10 000/niv.	-5 (1)	V
Armure hydratante	5	-	T/C/B/J	C	-	1 200	10 (15)	II
Armure de plongée hybride légère	10	-	T/C/B/J	C	-	10 000	5 (10)	III
Boucliers • Petit	10				10	200	5 (10)	II
Boucliers • Moyen	10				13	600	5 (10)	II
Boucliers • Grand***	15				15	2 000	10 (15)	II

* Protection contre les Dommages additionnels de Choc.

** Impose un malus supplémentaire d'encombrement de -1 (pour un total de -5 donc).

*** Par exemple les boucliers anti-émeute utilisés par les forces de sécurité.

CHAMPS DE FORCE PORTATIFS (p. 315)

MODÈLE_	Coût	DIS (M. noir)	NT
Champ Oméga	50 000/niv.*	-5 (1)	V
Champ Méklon	80 000/niv.*	-5 (1)	V
Champs d'énergie Optia 200P	35 000/niv.*	1 (5)	IV
Champ d'interdiction défensif	10 000/niv.*	1 (5)	V
Champ d'interdiction offensif	15 000/niv.*	1 (5)	V
Champ d'interdiction passif	20 000/niv.*	1 (5)	V
Champ pacificateur	25 000/niv.*	1 (5)	V

CHAMPS DE FORCE PORTATIFS (SUITE)

Champ thermique défensif	5 000/niv.*	5 (10)	IV
Champ thermique offensif	10 000/niv.*	1 (5)	IV
Champ de froid offensif	10 000/niv.*	1 (5)	IV
Champ anti-radiation	5 000/niv.*	10 (15)	IV
Champ anti-choc	5 000/niv.*	1 (5)	IV
Champ anti-explosion	5 000/niv.*	5 (10)	IV
Champ de perturbation visuelle	15 000	1 (5)	IV
Champ anti-perception	18 000/niv.*	-10 (-5)	V
Champ bouclier	Spécial	5 (10)	V
Analyseur de champ	3 000/niv.*	-5 (1)	IV

* Niveau 25 maximum.

« ANNEXE 5 : FICHE DE CRÉATURE »

CRÉATURE :

FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE	
Base								
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				Réaction				
Résistance aux Dom.								
COMPÉTENCES								
COMPTEUR D'INITIATIVE								
1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	+	
ATTAQUE								
LOCALISATIONS								
SPÉCIAL								

CRÉATURE :

FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	*						
ATTRIBUTS SECONDAIRES							
Modif. de Dom. (H)				Réaction			
Modif. de Dom. (V-)				Vitesse (Pts de Mouv.)			
Résistance aux Dom. (V-)							
COMPÉTENCES							
ATTAQUE							
LOCALISATIONS							
SPÉCIAL							

** Remplace la Constitution à l'échelle des V.*

CRÉATURE :

FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base							
ATTRIBUTS SECONDAIRES							
Modif. de Dom. au contact				Réaction			
Résistance aux Dom.							
COMPÉTENCES							
ATTAQUE							
LOCALISATIONS							
SPÉCIAL							

CRÉATURE :

FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base							
ATTRIBUTS SECONDAIRES							
Modif. de Dom. au contact				Réaction			
Résistance aux Dom.							
COMPÉTENCES							
ATTAQUE							
LOCALISATIONS							
SPÉCIAL							

<< ANNEXE 6 : FICHE DE PNJ MAJEURS

NOM DU PNJ		NOTES							
		FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base									
A.N.									
ATTRIBUTS SECONDAIRES									
Modif. de Dom. au contact					Réaction				
Résistance aux Dom.									
COMPÉTENCES									
COMPTEUR D'INITIATIVE									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	
19	20	21	22	23	24	25	+		
AVANTAGES/DÉSAVANTAGES/IMPLANTS									
ÉQUIPEMENT									
ARMES									

NOM DU PNJ		NOTES							
		FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base									
A.N.									
ATTRIBUTS SECONDAIRES									
Modif. de Dom. au contact					Réaction				
Résistance aux Dom.									
COMPÉTENCES									
COMPTEUR D'INITIATIVE									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	
19	20	21	22	23	24	25	+		
AVANTAGES/DÉSAVANTAGES/IMPLANTS									
ÉQUIPEMENT									
ARMES									

BLESSURES	Tête	Corps	B. d.	B. g.	J. d.	J. g.
Légères (5)	□□□	□□□□	□□□	□□□	□□□	□□□
Moyennes (10)	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□
Graves (15)	□□	□□□	□□	□□	□□	□□
Critiques (20)	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Mortelles (25)	□	□□	□	□	□	□
Mort/Membre détruit (30)	Mort	Mort	□	□	□	□

