

Les objets figureront dans votre inventaire et vous permettront des actions plus puissantes comme des attaques plus dévastatrices ou une protection plus importante. ou alors permettrons de vous soigner etc... Tous les composants normaux sont classés en 3 catégories :

- Basique (Qualité médiocre cela ne vous coûtera pas trop cher mais ne durera pas non plus longtemps en général se détériore très rapidement) .
- Renforcé (Qualité Moyenne en général se détériore rapidement)
- Haut de gamme (Qualité supérieur en général se détériore moins rapidement que le renforcé)

Il existe une qualité d'objets spéciaux les objets hors normes donc inclassables et uniques (en règle générale). En règle générale ils ont un bonus lié à leur faculté d'objet, cela peut être identifié à un artefact pour un jeu médiéval..

-Hors normes (Cet objet n'a pas de qualité établit car sa valeur dépasse tout ce que vous pourrez gagner en général se détériore très difficilement).

Un objet normal pourra être upgrader dans le jeu pouvant passer de basique à haut de gamme ses stats monteront aussi en conséquences mais ne pourra jamais devenir un objet hors normes (sauf circonstances de jeu exceptionnelles).

Un objet hors normes pourra ainsi faire le même chemin de basique à haut de gamme doublant ses bonus en changeant de catégorie et alignant ses stats sur ceux du modèle de la catégorie.

La dégradation sera calculé par le MJ selon votre jet pour toucher votre adversaire. Tous les objets pourront se briser même les hors normes.

La liste des objets n'est pas arrêté elle peut être mise à jour donc si ça doit être le cas précisez le nous.

Vêtements et autres

Objets divers

Objets divers du jeu.

Basique

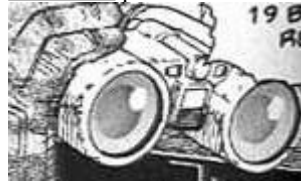
Pince à cheveux -- femmes --

Lunettes

Lunettes noires Ray Ban, accessoire

Tatouage : purement décoratif

Jumelles : permet de voir loin.



Main ou pied Ventousés:

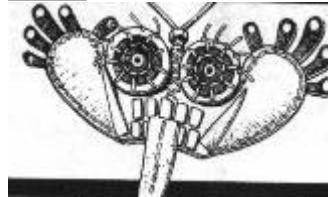
Permet de saisir des objets sans les faire tomber ou alors de monter sur un mur.

Autoinjecteur de drogues

Photo hologramme



Fétiche



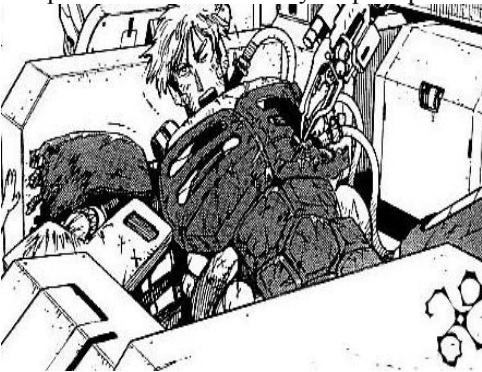


Renforcé

Lunettes de vision nocturne: permet de voir dans la nuit

Module pour lunettes de vision nocturne: (Add-on permettant aux lunettes infrarouges de faire également vision thermique)*

Le réparateur de corps : Ustensile très utile à un cyberdocteur, pour réparer un corps. Il faut avoir des compétences en médecine cyber pour pouvoir l'utiliser.

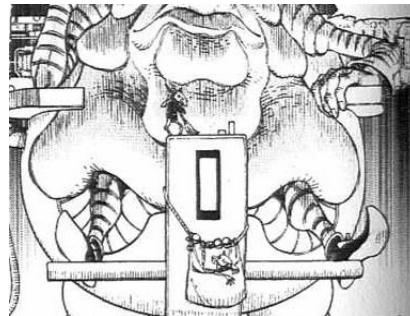


Montre Purement décoratif peut être intégré au corps. Peut aussi intégrer un repérage des personnes alentour, ainsi qu'un repérage thermique.



Emprunteur d'empreintes digitales renforcé: préprogrammé pour faire des empreintes que l'on fixe au doigt.

Chaise de soutien pour Vénusien Dominant : permet à un vénusien dominant de se déplacer sans cela il ne pourra pas faire un pas



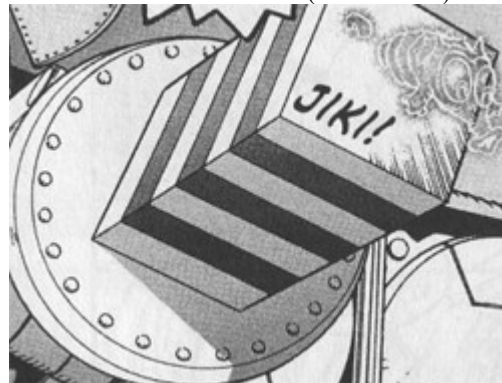
Haut de gamme

Nano cosmétique S'occupe de l'entretien quotidien du corps (cheveux brillants, dents blanches) Très utilisé chez les cyber prostituées. Donne 25 XP +1 pts d'aura à utilisable qu'une fois dans le jeu.

Les livres : Donne 25 XP et +1 en psychologie à utilisable qu'une fois dans le jeu.

Le matériel pour faire de l'art : Donne 25 XP et +1 en intelligence à utilisable qu'une fois dans le jeu

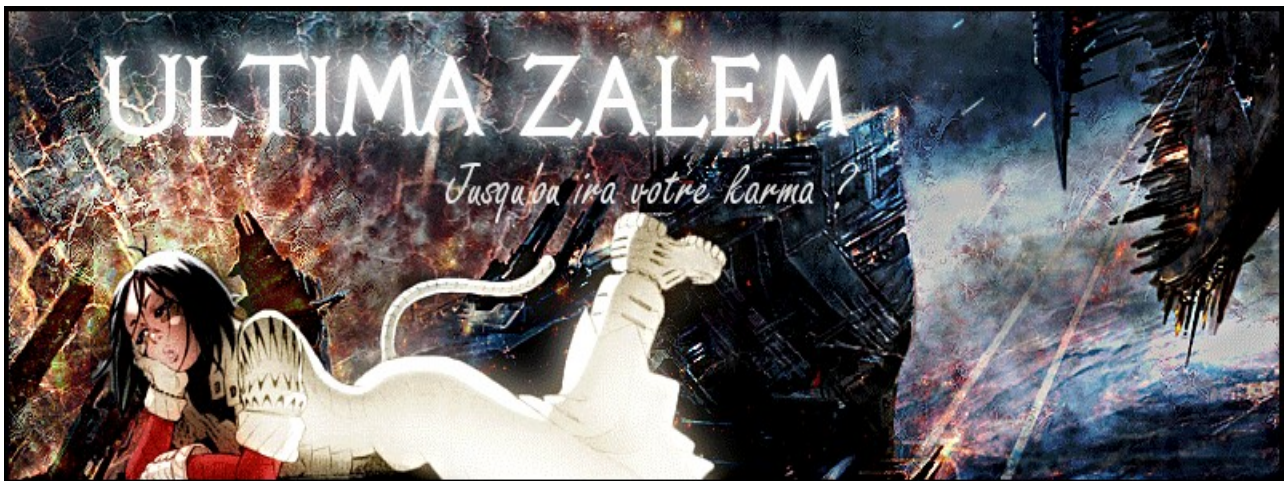
Magne spirit Arme redoutable c'est un aimant géant qui attire tous métaux vers lui et désarme ou paralyse vos adversaires munie de métal (Hors norme)



Les armures

Basique :

Armure de base : CA 8



Armure de rebelle : CA 8 Accessible uniquement pour les rebelles humains.

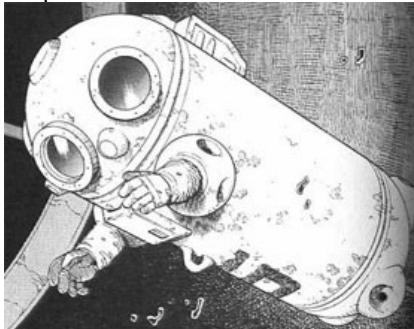
Gilet Kevlar CA8

Imperméable blindé CA8

Casque de travail CA +1

Gillet pare balle : CA9 Un Gillet pare balle normal.

Scaphandre ouvrier CA9



Scaphandre protection contre les attaques psychiques CA9



Armure Scaphandre de Combat Aqua-Knigth Scaphandre de combat lourd équipant les Aqua-Knigth. Elle sont étudié pour résistée dans de haute pressions et sont munie de servomoteur afin d'augmentée la force de leur porteur. Elles sont munie de bouclier métallique renforcée en cas de combat rapproché. Ces armures sont très rares et très chères. (CA +10)

Renforcé :

Armure de base renforcée: CA11

Armure de rebelle renforcée : CA12 Accessible uniquement pour les rebelles humains.

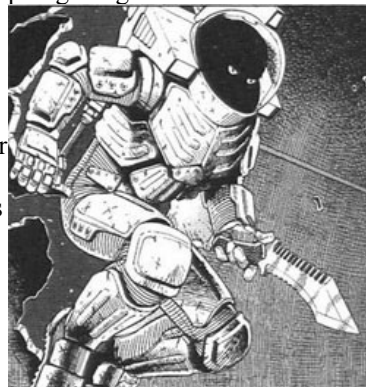
Armure des mercenaires des voix ferrées : CA12 avec un viseur et une arme de poing intégrée. Elle s'autodétruit dès qu'on s'éloigne du train.

Armure Scaphandre de Combat Aqua-Knigth renforcé Scaphandre de combat lourd équipant les Aqua-Knigth. Elle sont étudié pour résistée dans de haute pressions et sont munie de servomoteur afin d'augmentée la force de leur porteur. Elles sont munie de bouclier métallique renforcée en cas de combat rapproché. Ces armures sont très rares et très chères. (CA +15)

Accessible seulement uniquement aux mercenaires + une mitraillette.

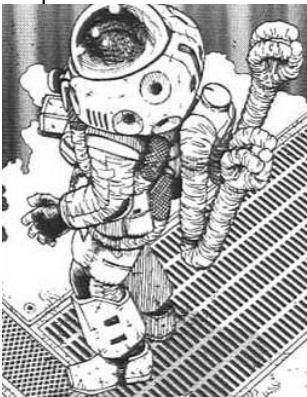


Scaphandre Marsien : CA15 avec un viseur et une arme de poing intégrée.





Scaphandre d'ouvrier renforcée : CA13



Armure en acier de Titanium : CA+15 Elle est inaltérable et aussi solide que le diamant .

Haut de Gamme :

Armure en Damas : CA+17 super résistante

Veste toile d'araignée CA 16

Pantalon toile d'araignée CA 16

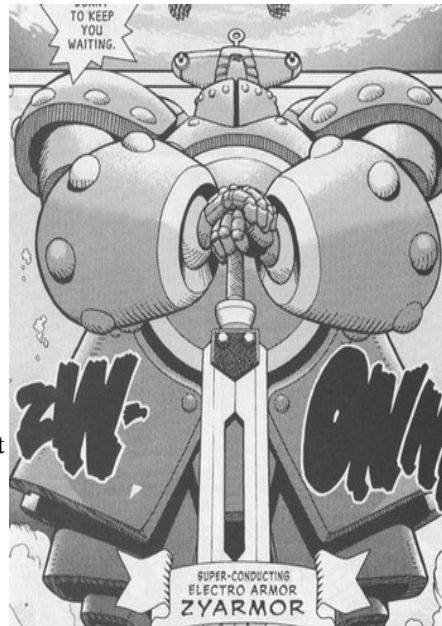
Armure de la Décharge CA 16 (armure artisanale faite en pneus, plastiques de récupération, bouts de kevlar...)

