

Armes à mains nues

	NT	Dégâts impact	Dégâts énergétique	Durée	poids	Prix (C)
Coup de poing / pied*	1	1d	-	-	-	-
Gantelet métallique*	2	2d	-	-	400 g	150
Griffes de titane (implant)	4	3d	-	-	200 g	50 000
Karatapoigne (ou membre)*	6	-	+1d	-	10 g	2 000

* Lorsque les dégâts infligés dépassent le seuil d'**Endurance**, la victime effectue un jet de **Volonté** pour éviter de tomber assommée. De même en cas de critique dans le combat à mains nues.

Armes de contact

	NT	Dégâts impact	Dégâts énergétique	Durée	poids	Prix (C)
Bâton (matraque, nunchaku,...)*	1	2d	-	-	100 g - 5 kg	0 à 500
Épée	2	3d	-	-	3 kg	500
Lance (+1 à + de 2m, -1 à - de 2m)	2	3d	-	-	5 kg	300
Poignard	2	2d	-	-	300 g	200
Neurofouet*	4	3d	-	1 min.	630 g	18 000
Vibrodague	4	2d / 4d	-	5 min.	350 g	25 000
Épée-laser	5	-	4d	10 min.	1 kg	200 000
Filépée**	6	2d	3d	10 min.	60 g	300 000

* Lorsque les dégâts infligés dépassent le seuil d'**Endurance**, la victime effectue un jet de **Volonté** pour éviter de tomber assommée. De même en cas de critique dans le combat à mains nues.

** Arme infligeant à la fois des dégâts d'Impact et Energétiques, tester chaque indice de protection séparément, les dommages s'additionnent le cas échéant...

Armes à distance

	NT	Dégâts impact	Dégâts énergétique	Munitions	Portée	Prix (C)
Arc	2	2d	-	-	For x 10 m	1 000
Arbalète	2	3d	-	-	50 m	2 000
Fronde	2	1d	-	-	For x 3 m	200
Lance-flamme	3	-	3d	2 min.	5 m	135 000
Fusil d'assaut à balles	3	3d	-	20	30 m	25 000
Pistolet à balles	3	2d	-	10	10 m	15 000
Pistofroid (aiguilles de glace)*	4	1d*	-	10	10 m	50 000
Tube micromissile « de poing »	4	3d	-	8	100 m	95 000
Tube micromissile d'épaule	4	4d	-	20	1 km	220 000
Pistolet à aiguilles*	4	1d*	-	10	10 m	30 000
Laser	4	-	4d	20	50 m	120 000
Sonique de poing	5	3d	-	10	20 m	115 000
Sonique d'épaule	5	5d	-	20	50 m	355 000
Blaster de poing**	5	1d	2d	10	20 m	90 000
Blaster d'épaule**	5	2d	3d	20	50 m	230 000
Fusil à fusion (arme d'épaule)	5	-	5d	20/10/5	30 m	450 000
Fusil Gauss	5	4d	-	20	50 m	345 000
Étourdisseur***	5	-	2d/4d**	20 (1, 2, 3)	10 m	50 000
Paralyseur***	5	-	3d/5d**	10 (1, 2, 3)	50 m	150 000
Archnopistol	6	-	-	10	10 m	95 000
Pistolet à rayon noir	6	-	7d	7	7 m	n.a.

* peut contenir drogue ou poison dont les effets s'appliquent de manière distincte.

** Arme infligeant à la fois des dégâts d'Impact et Energétiques, tester chaque indice de protection séparément, les dommages s'additionnent le cas échéant...

*** Si les dégâts passent l'armure, la victime effectue immédiatement un jet de **Volonté** avec un malus égal à la puissance en dés (2, 3 ou 4) : en cas **d'échec**, les dégâts représentent le nombre de minutes d'inconscience. en cas de **maladresse**, la victime décède !

Combinaisons de survie

	Protection I / E	Autonomie énergie	Autonomie respiratoire	Masse	Prix (C)
Combinaison NT 4	7 / 7	1 à 2 h	2 à 4 h	1/3 porteur	50 000
Combinaison NT 5	8 / 8	40 h	50 h	1/10e porteur	100 000
Combinaison NT 6	10 / 10	200 h	200 h	40 g	200 000
Bulle de survie (encyclo2 – 34)	-	200 jours	200 jours	100 kg	500 000

Armures et Protections

	NT	Protection Impact	Protection Energétique	Masse	Prix (C)
Cuir	-	1 à 3	0 à 1	var.	var.
Bois / Carapace	-	3 à 6	1 à 3	var.	var.
Métal	-	5 à 12	2 à 6	var.	var.
Blouson de cuir	1	2	-	2 kg	80 à 800
Cotte de mailles	2	5	1	10 kg	2 000
Cuirasse métallique	2	6	2	15 kg	3 500
Armure de plates	2	8	3	30 kg	5 000
Gilet pare-balles	3	6	1	5 kg	4 000
Combinaison de combat	4	8	5	10 kg	10 000
Reflec	4	2	15	400 g	15 000
Thermac	4	3	12	300 g	12 000
Abestos civil	5	4	3	15 g	7 000
Abestos militaire	5	8	6	30 g	70 000
Combinaison de combat	5	15	10	8 kg	100 000
Pâte nanotech	5	+3	+3	-	3 000 / vêtement
Armure énergétique	6	18	12	5 kg	1 500 000

Cumul des armures

Les armures ne peuvent pas se cumuler.

Seules exceptions : les **Abestos**, la **Pâte nanotech** et les **armures et combinaisons énergétiques NT 6** qui peuvent se porter avec n'importe quelle autre forme d'armure.

Exemple

Jason McCord possède un blouson de cuir (2/0) qu'il enduit de pâte nanotech (+3/+3) avant de brancher sa combinaison NT 6 (10/10). Au final, cela lui donne une protection totale de 15/13 !

Armes et armures « spéciales »

La catégorie des armes et armures dites « spéciales » regroupe les armes d'excellente qualité ou présentant des particularités qui en augmentent l'efficacité. Cela peut aller d'une épée forgée dans un alliage particulièrement performant à un gros pistolet à balles tirant des projectiles explosifs à concussion thermique...

Armes et armures de grande efficacité

Bonus de +1 / Prix x 2

Exemples :

NT 2 : épée forgée par un maître artisan avec de l'acier de grande qualité, dégâts 3d+1 / 0, prix 1 000 C

NT 3 : pistolet à balles de gros calibre, dégâts 2d+1 / 0, prix 30 000 C

NT 5 : sonique de poing amplifié illégalement, dégâts 3d+1 / 0, prix 230 000 C

Armes et armures de très grande efficacité

Bonus de +2 / Prix x10

Exemples :

NT 2 : épée en alliage de carbone/titane, dégâts 3d+2 / 0, prix 5 000 C

NT 3 : pistolet à balles de très gros calibre à concussion thermique, dégâts 2d / 2, prix 150 000 C

NT 5 : fusil Gauss des troupes d'élite de Dénébola, dégâts 4d+2 / 0, prix 1 150 000 C

Armes et armures extraordinaires et exceptionnelles

Bonus de +1d6 / Prix x100

Exemples :

NT 2 : Arc de la Destinée de Xérus XVIII, dégâts 3d / 0, prix 50 000 C

NT 5 : blaster de poing de Cobra, dégâts 3d / 3d, prix 1 500 000 C

NT 6 : Filépée des Scorpionnautes Impériaux, dégâts 3d / 3d, prix 11 500 000 C