BLESSURES	Tête	Corps	B. d.	B. g.	J. d.	J. g.
Légères (5)	□□□	□□□□	□□□	□□□	□□□	□□□
Moyennes (10)	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□
Graves (15)	□□	□□□	□□	□□	□□	□□
Critiques (20)	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Mortelles (25)	□	□□	□	□	□	□
Mort/Membre détruit (30)	Mort	Mort	□	□	□	□

<< ANNEXE 7 : FICHE DE PNJ MINEURS

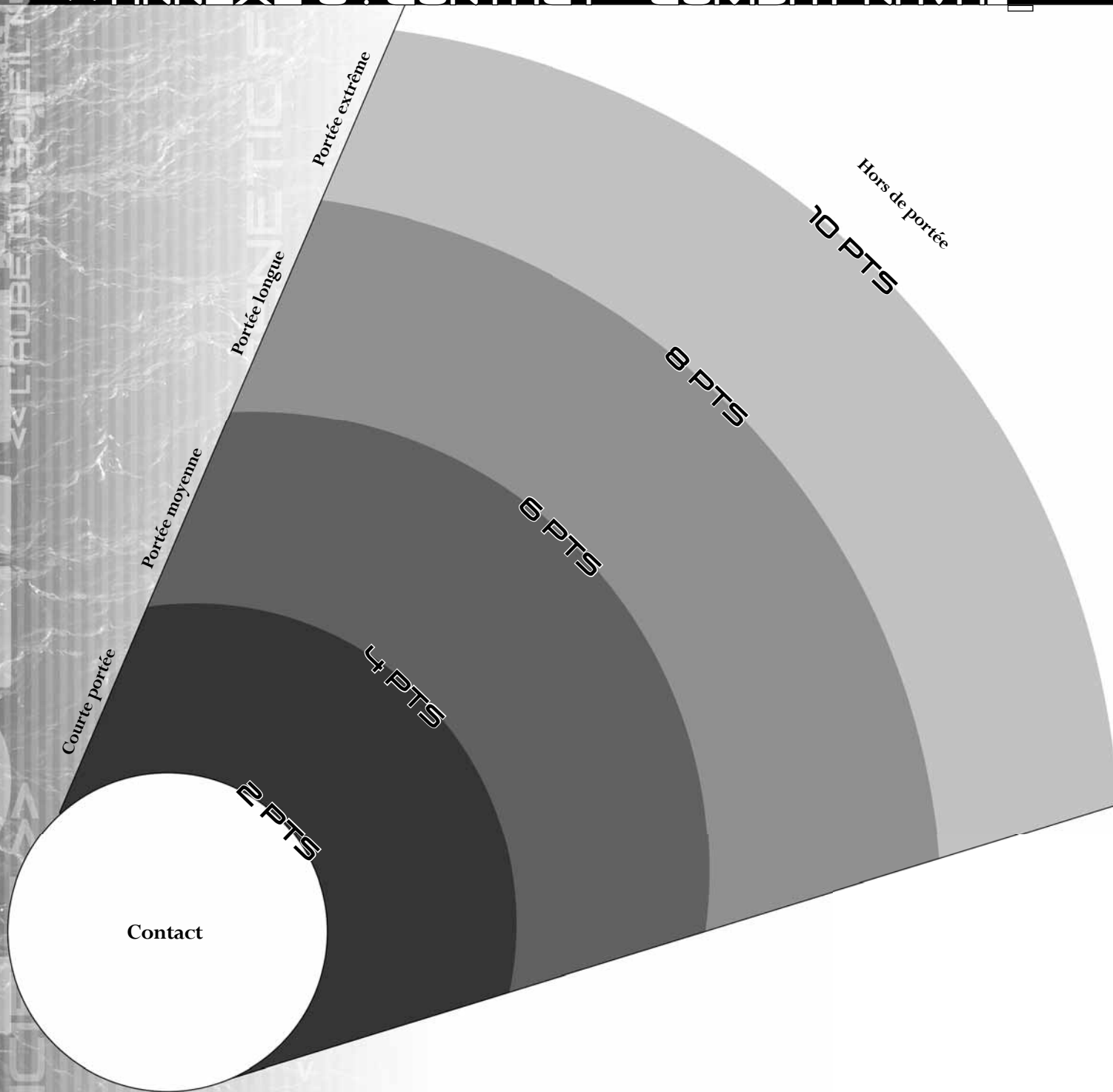
NOM DU PNJ		NOTES							
		FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base									
A.N.									
ATTRIBUTS SECONDAIRES									
Modif. de Dom. au contact					Réaction				
Résistance aux Dom.									
COMPÉTENCES									
AVANTAGES/DÉSAVANTAGES/IMPLANTS									
ARMES & ÉQUIPEMENT									
BLESSURES	Corps								
Légères (5)	□□□□								
Moyennes (10)	□□□								
Graves (15)	□□□								
Critiques (20)	□□								
Mortelles (25)	□□								
Mort/Membre détruit (30)	Mort								