Armure Scaphandre de Combat Aqua-Knight haut de gamme Scaphandre de combat lourd équipant les Aqua-Knight. Elle sont étudiées pour résister dans de hautes pressions et sont munies de servomoteurs afin d'augmenter la force de leur porteur. Elles sont munies de boucliers métalliques renforcés en cas de combat rapproché. Ces armures sont très rares et très chères. (CA +18)

Scaphandre d'Assaut Order

Scaphandre d'Assaut Order fut conçu pour être l'armure ultime lors de combats spatiaux, protégeant intégralement le porteur des tirs ennemis, des atmosphères hostiles, étant même capable de le soigner en cas de blessure (Hors norme CA +16 For et habileté +2).

Ensemble Zyarmor Scaphandre de combat Magnétique avec une épée à double lame fixée sur le poing droit qui peut tourner à tout moment pour désarmer un adversaire. (Hors normes ca +17 force +2 Arme 2d20)



Barnacle Knight Scaphandre de combat pour Aqua Knight (Hors normes ca +16 force +2)



Scaphandre d'Assaut Order

Scaphandre d'Assaut Order fut conçu pour être l'armure ultime lors de combats spatiaux, protégeant intégralement le porteur des tirs ennemis, des atmosphères hostiles, étant même capable de le soigner en cas de blessure (Hors norme CA +16 For et habileté +2).

Vêtements

(les bonus alloués ne le sont que si le vêtement est entier et revêtu)

Basique :

Vêtements légers : Rien

Une "Robe de mariée" +1 aura lorsqu'elle est revêtue
 Cravate -- Hommes +1 aura lorsqu'elle est revêtue
 Manteau coupe vent +1 résistance lorsqu'il est revêtue
 Combinaison spatiale Permet d'aller dans l'espace sans mourir

Renforcé :

Vêtements de luxe : +1 aura lorsqu'elle est revêtue

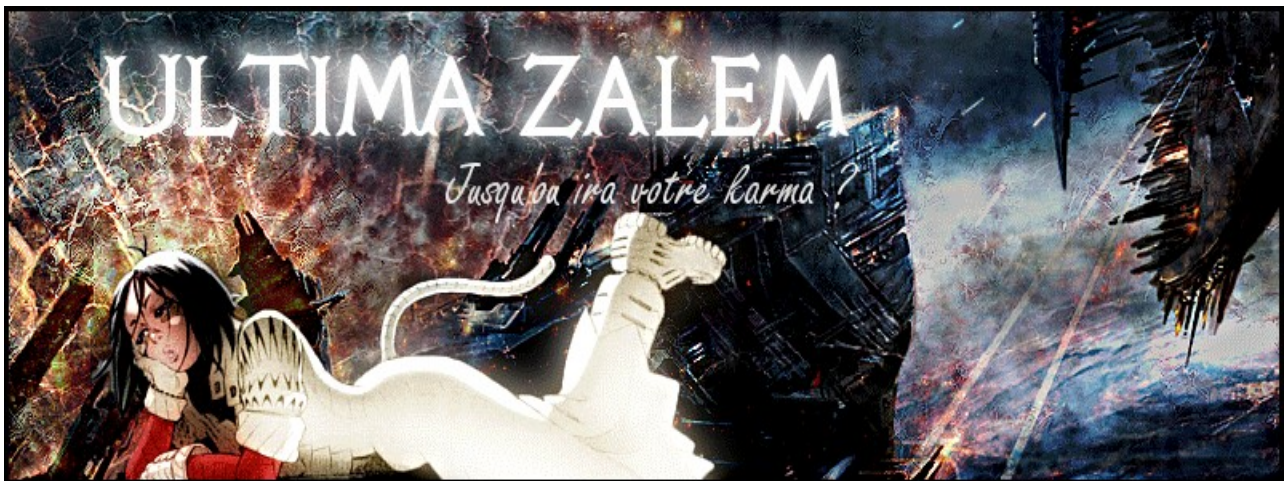
Un manteau noir : permet de se fondre dans l'obscurité +1 habileté lorsqu'il est revêtue

Tenu de camouflage : sert à infiltrer un lieu en discrétion +1 habileté lorsqu'elle est revêtue.

Basso Knight Armure de combat pour Démon Knight(Hors normes ca +16 force +4)



Manteau grands froids
 +1 résistance lorsqu'il est revêtue.



Haut de gamme :

Les "Robes de mariée de Kaos" (uniquement féminin) Item rigolo pour les collectionneurs :ppp. +4 en aura

CLÉ ANGLAISE Une arme improvisée qui peut faire très mal. On peut trouver un tel engin n'importe où. (dégâts 1d4)

MATRAQUE Une arme contondante pour garde. Un bout de tuyau ou de câble électrique, un manche de pioche fait également l'affaire. (dégâts 1d4)

Les armes blanches

Basique

Bolas : Arme de chasse composée de trois corde lier entre elle et lestée de poids elle est réputée comme arme de capture mais entre les main d'un expert elle peut devenir une arme mortelle redoutable. (Basique Dégâts 1D4)

POING AMÉRICAIN Une arme facilement dissimulable qui augmente les dégâts infligés par le poing. Très commune dans tous les milieux ou la castagne est monnaie courante. (dégâts 1d4)

Scie de savant :(dégâts 1d4) Il en existe 2 sortes elle servent pour leur emploi.

COUTEAU A CRAN D'ARRÊT Arme de poche pour tous les bagarreurs. des versions "canif" ou à lame fixe, de fabrication plus rustiques mais tout ainsi pointues sont également courantes. (dégâts 1d4)

Nunchaku en bois: (dégâts 1d4)

Tonfas en bois: (dégâts 1d4)

Paire de saïs de fer: (dégâts 1d4)

HACHOIR A VIANDE Contact Inutile de dire que cet outil de cuisine est très courant. Conçue pour casser les os et découper les chairs, c'est une arme improvisée très correcte. (dégâts 1d4)

TETSUBISHI(dégâts 1D4)Tétraèdre pointu. A semer au sol pour ralentir des poursuivants ou à jeter.

BOOMERANG boomerang doté de bords aiguisés pour une efficacité maximum. Il est d'ailleurs risqué de tenter de le rattraper au vol pour cette raison...(dégâts 1d4)

QING LONG DAO (dégâts 1d4) Cimenterie asiatique.

SHURIKEN (dégâts 1d4) Étoile à lancer

COUTEAU A LANCER "Un canif dans la poche, un couteau de lancer dans la botte". C'est une devise courante chez les Hunter Warrior. Cette lame peut même servir d'arme de poing. (dégâts 1d4)

Couteau de combat(dégâts 1d4) grand couteau de survie militaire.

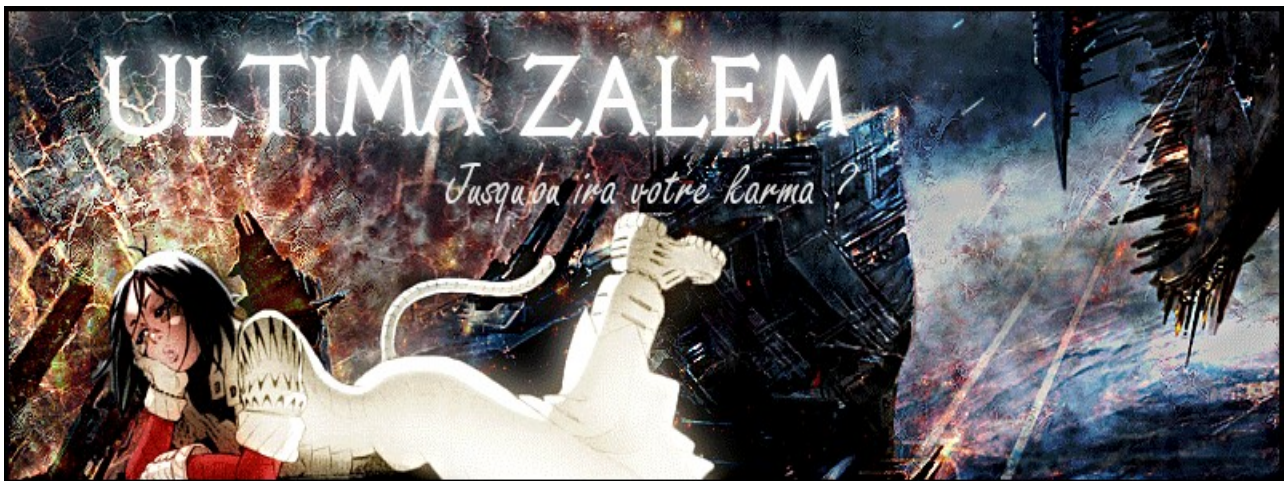
BATTE DE BASEBALL : Arme facile à trouver ou à modifier, la batte n'a pas la vocation de tuer (quoiqu'en insistant...) mais plus souvent de mettre KO son adversaire. (dégâts 1d4)

FRONDE Arme antique toujours utilisée, par les habitants de la décharge ou certains mutants. On peut la charger de pierres, ou mieux d'écrous ou de billes d'acier. (dégâts 1d4)

Épée Médiévale Basique : Arme artisanale de type médiévale fabriquer dans n'importe quelle armurerie de Gurat (Basique 1D4)

BO C'est un Long bâton en bois normalement utiliser pour les arts martiaux. (dégâts 1D4)

MASSE DE CHANTIER Une arme qui réduit tout en



bouillie. (dégâts 1D4)

Grosse chaîne Arme connue de tous les punk de la décharge. (dégâts 1D4)

Sasumata Une lance de deux mètres de long avec la tête en U peut servir à couper le souffle d'un adversaire en gardant des distances nécessaire à la survie. 1d4

Griffes de tigre 1d4 la griffe peut être mis sur le poing

Fukimi bari Pointes utilisés pour frapper à distance 1d4

Sarbacane Permet de lancer des boulettes en restant à distance 1d4 Boulette à sarbacane : en argile

Wakizasbi est un sabre japonais courbe similaire au katana mais en plus petit, sa taille varie entre 30cm et 60cm. Il peut être porté avec un katana, glissé dans la ceinture auquel cas on appelle l'ensemble Daisho Les riches marchands (ne pouvant pas porter le katana) sont en revanche autorisés à porter le Wakizashi (1d4)

Kawanaga Chaîne en fer lesté d'un grappin 1d4

Kau-sin-ke Chaîne en fer lester d'une petite lame elle est surtout utiliser pour handicaper un adversaire 1d4

PIED DE BICHE / BARRE A MINE / BARRE DE FER Un1D4) ustensile courant qui peut être transformé en une arme de mêlée redoutable. (dégâts 1D4)

CROCHET DE BOUCHER Encore une arme de psychopathe (Dégât 1D4)

Cimeterre C'est une épée à lame courbe. Beaucoup de fermes fabrique ce type d'arme. (Basique 1D4)

CANNE Génial pour les vieux maître de Kung-fu en retraite ou comme arme improvisé. (Dégât 1D4)

SHINAI Sabre Japonais d'entraînement en bois (Dégât 1D4)

Fouet en cuir A réserver au prostituée adepte du SM ou aux archéologue en herbe c'est une arme assez pratique (Dégâts 1D4)

Styilet Arme blanche pour femme fatale. Très prisé par beaucoup de prostituées (Dégâts 1D4)

Rouge fatal A première vue un tube de rouge à lèvres basique mais en réalité c'est l'arme de la femme fatale. (Basique 1D4)

Tanto Double 2 Armes en une seule les deux poignet des Tantos servent de fourreaux. Ce sont des armes prisée des prostituer et des geisha en particulier. (Basique 1D4)

Couperet Arme de mutant grossière mais dangereuse. C'est une simple pièce métallique grossièrement aiguisée et munie d'une poignet. (Basique 1D4)

Filet lesté Arme de pêche lestée de poids en plomb. Ce type d'arme de capture peut servir aussi servir pour capturé un humain et se prendre les poids en plomb dans la figure quand on se sert du filet comme arme offensive ne fait pas du bien. (Basique 1D4)

Lance Un simple bâton de bois avec un fer pointu et aiguisé à son bout. C'est une arme de défense honorable. (Basique

Aiguille Zen Derrière son apparence inoffensive de broche à cheveux décorative ornée de pierres précieuses, l'Aiguille Zen est une arme redoutable pouvant aisément tuer un Homme. Cette tige effilée de dix centimètres de long se terminant par deux ornements -servant à équilibrer l'arme. Elle sert comme projectile afin d'éliminer un ennemis à faible distance. (Basique 1D4)

Dague C'est un grand couteau médiéval. (Basique 1D4)

Rapière de Gurat Arme d'escrime très apprécié par la noblesse de Gurat et des collectionneurs c'est plus une arme d'apparat pour frimer que d'une vrais arme dangereuse.