NOM DU PNJ		NOTES							
		FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base									
A.N.									
ATTRIBUTS SECONDAIRES									
Modif. de Dom. au contact					Réaction				
Résistance aux Dom.									
COMPÉTENCES									
AVANTAGES/DÉSAVANTAGES/IMPLANTS									
ARMES & ÉQUIPEMENT									
BLESSURES	Corps								
Légères (5)	□□□□								
Moyennes (10)	□□□								
Graves (15)	□□□								
Critiques (20)	□□								
Mortelles (25)	□□								
Mort/Membre détruit (30)	Mort								

NOM DU PNJ		NOTES							
		FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base									
A.N.									
ATTRIBUTS SECONDAIRES									
Modif. de Dom. au contact					Réaction				
Résistance aux Dom.									
COMPÉTENCES									
AVANTAGES/DÉSAVANTAGES/IMPLANTS									
ARMES & ÉQUIPEMENT									
BLESSURES	Corps								
Légères (5)	□□□□								
Moyennes (10)	□□□								
Graves (15)	□□□								
Critiques (20)	□□								
Mortelles (25)	□□								
Mort/Membre détruit (30)	Mort								

NOM DU PNJ		NOTES							
		FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base									
A.N.									
ATTRIBUTS SECONDAIRES									
Modif. de Dom. au contact					Réaction				
Résistance aux Dom.									
COMPÉTENCES									
AVANTAGES/DÉSAVANTAGES/IMPLANTS									
ARMES & ÉQUIPEMENT									
BLESSURES	Corps								
Légères (5)	□□□□								
Moyennes (10)	□□□								
Graves (15)	□□□								
Critiques (20)	□□								
Mortelles (25)	□□								
Mort/Membre détruit (30)	Mort								

◀ ANNEXE 8 : CONTACT - COMBAT NAVAL ▶



RÉSULTAT DU TEST D'ANALYSE

MARGE_	Informations obtenues	Solution de tir	Évasion sonscans de la cible	Contact 1	Contact 2	Contact 3	Contact 4
1	Direction du contact	-5	+0				
2	Portée exacte	-3	+0				
3	Profondeur exacte	+0	-3				
5	Gabarit et échelle (H, V-, V+)	+0	-3				
6	Vitesse	+3	-3				
7	Nature (artificiel, créature...)	+3	-5				
10	Mode de propulsion	+3	-5				
13	Type exact (modèle de navire, espèce)	+3	-5				
15	Statut exact (lance-torpilles armés...)	+5	-7				
17+	Autres informations	+5	-7				