(Basique 1D4)

Renforcé

Hache d'Abordage la hache d'abordage qui, en plus d'être une arme offensive, peut servir à endommager un navire ennemi et à couper les cordages utiliser par les pirates des mers d'Outland. (Renforcée dégâts 1D8)

Cimeterre Lourde Surnommée "Épée de Bourreau" cette arme lourde à deux main nécessite une force exceptionnelle. (Renforcée 1D8)

Katana : (dégâts 1d8)



Poings à impulsion électromagnétique: (dégâts 1d8) propulse la cible touchée lors du choc par un puissant choc électromagnétique .



Nunchaku en acier: (dégâts 1d8)

Tonfas d'acier: (dégâts 1d8)

Saï d'acier: (dégâts 1d8)

KENDACHI MONOFOUET (Dégâts 1d8)

Fouet. Longueur 4mètres.

Torashuko Ce sont des gantelet avec 3 griffes d'acier au bout (Comme Wolverine dans X men) (dégâts 1d8)

Hachiwara C'est une longue lame avec une dent pour parer les coups ou désarmer. Il est souvent utilisé par paires (dégâts 1d8)

MASSE CLOUTÉE Un manche de pioche ou tout objet long bardé des gros clous et de barbelés. (dégâts 1d8)

POIGNARD "VIPER" Une arme polyvalente pour ceux qui hésitent entre le meurtre ou le passage à tabac. La lame est très tranchante et sa garde hérissée de pointe peut servir de poing américain. (dégâts 1d8) Lame (dégâts 1d4) Garde

MACHETTE La machette est une lame lourde et épaisse qui sert à débroussailler. C'est aussi une arme redoutable. (dégâts 1d8)

KUNAI Arme ninja. en forme de poignard très tranchant il peuvent servir d'arme de mêlée. (dégâts 1d8)

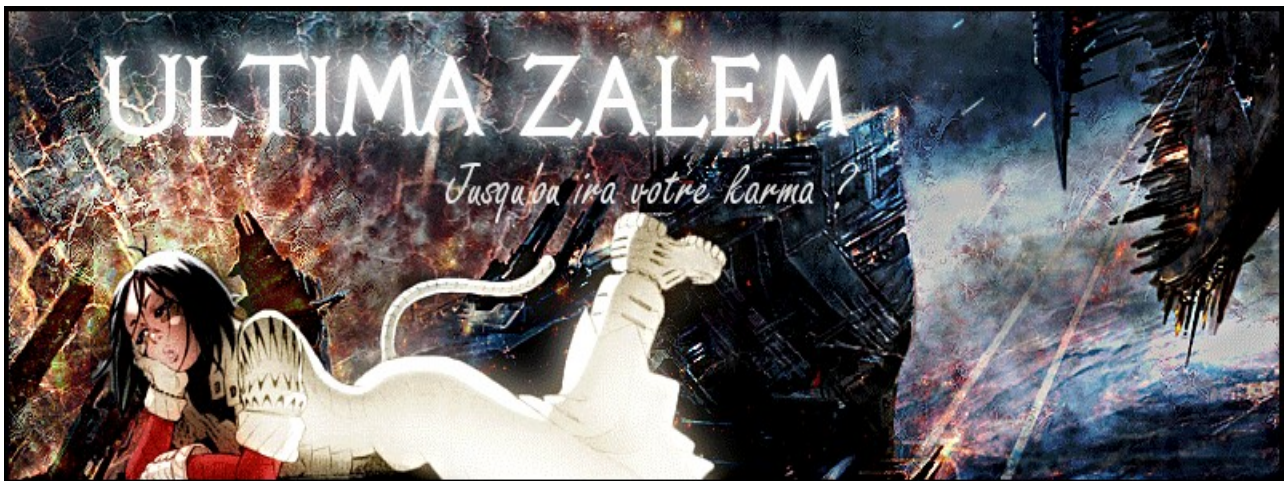
HACHETTE DE LANCER Également appelé "tomahawk", il s'agit d'une hachette légère équilibrée pour le lancé. Peut également être utilisée en mêlée (dégâts identiques). (dégâts 1d8)

KUKRI Contact Un long couteau effilé à lame courbe et épaisse, conçus pour frapper aussi bien d'estoc que de taille. Autrefois l'outil des célèbres Gurkhas népalais, une des unités spéciales de l'armée anglaise. (dégâts 1D8)

TANTO Un sabre s'apparentant à un grand poignard. Il reste courant chez les samouraïs en herbe comme arme secondaire. (dégâts 1D8)

NINJA-TO L'arme blanche standard des ninja. C'est un sabre léger et maniable, idéal pour l'escrime ou la pratique des arts martiaux. (dégâts 1D8)

FLÉAU Boule d'acier garnie de pointe relié a 2 mètre de chaîne (Attention a la tête) (dégâts 1D8)



Tessen (éventail de guerre) Eventail renforcé qui peut servir pour la protection. 1d8

Nagamaki Sabre avec un manche plus long que la normale 1d8 (permet de garder son adversaire à distance).

Cbijiriki Lance lesté d'un poids (1d8)

Chakram Arme de lancé redoutable c'est une lame circulaire 1d8

Trident Arme de pêche pour gros gibier marin c'est également une solide arme de corps à corps. (Renforcée 1D8)

Harpon de Marmundo Arme artisanale mais redoutable. (Renforcée 1d8)



Fleuret d'escrime Arme d'escrime courante dans la population de Gurat. (Renforcée 1D8)

Bouclier d'Outland Protection en bois utilisée par certaine peuplade barbare d'Outland (Bastique CA +2)

Naginata : Lance avec un large lame au bout 1d8

Shikomi Zue Une cane épée assez courte, d'habitude plutôt associée à l'arsenal des ninja 1d8

HACHE Elle est courante dans tous les milieux, du fendage de bois au fendage de crâne. (Dégât 1D8)

TRONÇONNEUSE MANUELLE Pour le psychopathe qui sommeille en nous. (Dégât 1D8+1)

PIC DE CHANTIER Un outil à deux mains conçu initialement pour creuser, qui se révèle particulièrement efficace contre les armures. (Dégât 1D8)

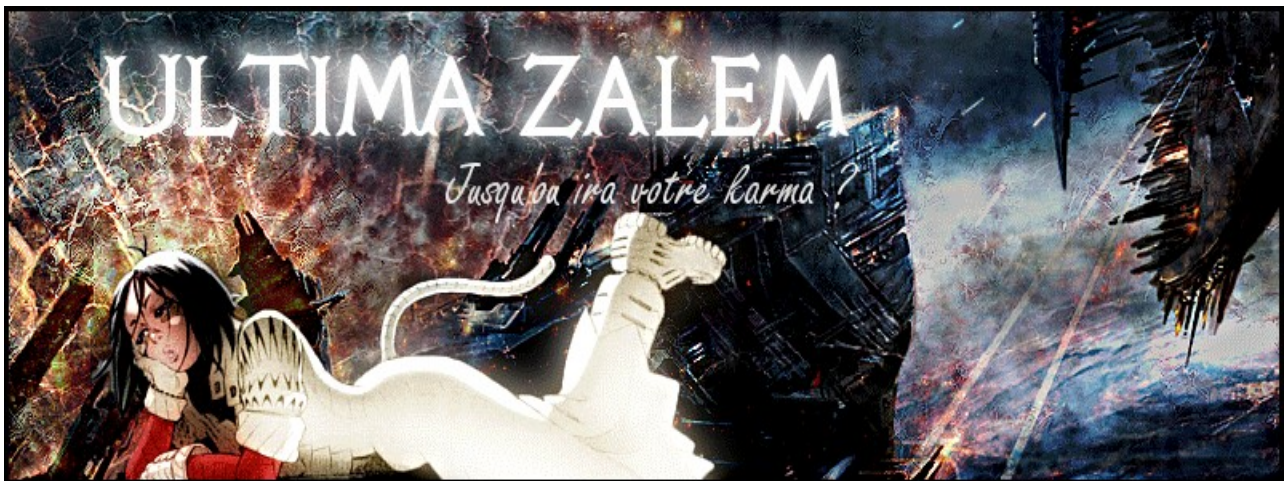
TAMO A LAMES CACHÉES Utilisé comme bâton ou comme 2 épées appareiller (Inspi de Kill Bill Vol 1 l'arme du chef des 88 fous que l'héroïne tua en dernier avant de s'occuper de la grande méchante)
(Dégât 1D4) bâton
(Dégât 1D8) Épées

Sabre d'abordage Sabre robuste et relativement équilibré c'est une arme assez courante à Gurat. (Renforcée 1D8)

TETSUBO C'est un gros club de combat Japonais (Comme une Batte de base-ball) entouré de métal pouvant faire un max de dégât. (Dégât 1D8)

SHINOBI ZUE Encore une arme de ninja. Il ressemble a un bâton, mais après une torsions rapide une lame s'avance et c'est maintenant une lance.
(Dégât 1D4) bâton
(Dégât 1D8) Lance

Corde à piano Arme de serial killer qui aime tuer lentement sa victime en l'étranglant cela ne vau pas un fil mono-moléculaire mais c'est toujours très pratique de l'avoir sous la main (Dégâts 1D8+1 et - 1 point de vie par tour à cause



de la strangulation)

Katar Arme de forme étang car la forme particulière de sa garde donne l'impression d'avoir une lame au bout du poing. En général on utilise cette arme par paire. (Renforcée 1D8)

Serpe Ninja Couteau ninja à lame courbe. C'est une arme honorable au corps à corps et redoutable comme arme à jet. (Renforcée 1D8)

Aiselle Drossel Arme redoutable ninja mélangeant la finesse d'une épée et la puissance d'une hache. Entre les main d'un expert c'est une arme dangereuse. On la surnomme à tords " Chakram Géant "mais "Anneau de la Mort" est le surnom le plus approprier. (Renforcée 1D8)

Épée Dragon A première vue cela ressemble à une simple épée mais celle ci a la faculté de se séparer en deux. (Renforcée 1D8)

Épée Double Lame Deux épée capable de se rattacher ensemble pour servir de double lame. (Renforcée 1D8)

Dague ninja Arme solide et escamotable l'opinel du ninja quois. (Renforcée 1D8)
Lame de coude

Tonfa munie de deux lame. Une des lame est escamotable et peut servir de couteau. (Renforcée 1D8)

Sabre de Lau Grand sabre chinois rustique mais d'une grande solidité. (Renforcée 1D8)

Bouclier Anti-Emeute Utilisé par les Trooper Anti émeute de l'échelle ce sont des bouclier soit métallique léger soit en plexi d'une résistance efficace contre les armes blanches. (Basique CA +2)

Matraque Paralysante La matraque paralysante est un cylindre assez long équipé dans sa poignée d'un pack énergétique. Une fois activé, celui-ci génère, à l'extrémité de la matraque, une charge paralysante pouvant rester

active trois heures d'affilée.

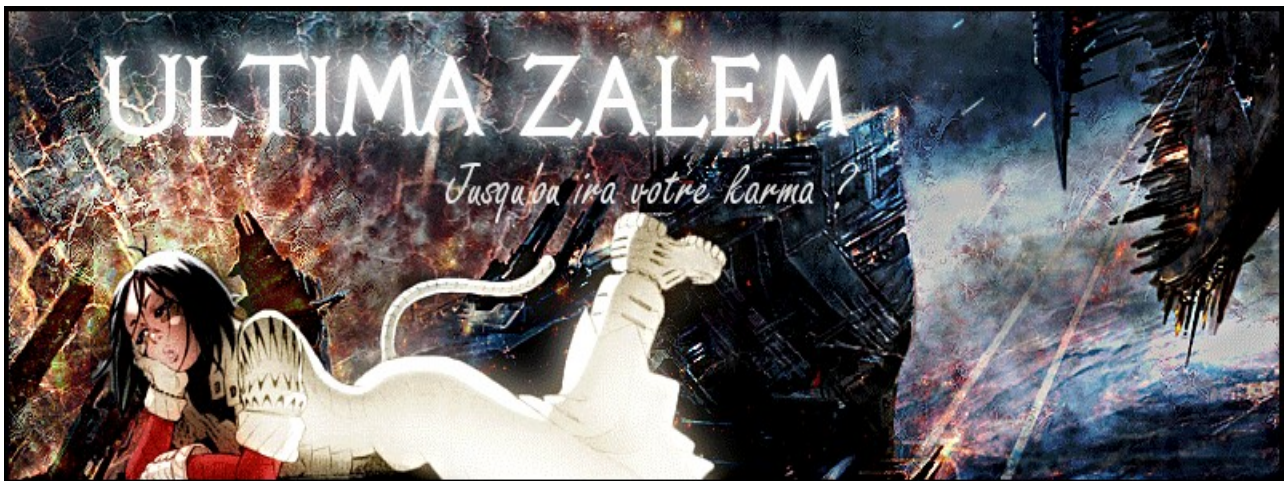
Traditionnellement populaire auprès des Trooper anti émeute de l'échelle et des gardes de sécurité, la matraque paralysante connut un véritable renouveau de popularité au sein des gangs de criminels de bas étage. (Renforcée Dégâts 1D8+1 attaque électrique)



Cryo Fouet Apparemment un simple fouet cerclé de petites plaques de métal flexibles, le Cryo Fouet est en fait une adaptation vénusienne de la technologie cryogénique dans un but militaire. En effet, au centre du fouet circule des composants chimiques extrêmement froids qui refroidissent les dites plaques de métal. Ainsi, lorsque la lanière frappe un être vivant, celui-ci subit du fait du contact du métal glacé, une réaction chimique quasi-explosive qui génère un choc étourdissant. (Renforcée dégât 1D8+1)

Épée tronçonneuse Cette épée issue de Mars est équipée d'une chaîne dentée actionnée par un moteur, qu'il est nécessaire d'activer avant de pouvoir s'en servir. Elle se manie d'une seule main, mais il en existe également des versions plus grosses se maniant à deux mains. (Renforcée 1D8+1)

Fouet Neuronique Arme d'une cruauté sans limite, le Fouet Neuronique est parcouru par un courant électrique s'attaquant au système nerveux de la cible, qui peut être utilisé soit comme arme "assommante" puisqu'une seule décharge peut rendre inconscient un humain, soit pour infliger des blessures à la victime, lui imposant des douleurs abominables. (Renforcée Dégâts 1D8+1 attaque électrique)



Haut de gamme

Masamune : (dégâts 2d8) épée de 2.5 mètres très lourde mais au dégâts ravageur.

Épée d'Outland Épée rustique faite à partir de différents métaux. Ce n'est pas exactement de l'acier de Damas mais cela s'en rapproche en point de vue solidité et qualité.
(Haut de gamme 2D8)

Harpon d'Alhambra Cette sorte de lance à extrémité en trident acéré est une arme de chasse utilisée par les Pêcheurs d'Alhambra : lancée à la force de leurs bras sur une proie comme un gros serpent de mer ou toute autre proie par exemple, elle la blesse suffisamment pour empêcher ses mouvements. Dès lors, le pêcheur n'aura plus qu'à la tracter jusqu'à lui en hâlant le filin long de vingt mètres liant sa main à son arme, pour l'achever.

Il arrive, lorsque les proies chassées sont de grande taille, qu'elles tirent littéralement les embarcations des pêcheurs pendant plusieurs minutes avant de succomber : cette pratique est nommée non sans humour "la chevauchée de la proie".

(Haut de gamme Dégâts 2D8)

Rondache de Gurat Petit bouclier métallique utilisé par certains escrimeurs de Gurat (Renforcée CA +3)

JIU JIE BIAN(dégâts 2d8) fléau à 9 articulations.

TESSEN / DUO MING SHAN (dégâts 1d8) Arme Ninjutsu en forme d'éventail.

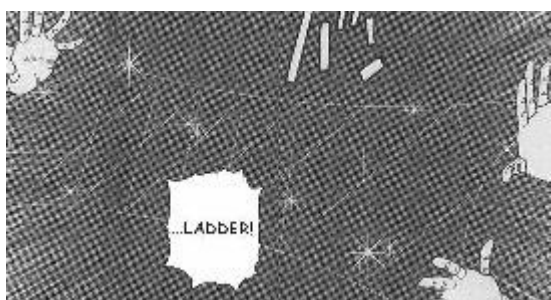
SAN JIE GUN (dégâts 2d8) Sorte de Nunchaku à trois segments.

Rocket Hammer : (dégâts 2d8) Cette arme peut transpercer n'importe quel blindage avec sa propulsion, à mi-chemin entre le marteau et la hache.



New Kanesada : Katana, (dégâts 2d8) pour un joueur dont l'art martial est Senkokutachi hanaogiri, Battosuperpersonique, Zanshatô, ou Ryûkisasi)

Fil mono-moléculaire : (dégâts 2d8) peut couper n'importe quoi sa composition est faite de molécule de diamant.



Arme de projection d'eau à Haute pression : Cet appareil projète des jets d'eau à haute pression à une vitesse supersonique. (dégâts 2d8)



Shuang Tou Quiang (Lance à Double-têtes) C'est une lance avec un fer de lance à chaque bout de la hampe! (dégâts 2d8)

Shuang Gao (Épée Double Accrochée) Shuang Gao est une épée peu commune, comportant une lame accrochée et une garde à main pointue, en forme de croissant. Elle est souvent utilisé par paires. (dégâts 2d8)

Styler Moléculaire Parmi les nombreuses armes de défense à l'apparence inoffensive, le Styler Moléculaire ressemble à s'y méprendre à un stylo à bille. Seulement, après activation

par pression sur un bouton de contrôle, surgit lame monomoléculaire de 30 centimètres de long, aussi tranchant qu'un rasoir. (Haut de game Dégâts 2D8)

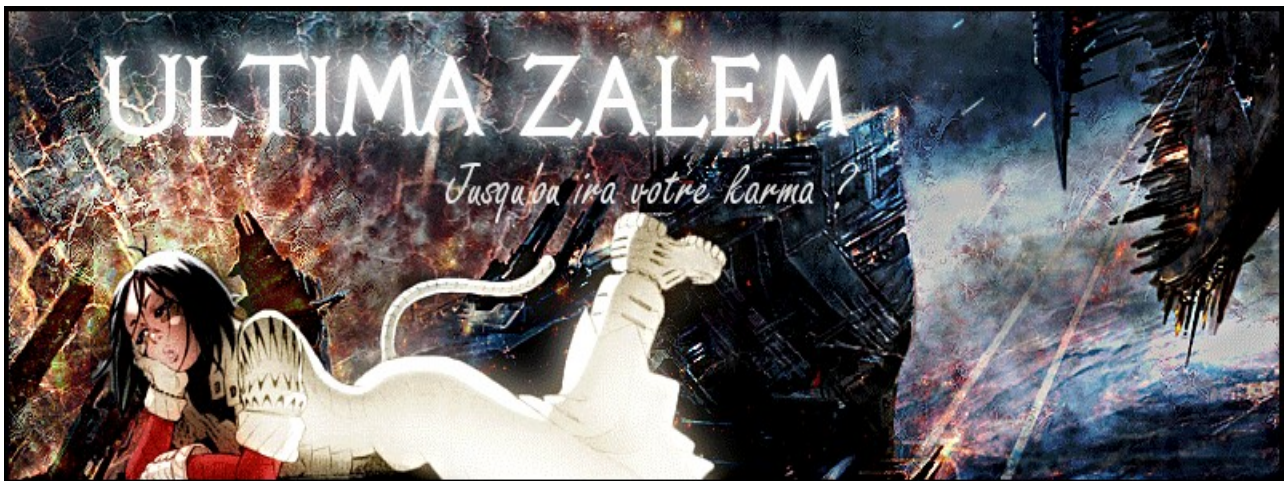
Guillotine Volante La guillotine volante est une arme redoutable utilisée par les assassins et les hunter warrior de la décharge fêrus d'art martiaux. C'est une arme de jet fixée à une chaîne. La guillotine est normalement un anneau de métal doté de dent de scie à l'intérieur comme à l'extérieur de l'anneau. Très pratique quand il faut collecter des têtes. (dégâts 2d8)

Kusari Gama Le kusari-gama est une arme associant une faucille (kama) et une chaîne (kusari). Outil utilisé par les fermiers japonais, il est très vite devenu une arme mortelle pour les "spécialistes de la furtivité" (Nin-ja). Le kusari-gama est une arme versatile qui peut servir à beaucoup de choses. En fait, cette arme est souvent utilisée comme deux armes séparées: d'un côté la faucille, de l'autre la chaîne. 2d8

Electro-Canne Loin d'être un simple accessoire d'apparat pour les politiciens ou les cadres de l'échelle, cette luxueuse canne de 90 centimètres de longueur, faite de métaux les plus recherchés, est en fait une très efficace arme de défense. En effet, elle loge une lame de stylet effilée et rétractable de trente centimètres dans un compartiment situé dans sa partie inférieure, ainsi qu'un point énergétique au niveau des pierres précieuses de sa crosse, capable d'infliger d'importantes douleurs à sa cible. (Haut de gamme Dégâts 2D8)

Griffe Énergétique La griffe énergétique, est un gantelet blindé entouré d'un champ énergétique capable de pulvériser la matière. Il démultiplie en plus la force des coups portés. Il est en contrepartie très lourd, très encombrant et donc très lent à manier sauf pour un vénusien de combat dont c'est une de leur arme de prédilection. (Haut de Gamme 2D8)

Sodegarami Deux mètres de longueur avec des têtes multiples barbelés 2d8



Nagamaki Sabre avec un manche plus long que la normale 1d8 (permet de garder son adversaire à distance).

Nekode Cette "arme" s'utilise toujours par paire, et se fixent 2D8) sur les mains par des lanières de cuir. Les griffes, longues d'environ 3cm, se trouvent dans la paume. Les dégâts causés sont minimes : ils ne peuvent présenter de danger que sur des parties vulnérables du corps, comme les yeux. Le principal intérêt des nekode est de s'en servir comme griffes d'escalades 2d8.