<< ANNEXE 9 : ANALYSE - COMBAT NAVAL

MODIFICATEURS DE BASE (p. 367)		
SITUATION_	Sonar actif	Sonar passif
Taille de la cible :		
- Torpille, mine, armure, hybride, créature de taille humaine		- 7
- Chasseur		- 5
- Patrouilleur, corvette		- 3
- Escorteur, frégate légère		+ 0
- Frégate lourde, croiseur		+ 3
- Cuirassé		+ 5
- Bombardier		+ 7
- Base, Atlantis		+ 10
- Cité		+ 15
Distance de la cible		
- Contact	+ 5	+ 0
- Courte portée	+ 3	- 3
- Moyenne portée	+ 0	- 5
- Longue portée	- 3	- 10
- Portée extrême	- 5	- 15
Cible immobile...		
- dans l'eau	+ 0	- 3
- plaquée contre une paroi/posée sur le fon de l'océan	- 5	- 5
- enterrée	- 10	- 7
Navire détectant immobile		+ 3
Cible en déplacement...		
- à faible vitesse (VIT < 7)	+ 0	+ 0
- à vitesse moyenne (VIT < 15)	+ 0	+ 3
- à grande vitesse (VIT 15 et +)	+ 0	+ 5
Navire détectant en déplacement...		
- à faible vitesse (VIT < 7)		+ 0
- à vitesse moyenne (VIT < 15)		- 5 (portée sonscan / 2)
- à grande vitesse (VIT 15 et +)		- 5 (spécial)*
Cible silencieuse (ordre de « Silence total »)**	+ 0	- 5
Cible précédemment détectée	+ 3	+ 3
Cible effectuant un tir de torpille	+ 0	+ 3
Cible avec sonscan actif	+ 5	+ 10 (portée sonscan x2)
Cible derrière un obstacle/relief	Détection impossible***	Variable***
<p>* Seuls les sonscans de chasse (voir l'encadré Quelques types de sonscans, ci-contre) peuvent être utilisés, et donc uniquement si le navire poursuit sa cible. Si, pour une raison ou pour une autre, ces sonscans ne sont plus disponibles, la détection est impossible...</p> <p>** Cumulable avec « Cible immobile »</p> <p>*** les obstacles et reliefs peuvent perturber la détection d'un sonnar passif ou actif. Pour un sonnar actif, un obstacle uniforme (une montagne par exemple) bloque la détection. Par contre, si l'obstacle n'est pas uniforme (des ruines), la pénalité de détection sera égale au malus de déplacement en terrain difficile (voir Déplacement, page 372) pour un sonscan actif et à la moitié de ce malus pour un sonscan passif.</p>		
MODIFICATEURS AVANCÉS (p. 367)		
Mode de propulsion de la cible :		
- Naturelle	+ 0	- 5
- Hélice	+ 0	+ 3
- Hydro-réacteur	+ 0	+ 0
- Supercavitation	+ 0	Détection automatique
Cible dans ou de l'autre côté d'une perturbation (courant marin, flux Polaris, banc de poissons ou de créatures marines...)	- 3 à - 7 (selon l'importance du phénomène)	- 5 à - 10 (selon l'importance du phénomène)
Cible à moins de 500 m de profondeur...		
- avec mer agitée	+ 0	- 3
- avec mer forte	- 5	- 10
- avec tempête	- 10	- 15
Cible protégée par une « thermocline » (voir page 367)	Chances de détection et portée / 2	
Cible protégée par une « zone d'ombre » (voir page 367)	Variable (voir page 367)	
Équipage silencieux (ordre de « Silence total »)	+ 0	+ 3
Responsable sonscans travaillant à l'oreille *...		
- sans l'Avantage Sens développé (Ouille)	NA	- 5
- avec l'Avantage Sens développé (Ouille)		+ 0
Cible précédemment détectée	+ 3	+ 3
Cible effectuant un tir de torpille	+ 0	+ 3
Cible avec sonscan actif	+ 5	+ 10 (portée sonscan x2)
Cible derrière un obstacle/relief	Détection impossible***	Variable***
<p>* Le Responsable sonscans effectue lui-même la détection. Il utilise sa Compétence Analyse sonscans, à la place du niveau de l'appareil. Cette action nécessite un « Équipage silencieux » (et donc un « Navire détectant immobile »), mais attention : cela n'apporte PAS de bonus ici... Évidemment, effectuer une telle détection demande une concentration parfaite : il est donc rare que le Responsable sonscans puisse tenir son poste plus de quelques heures.</p>		

TYPE D'ARMURE_

--

ATTRIBUTS DE L'ARMURE

Résistance aux dom.	Vitesse
Blindage (BLD)	
Exo-Force	
Modif. de dom.	Malus d'initiative

DOMMAGES_	Avaries	Modificateur d'incident	Perte définitive d'ITG (structure)
Légères (5)	□□□□	-	-
Moyennes (10)	□□□□	+2	-
Graves (15)	□□□	+4	-
Critiques (20)	□□	+6	1
Catastrophiques (25)	□□	+8	1
Destruction (30)	Destruction	-	2

LOCALISATION DES INCIDENTS_

ID10	Éléments	ITG
1-2	Structure	
3-4	Exosquelette	
5	Générateur	
6-7	Systèmes auxiliaires	
8-9	Armements	
10	Pilote	

EFFETS DES INCIDENTS_

ORDINATEUR

TYPE DE MATÉRIEL_		
		Poids
Niv. max. des prog.	Gestion systèmes	Potentiel
Génération	Blindage IEM	Intégrité
Programmes		

INFORMATIONS SUR L'ARMURE_

Catégorie : _____ NT : _____

Taille : _____

Profondeur (Optimale) : _____

Profondeur (Limite) : _____

Profondeur (Écrasement) : _____

Autonomie : _____

• Malus de saisie : _____

• Armure à terre : _____

Notes : _____

SYSTÈMES AUXILIAIRES

N°	MATÉRIEL_	Niv.	Description	ITG
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				

ARMEMENT_

Dom.	Choc	Portée (+0/-5/-10/-15)	Ini.	Mode de tir	Mun. (coût)	Notes	NT	ITG

TABLE DES MARGES DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC_

Marge	1-2	3-4	5-6	7-9	10-12	13-14	15-19	20-24	25-34	35+
Modificateur	+/- 0	+/- 1	+/- 2	+/- 3	+/- 4	+/- 5	+/- 6	+/- 7	+/- 8	+/- 9