Rapier en Titane Rapier moderne de duelliste composée d'acier de très bonne qualité et d'une couche de titane. Cette arme élégante équipe pas mal de spadassin de Gurat. (Haut de gamme 2D8)

PIOLET RAIDER Mi-hachette, mi-piolet, cette arme compose d'une lame de hachette classique (dégâts 1D8), et d'un long crochet cranté idéal pour agripper une carrosserie ou percer une plaque d'armure (dégâts 2D8)

Épée d'Aqua Knigth Bonne arme blanche utilisée par les Aqua Knigth en armure. C'est une arme blanche redoutable et très résistante dans les haute pressions sous marine, mais assez dure à manipuler si on n'est pas suffisamment entraîné. (Haut de gamme 2D8)

Rapier en Titane Rapier moderne de duelliste composée d'acier de très bonne qualité et d'une couche de titane. Cette arme élégante équipe pas mal de spadassin de Gurat. (Haut de gamme 2D8)

Naginata Lance qu'utilisait les samouraï du japon féodal. (Haut de gamme 2D8)

Fouet ninja Fouet dont les maillons en titane sont des lame aussi tranchante que des rasoirs. Gare à ses caresses mortelles. (Haut de gamme 2D8)

Ronin Blade Katana à double lame. Seuls de grands maîtres du sabre peut manipuler ce type de sabre. (Haut de Gamme 2D8)

Flamberge Aqua-Knight C'est une épée à deux main très lourde et donc difficile à manipuler. C'est une arme de prédilection pour certain Aqua-Knight (Hors norme)

Niu Euh Jian Dao (Épée d'Oreille de Taureau) Cette épée courte comporte une large lame à un tranchant et une garde. Elle est souvent appelé par erreur "une épée de papillon." Elle est habituellement utilisée par paires. (dégâts 2d8+2)

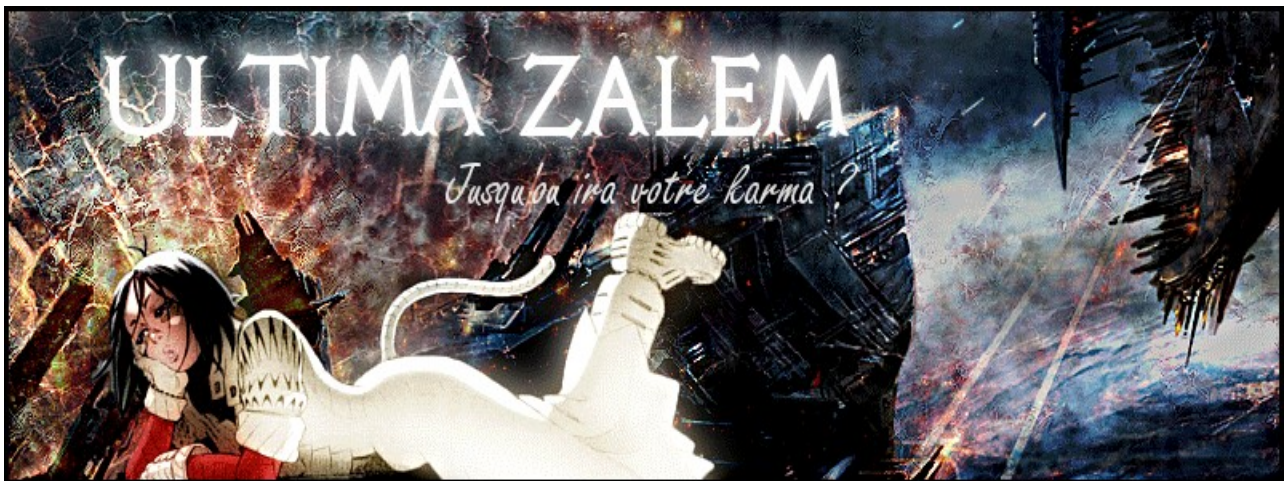
Lajatang Est un bâton orné d'une lame en forme de croissant aux deux extrémités , c'est une arme double donc possibilité de l'utiliser comme si on avait deux armes. 1D8 +2

Electro Marteau Vénusien L'Electro Marteau libère une terrifiante décharge d'énergie électrostatique lorsqu'il frappe un adversaire, ce qui en fait une arme redoutable. Il peut même étourdir les ennemis qu'il n'a pas tué sur le coup. Néanmoins, il est lui aussi est très lourd à manier si on est pas Vénusien ou super balaise. (Hors norme 2D8+2 Attaque électrique)

Sang kau'w Cette arme très particulière est assez rare. Elle est constituée d'une barre de métal d'environ 60 cm de long, terminée à chaque extrémité par une pointe de 10 cm. Au centre, une sorte de poignée permet de tenir l'arme. Cette poignée est protégée par une sorte de garde, surmontée d'une pointe ou d'un lame (deux modèles existent).Le combattant utilisent un Sang kauw d'une seule main. Il peut s'en servir pour parer, mais aussi pour attaque, que ce soit avec les pointes latérales, ou bien la pointe ou la lame centrale. L'arme est spectaculaire, mais difficile à maîtriser. 2d8 +2 +1d4

Sabre à Fusion Arme à lame épaisse et non tranchante mais utilisant un système électrique puissant donnant la faculté au sabre de chauffer comme un fer rouge et ainsi infliger des blessures cuisante. (Haut de gamme 2D8+1 attaque incendiaire)

Double Lame Titane Arme aussi solide que le diamant. Elle est chère mais c'est ce qui il y a de meilleurs comme arme blanche. (Hors norme 3D8)



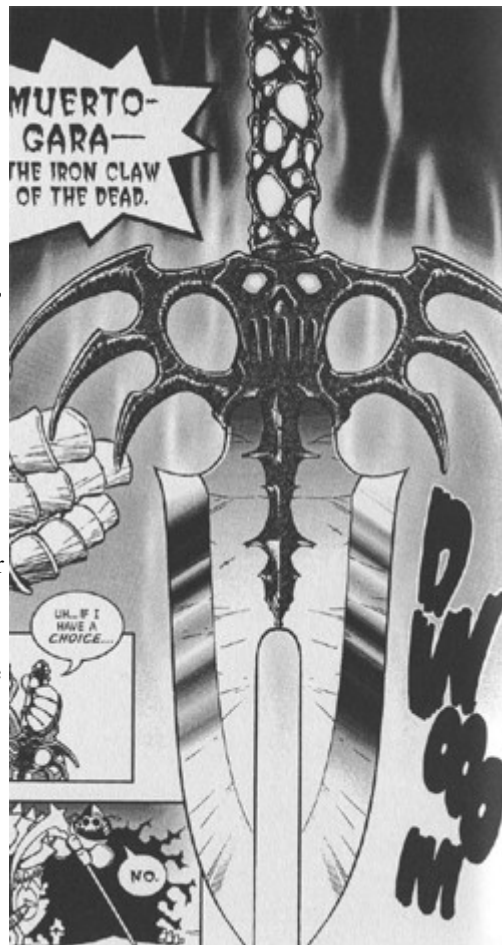
Épée Berzeker

L'épée Berzeker est un sabre qui resta pendant des siècles l'arme de prédilection des guerriers berzeker durant la grande guerre de Mars. Elle se compose d'un manche d'environ trente centimètres, d'une garde remontant vers le haut et d'une longue lame d'un mètre vingt dont la partie plate est émaillée de petits crochets destinés à arracher son sabre des mains de l'ennemi. Conçu tant pour le combat à une qu'à deux mains, le sabre Berzeker reste dans tous les cas une arme redoutable. (Hors normes dégâts 3D8)

Electro Marteau Vénusien

L'Electro Marteau libère une terrifiante décharge d'énergie électrostatique lorsqu'il frappe un adversaire, ce qui en fait une arme redoutable. Il peut même étourdir les ennemis qu'il n'a pas tué sur le coup. Néanmoins, il est lui aussi très lourd à manier si on est pas Vénusien ou super balaise. (Hors norme 2D8+2 Attaque électrique)

Muerto-gara Dague Légendaire Tueuse de Demon knight on raconte qu'elle serait habitée par l'esprit de ses anciens possesseurs (Hors norme 2D8 +appel des morts une fois par combat)



Gargora Gedeja Épée pour Démon Knight (Hors normes 2d8 + mutation en crabe CA+5)



Lame en Titanium : (dégâts 3d8) Elle est inaltérable et aussi solide que le diamant.



Lame de damas : (dégâts 3d8) Elle est faite de scandium, Yttrium, Lutécium. Ce qui la fait aussi dure que le diamant.

Exdalle Faux pour Aqua Knight (Hors normes 2d8 +2)



Couteau de combat en Titanium : 2d8+1

Couteau de combat en Damas : 3d8+2

Ninjato Damas Une arme chère mais très recherchée. C'est une arme légère et équilibré. (Hors norme 3D8)

Double lame Damas Arme solide et redoutable utilisé par les assassin d'élite et les ninja de haut rang. (Hors norme 3D8)

Marteau à Propulseur de Damas Pour Vénusien Dégâts 3D8+2

Armes à feu

Ces balles sont spéciales elles donnent +5 dégâts si on les utilise.



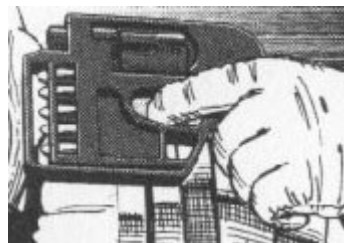
Balles MH : Ou métal d'hydrogène les munitions sont des ogives de métal et d'hydrogène dont la déflagration est comparable à celes d'une arme nucléaire.
Hollow Points : Balles dont l'ogive est creuse, cette balle se

transforme après avoir pénétré le corps.
Hot Load : cartouche de poudre à canon pour armes puissantes non standardisés,

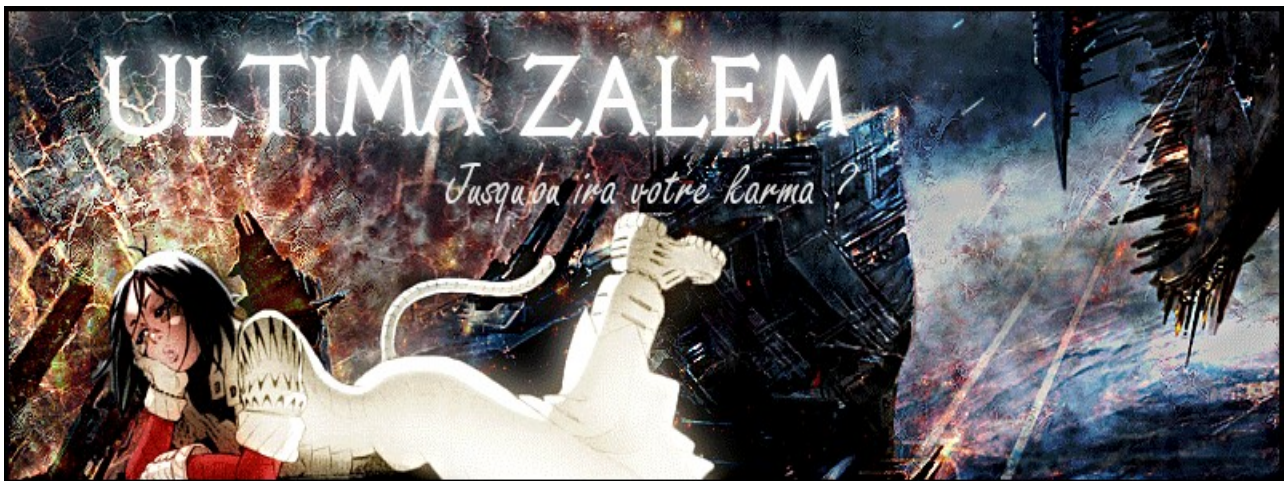
Fusil Sous Marin Ce fusil tire des harpons sous marins c'est aussi pratique à l'air libre.
 Type : Fusil
 Munition : 1 (2D4)
 Fiabilité : bonne
 Portée : 30 mètres à l'air libre et 20 mètre sous l'eau
 Prix : 500 crédits
 Longueur : 70 cm

Le Fusil Arbalète Cette arme envoie des carreaux d'arbalète assez rapidement en un tir continu. 10 carreaux maximum.
 Type : Fusil
 Munition : 10 (2D4)
 Fiabilité : bonne
 Portée : 30 mètres
 Prix : 1000 crédits
 Longueur : 70 cm

Harpon de combat Cette arme dispose de 15 flèches harpon dans son chargeur et à la capacité de tirer en rafale jusqu'à 20 mètre de distance aussi bien dans l'eau que à l'air libre.
 Type : Fusil
 Munition : 15 harpons (2D4)
 Fiabilité : bonne
 Portée : 30 mètres à l'air libre 20 mètre dans l'eau
 Prix : 2000 crédits
 Longueur : 88 cm



Shoot Dart Armes de petite taille échappant souvent aux détecteurs d'armes, les Shoot Dart sont, comme leur nom



l'indique, des lanceurs de dards très appréciés des agents secrets de l'échelle, chasseurs de primes galactique et autres escrocs, bref, des professions nécessitant une présence constante d'armes discrètes auprès de soi.

En fait, en raison de leur petite taille, les dards sont en eux-mêmes quasi inoffensifs et ne peuvent qu'infliger une légère douleur à la cible, mais trempés dans des sérums, poison et autres neurotoxines, ils peuvent s'avérer redoutables voire mortels. Chaque "clip" de munitions de lanceur de dards abrite 30 dards, que l'arme peut tirer à une cadence élevée.

Type : Pistolet automatique léger

Munition : 30 aiguilles (2 Point de vie sauf si elle sont imprégner d'un poison quelconque)

Fiabilité : très bonne

Portée : 20 mètres

Prix : 100 Crédits

Longueur : 11 cm



Désactivateur Le Désactivateur est un gros pistolet capable de délivrer des décharges d'ions accélérés, capables de mettre hors service la plupart des modèles de robot sans les endommager irrémédiablement : une fois réactivés manuellement, ceux-ci recouvriraient généralement la totalité de leurs capacités et de leur mémoire, même si parfois, une réinstallation de leur système s'avérait indispensable. Ce type d'arme est par contre inefficace sur un humain ou un cyborg.

Type : Arme à énergie

Munition : Pille à Ions capable de désactiver un robot

Fiabilité : moyennes

Portée : 10 mètres

Prix : 100 Crédits

Longueur : 30 cm

Lance-Lame Martien Le lanceur de lames est conçu pour être porté sur l'avant-bras, maintenu par une bande métallique de sécurité. Il expulse à haute vitesse des lames circulaires de trois centimètres de diamètre capables de causer de très importantes blessures. Cette arme était souvent utilisée par les assassin martien en mission d'infiltration durant la guerre.

Type : Spécial

Munition : Lame 3cm (2D4+1)

Fiabilité : bonne

Portée : 50 mètres

Prix : 200 Crédits

Longueur : 12 cm

Gunblade Martienne La Gunblade Martienne se portait partout et sur n'importe qui: que ce soit les plus basses classes et ce jusqu'aux classes supérieures comme la cour de Mars en passant par la classe moyenne, De nombreux citoyens de mars portait une Gunblade, conformément à certaines traditions. Son aspect est celle d'une épée auquel on aurait ajouté une arme à feu de type revolvers lourd. (Renforcée Dégâts 1D8 Pour la lame)

Type : Revolver lourd

Munition : .44 (4D4)

Fiabilité : bonne

Portée : 30 mètres

Prix : 3000 crédits

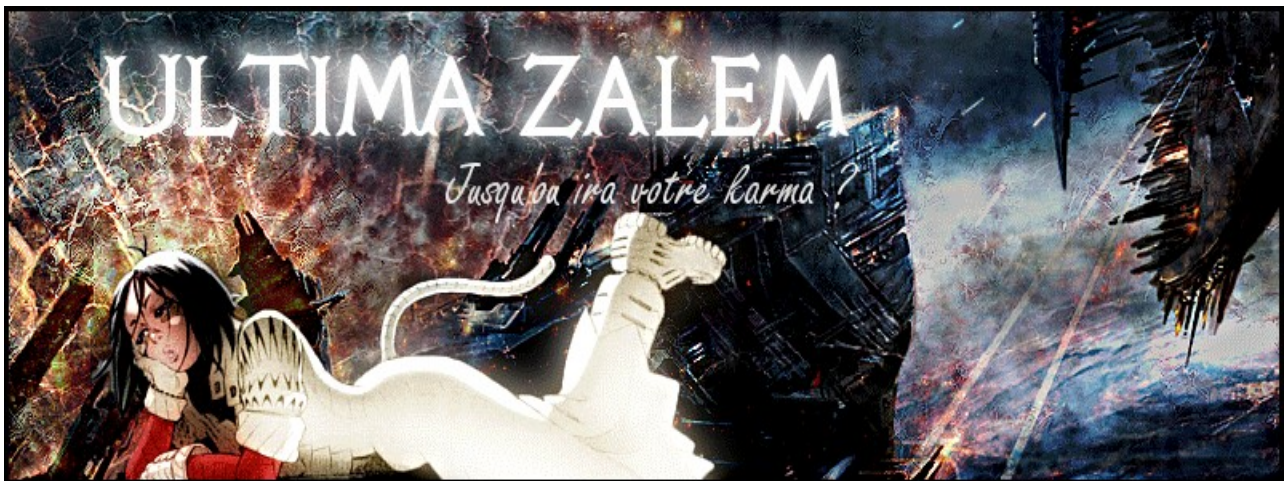
Longueur : 99 cm (taille de la lame)

Couteau de combat en acier : 1d8

Englueur A l'origine un outil chargé de colmater les brèches sur une coque de vaisseau l'englueur peut également servir d'arme de capture redoutable même si sa forme d'arme de science fiction de série B ne paye pas de mine. La munition utiliser est une balle au flitoplast. Le flitoplast est une colle très concentrée qui se solidifie à l'air libre.

Bref ont peu capturer ou immobiliser une proie sans la blesser.

Type : Revolver moyen



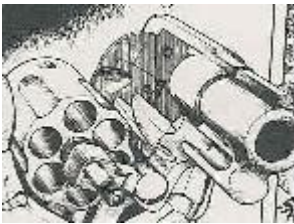
Munition : .6 Balle au flitoplast (Pas de dégât mais permet d'immobiliser une cible de taille humaine ou de gêner un colosse)

Fiabilité : bonne
Portée : 50 mètres
Prix : 100 crédits
Longueur : 28 cm

Sabre Grenade Arme vénusienne. Doté d'un barillet de 4 grenade cette arme peut être utilisée pour tirer dans les angles en effectuant un rebond. Il s'agit sans doute la moins précise des armes Vénusienne connues. Sa capacité de chargeur limité est compensée pas l'ajout d'une grande baïonnette extrêmement tranchante (Dégâts 1D8)

Type : Lance grenade
Munition : 4 Grenades(2D8)
Fiabilité : Standard
Portée : 30 mètres
Prix : 1000 Crédits
Longueur : 91 cm

Smith et Wesson



Type : Revolver lourd
Munition : .357M (3D4+2 dégâts)

44 Bulldog
Type : Revolver moyen
Munition : .44B (2D4+2)

Colt Anaconda
Type : Revolver lourd
Munition : .44 (4D4)

Ruger Redhawk
Type : Revolver lourd

Munition : .44 (4D4)

Pistolet Tromblon Arme rustique mais efficace au potentiel destructeur énorme, on le surnomme le poivrier car il assaisonne bien sa cible d'un déluge de plomb. Il est un peu plus précis et puissant qu'un fusil de chasse mais il est très long à recharger et n'a qu'un coup de disponible.

Type : Pistolet lourd
Munition : 1 (2D4+3)

Beretta 92FS



Un pistolet 9mm Parabellum très classique, qui fut notamment utilisé par les polices d'Europe à la fin du vingtième siècle. Il est compact et fiable.

Type : Pistolet automatique moyen
Munition : 9 mm (2D4+1)

Colt Commander



Type : Pistolet automatique moyen
Munition : .45ACP (2D4+2)



T.D.E. AUTOMAG .44 P En son temps le pistolet le plus puissant au monde. Suite à des problèmes techniques divers, sa production fut rapidement arrêtée.

Type : Revolver lourd
Munition : 44 (4D4)

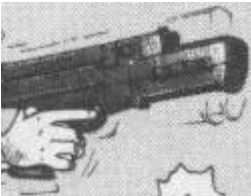
COLT PEACEMAKER Un grand classique du Far West, ce revolver a été commercialisé pendant près d'un siècle sous la forme de copies de l'original

Type : Revolver lourd
Munition : 44 (4D4)

COLT PYTHON Un revolver de gros calibre, très prisé par les héros des séries télévisées d'antan, pour son esthétique (finition chromée et long canon renforcé). A part cela, une arme correcte, précise et puissante, quoiqu'un peu encombrante dans sa version longue (canon 8 pouces,).

Type : Revolver lourd
Munition : 44 (4D4)

Federated Arms Cheesemaker



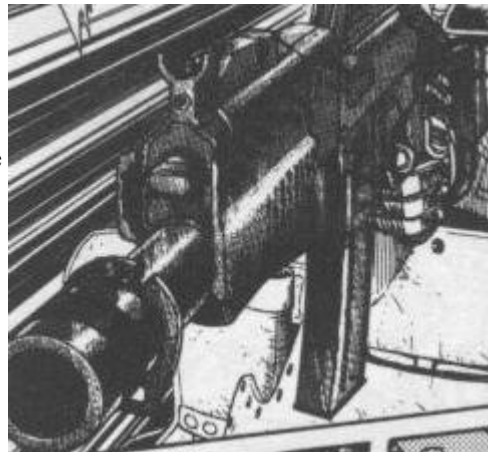
Type : Pistolet à grenaille lourd
Munition : CAL20 (3D4/1D4+3/1D4)

Famas



Type : Fusil d'assaut
Munition : 5,56 (4D4)

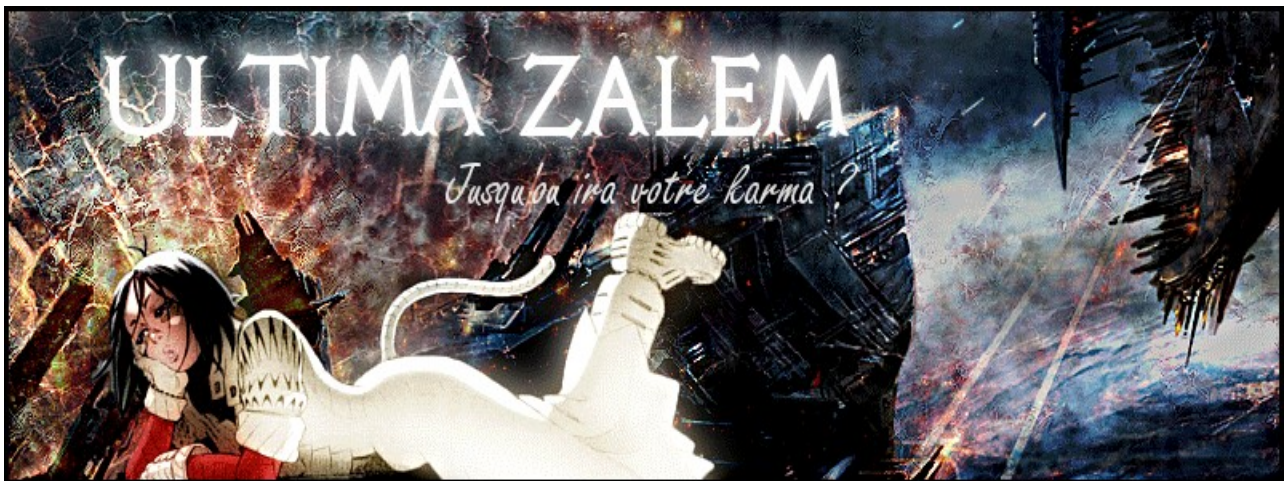
Kalachnikov AK74



Type : Fusil d'assaut
Munition : 5,45S (4D4)



ZAMBER KZ90 Le dernier né de la société Zamberest



issue de la culture guerrière des frontières de Mars jusqu'au - Lance missile 3 coups 11d8 terres rouges. Le KZ90 est aussi appelé "l'Arme du président" En voici ses fonctions.

Multi munitions

Le Zamber accepte tout type de balles standard. Son mécanisme de tir extrêmement fiable permet les combinaisons de différentes balles. Son taux d'enrêlement est de 1/10000 coups. Enfin il est utilisable à des températures extrêmes, de - 200 à 300 degrés.

Enregistreur stratégique

Possède une mémoire interne permettant entre autre, l'enregistrement vidéo à partir de la lunette de visée, l'analyse statistique des tirs ou le contrôle de la stratégie.

Smartsite Système

Ce système intègre le dernier cri en matière de verrouillage vidéo de visages même en cas de camouflage de l'ennemi.

Sergent Virtuel

Le sergent virtuel est un ordinateur intégré au fusil ayant la capacité de donner des conseils stratégiques et d'insulter l'ennemi à votre place.

Sécurité

Le Zamber a deux systèmes antivols au cas où il serait volé à son propriétaire notamment d'un canon inversé dans la crosse de l'arme qui tire une balle vers l'épaule du voleur et d'une guillotine dans sa poignée chargée de trancher le pouce si son utilisateur ne dispose pas de l'empreinte vocale de son propriétaire.

Custom

Le Zamber dispose d'un système qui lui permet de modifier sa couleur en fonction du caractère du personnage ou si il veut se camoufler efficacement avec son arme.

Armement

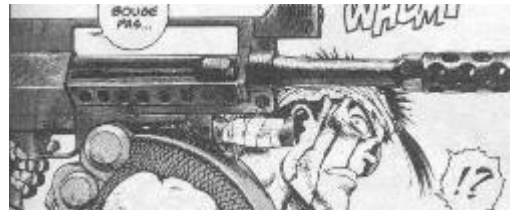
Le Zamber dispose de l'armement suivant :

- Lance grenade 25 mm 2d8
- Canon mitrailleur calibre 7,5 mm 6d4
- shotgun 20 mm 2d4

Epée Jigsaw

Cette grande lame est la marque de fabrique des armes Zamber. Cette scie alimentée par un moteur surpuissant est capable de découper 3 cm d'acier et peut servir comme projectile en cas d'urgence. 1d4

Arasaka 77TA-20



Type : Shotgun semi-automatique
Munition : CAL10 (5D4/2D4+2/1D4+2)

Budget Arms FF20

Type : Fusil à pompe
Munition : CAL20 (3D4/1D4+3/1D4)

Arasaka Rapid Assault 12



Type : Shotgun automatique
Munition : CAL12 (4D4/2D4/1D4+1)

Fusil à canon scier C'est un fusil dont le canon a été raccourci pour un max de discrétion. Il est peu efficace à longue portée mais redoutable à bout portant.

Type : Fusil



Munition : 2 (2D4+3)

Pétoire de la décharge C'est une arme à feu bricolée composée d'un tuyaux et remplis de poudre explosif d'une bourre et d'un projectile. c'est une arme assez populaire parmi les punk de la décharge car elle n'est pas chère. Les seuls inconvénient c'est que ce type d'arme ne tire qu'une fois avant d'être inutilisable et qu'il y a une chance sur deux que ce type d'arme explose dans la figure du tireur si le chargement de cette arme à été mal réalisé.

Type : Fusil

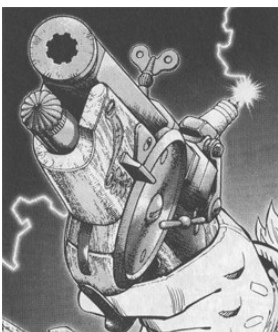
Munition : 2 (2D4)

Fusil à Répétition Lourd Order Le Fusil à Répétition Lourd Order projette à une très, très haute cadence de tir des projectiles métalliques dévastateurs, ce qui permet de couvrir une large zone et s'avère idéal pour des attaques en force.

Le Fusil à Répétition Lourd possède également un second mode de tir, à savoir le lancement de grenades légères à concussion elles aussi redoutables contre les groupes d'ennemis. De fait, le magasin de l'arme pouvait emporter 400 balles métalliques et 5 grenades.

Type : Mitrailleur légère

Munition : 7,62C (6D4+2) et grenades (2D8)

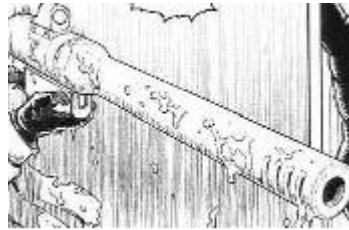


Fusil Tromblon Arme puissante et très précise jusqu'à 300 mètres. Le seul inconvénient c'est qu'il est très long à recharger et n'a qu'un coup de disponible.

Type : fusil

Munition : 1 (2D4+3)

Carabine M1.30



Type : Carabine

Munition : .30 (2D4+3)

WINCHESTER 94 .444 Marlin Une carabine de très gros calibre, destinée à la chasse au gros gibier.

Type : Carabine

Munition : .30 (2D4+3)

H&K PSG 1 FUS 500m 8 kg pour 120 cm ... pas vraiment du discret et du léger pour ce "must" en matière de fusil de sniper. Inutile de dire que c'est une rareté dont la possession fera des envieux. On disait de lui que c'était le fusil semi-automatique le plus précis au monde. Type : Carabine

Munition : .30 (2D4+3)

PCeska Zbrojovka Skorpion VZ-61

Type : Pistolet mitrailleur léger

Munition : 7,65M (2D4)

CALICO 950 Fabrique dans les années 80, ce PM américain utilise un chargeur hélicoïdal révolutionnaire de 50 ou 100 balles, et éjecte les étuis par le bas.

Type : Pistolet mitrailleur léger

Munition : 7,65M (2D4)

THOMPSON M1928 Utilisée par la police et les gangsters dans l'entre deux guerres aux états unis. On trouve encore quelques une de ces antiquités redoutables en état de marche.

Type : Pistolet mitrailleur léger

Munition : 7,65M (2D4)



Armalite M60-D

Type : Mitrailleur légère
Munition : 7,62C (6D4+2)

Arasaka HAM-17

Type : Mitrailleur lourde
Munition : .50 (6D8)

3m)

Minigun Attention arme de destruction massive 2000 balles dans le chargeur et tire 10 balle par seconde. Seul inconvénient c'est une arme assez lourde avec un recul énorme il faut être un humain balèze ou un cyborg pour manipuler une telle arme.

Type : Sulfateuse lourde
Munition : 5mm (5D4)



Cinder Flamer

Type : Lance-flammes lourde
Munition : napalm (5D4)

Arasaka-Malorian Assault .50

Type : Fusil d'assaut très lourd
Munition : .50 (6D8)

Arasaka Devastator

Type : Fusil semi-automatique très lourd
Munition : 30 mm ETE (13D8+5)

Canon à Combustible Vénusien Le canon à combustible est une arme d'infanterie pratique, conçue pour être utilisée contre les véhicules les plus légers et le personnel. Ses munitions radioactive la rendent particulièrement efficace contre les troupes terrestres. Enfin sa lunette de visée la fait une arme aussi précise que puissante.

Type : Lance-roquettes

Munition : roquette à combustible (11D8 + 4D4 dans un rayon de 3m)

Shootgun à Plasma Vénusien Fusil à pompe de gros calibre à l'aspect robuste munie d'une baïonnette double destinée aux combats corps à corps (Dégât 1D8). C'est une des armes de prédilection des Vénusiens combattants.

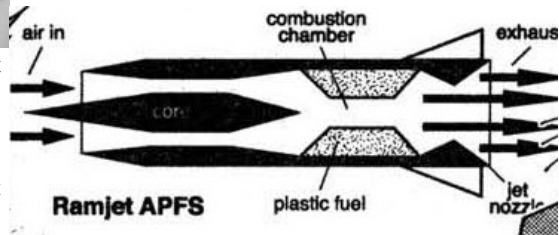
Type : Fusil à plasma

Munition : 2 (2D8+3)

Hughes Lance-roquette Antichar HLAW

Type : Lance-roquettes

Munition : roquette 105 mm (11D8 + 4D4 dans un rayon de



Canon Ramjet APFS

La balle traverse un accélérateur de combustion les faisant dépasser le mur du son sans que la vitesse ne ralentisse.

Très pratique pour les tirs à longue distance.

Grenade Plus communément appelée ananas. La grenade explose au bout de 4 à 7 seconde après qu'elle soit dégoupiller.

Type : Explosif

Dégâts : (2D8)

Grenade EMC Une arme non létal cela explose avec un flash et un bruit très grave. Cela perturbe les ondes radar en



disséminant un paquet d'ondes

Cocktail Molotov Une bouteille en verre remplie d'essence et boucher par un bout de tissu. Il suffit d'allumer la mèche, de lancer la bouteille et de voir sa victime agonir sous les flammes.

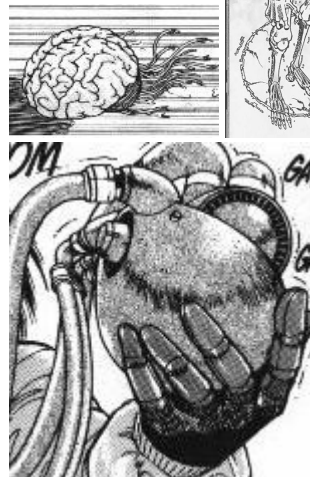
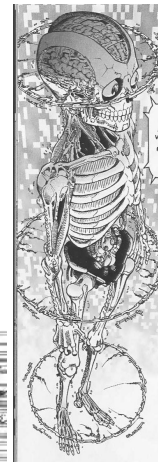
Type : Explosif
Dégâts : (1D4)

Fumigènes C'est une bombe à fumée inoffensive mais très pratique quand on veut disparaître ou aveugler un adversaire.

Type : Explosif
Dégâts : (1D4)

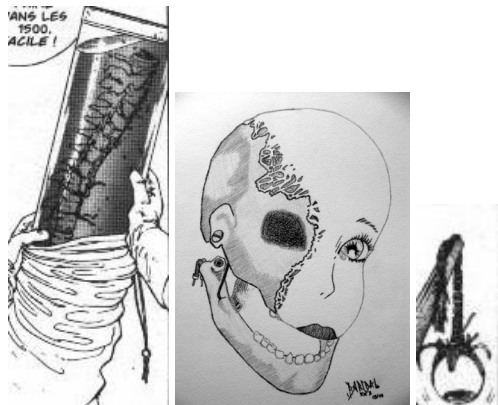
C4 Explosif très puissant qui à forme d'une pâte à modeler. Une infime quantité de la forme d'un poing peut démolir une petite maison. Alors imaginer ce que cela peut faire en grosse quantité dans un quartier.

Type : Explosif
Dégâts : (3D10)



La cybernétique

Les corps



Le corps, ou torse, est le siège du bioconvertisseur. Il contient également l'ordinateur qui gère le corps (mais pas le cerveau). Il n'y a pas de modèle type à vendre sur le marché, ils sont juste montés pour s'adapter au besoin du cyborg. Un corps a une taille comprise entre 2 et 3.33 fois une des jambes.

Basique :
Corps de base : CA+10 (corps de base).



Corps d'homme douille : CA+10



Corps cylindrique d'une borne : CA+10

Corps imposant : CA+10 Corps dépassant les 2 m de hauteur -1 en dextérité

Renforcé :

Corps de base renforcé: CA+13 (corps de base).



Corps à armure rétractable : CA+14(permet d'enlever son armure sans changer de corps.)

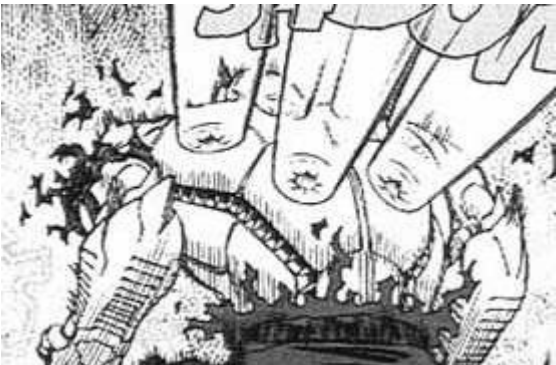
Corps anguille: CA+15(envoie un choc électrique) +2 dégâts électricité

Haut de gamme :

Corps imposant quadrupède : CA +19 Ce corps fait gagner de la vitesse +1 en dextérité.



Corps à turbines : CA+17 Les turbines dans le dos permettent de lancer 120 coups à la seconde +1 en force.

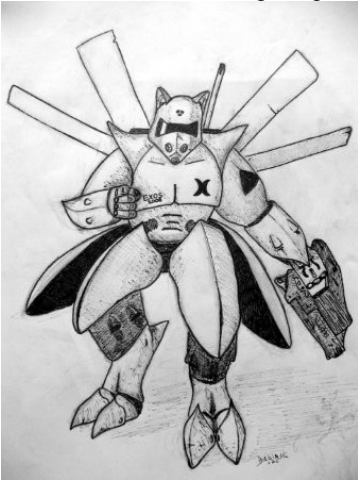


Exosquelette CA +18 accessible seulement dans l'espace (sauf Mars).

L'exosquelette est un appareil spécial, il s'intègre grâce à un cyberdocteur expert en la matière pour un humain, et par un cybertechnicien de même catégorie pour un cyborg.

Les équipements normaux sont inutiles sur l'exosquelette, celui-ci nécessite des équipements adaptés mais ces équipements conservent les mêmes statuts. (ET= Exosquelette Technology)

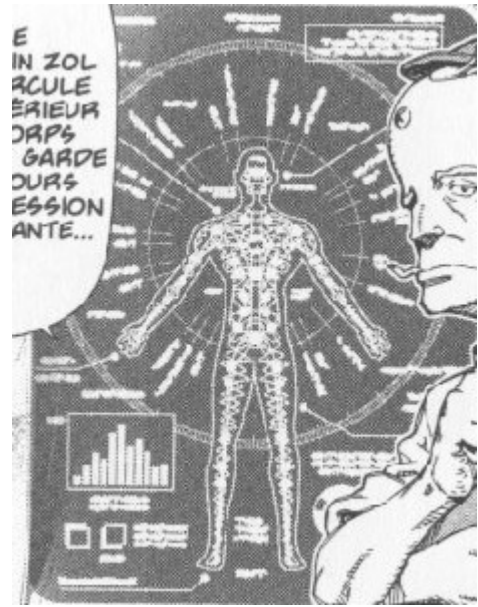
Ex: Bras hache ET (2 fois plus cher que le bras hache de base, même caractéristiques que le modèle de base)



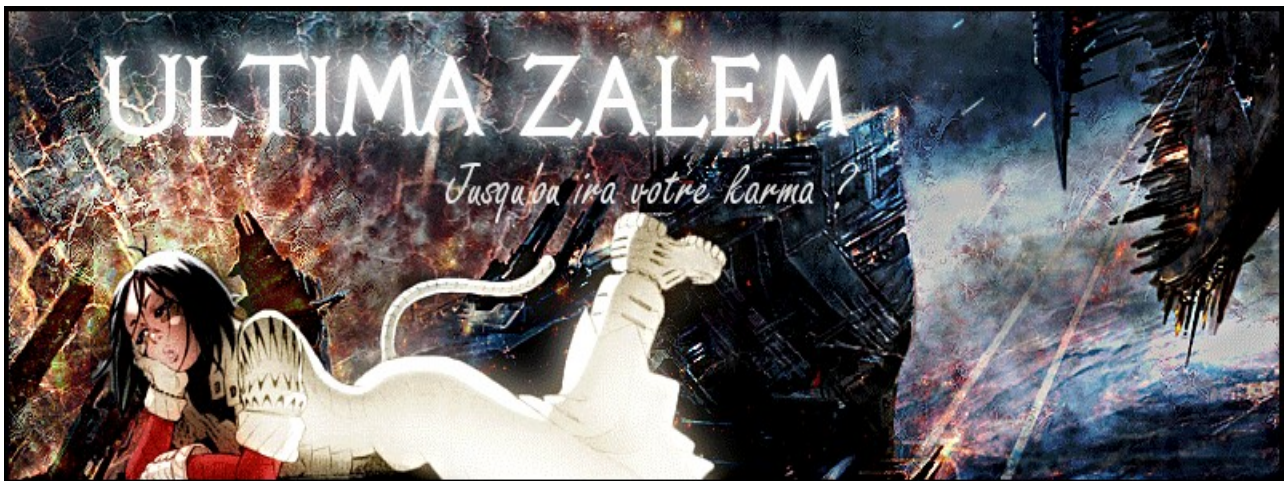
Corps Fijiroi :

Corps pouvant accepter une puissance très grande, d'une puissance et rapidité sans pareille, sa solidité est aussi très grande. Elle est très utilisée par les pratiquant du karaté

électromagnétisme. Il est parcouru par des Protéines Géro et Polytin Jol, de sa vitesse et sa maîtrise déparant la stabilité du corps, il faut donc une grande maîtrise pour parvenir à le contrôler. (Hors norme CA +16 +4 Habilité)

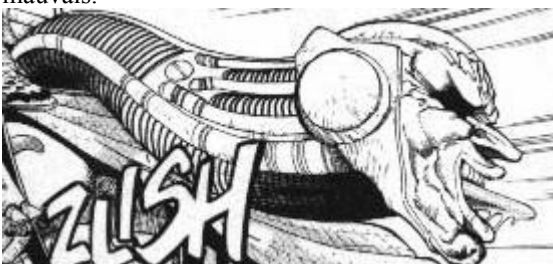


Corps Imaginos : CA+20 fait en acier le plus dur de kuzutetsu (acier de damas) et avec des cellules de corps berserker +2 en constitution +2 en force +2 en dextérité +karma chaotique.

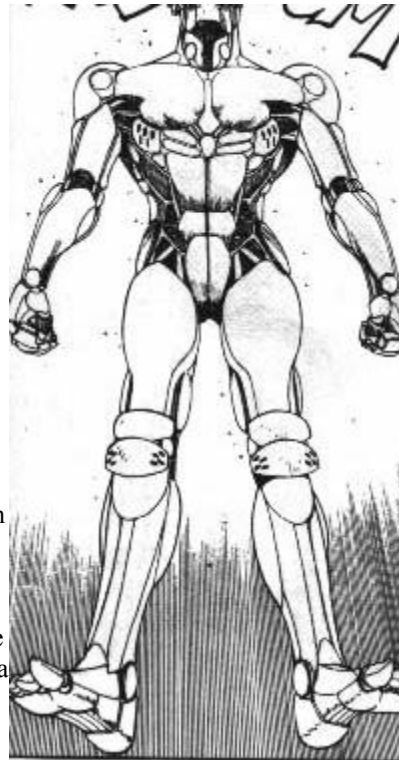


Corps en acier de Titanium : CA+19 Elle est inaltérable et aussi solide que le diamant ,fait jaillir des lames de titanium des bras. +1 en constitution.

Corps ver de tête : CA+18 Corps en forme de ver , il peut parasiter un corps pour en prendre possession avec ses caractéristiques. Il possède une pointe qui peut être projetée une fois 1d8 dégâts. +4 en intelligence +4 en habileté karma mauvais.



Corps berzerker : CA+20 Pièce rare donc sans prix. les attaques se font par instinct.+2 en force +2 en habileté +karma chaotique.



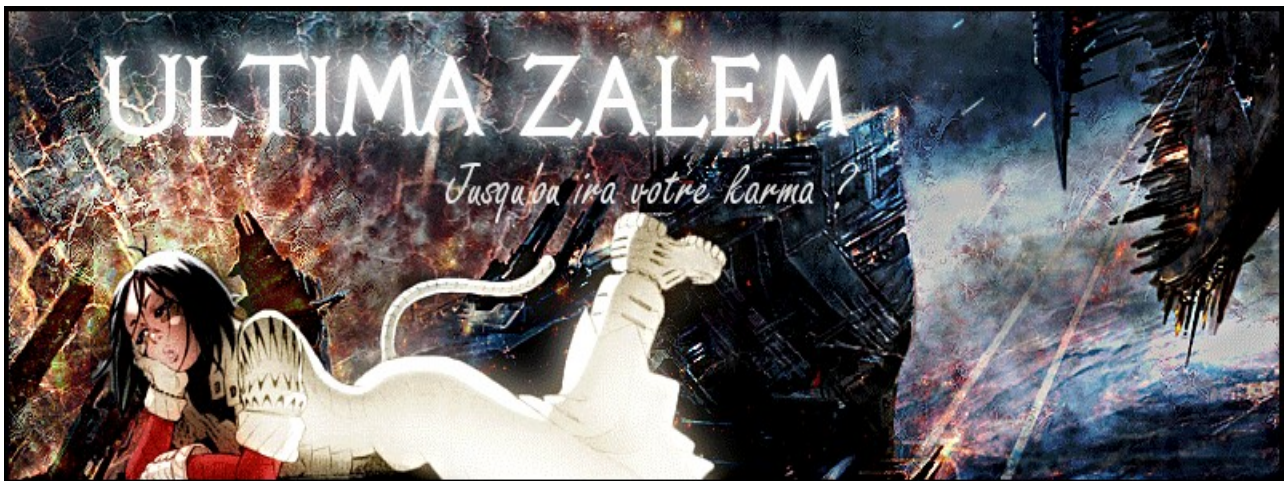
Les membres

Basique :

Bras cyborg de base dégâts 1d4

La main outils : contient tous les outils pour le bricolage ou pour faire le ménage(voler aussi) dégâts 1d4





Main pour arme de bras: (Main s'enroulant autour du canon comme les requins.

ou du bras, permet de cacher ou de protéger une arme située dans le bras) dégâts 1d4

Bras à piston avec cerclage du torse

La pose d'un bras à piston sur un patient nécessite au préalable un cerclage du torse (voir plus loin). Le poids de l'assemblage serait trop important pour la chair seule; il doit être supporté par des attaches en fer en travers de la poitrine.

Bras à piston : Le bras du patient se présente extérieurement comme la réunion de 2 tubes en fer forgé bourrés de servomoteur permettant au bras de faire des mouvements il est suffisamment résistant pour supporter des combats et tenir une arme blanche mais on ne pourra pas faire des travaux de précision (1d4).

Cerclage du torse : Elle est indispensable si vous installez un bras à piston sans quoi le bras s'arracherait si vous soulevez un poids trop lourd. Le cerclage prend tout la cage thoracique et se boulotte au squelette. Aussi bizarre que cela puisse paraître elle offre aussi une certaine protection au corps CA+1.

PATTES DE CHÈVRE

Les jambes artificielles du sujet sont modélisées comme les pattes arrière d'un quadrupède. Leurs formes confèrent une grande puissance de traction et de course à l'utilisateur et augmentent la puissance de ses coups de pied (force +1)

Pilon

Le pilon ou la jambe de bois pour ceux qui savent pas ce que c'est conserve le charme suranné des vieux films de pirates. Fais de bois ou de métal, il peut monter jusqu'au genou ou à la hanche. Le pilon peut être évidé pour pouvoir dissimuler de petits objets et leurs embouts sont parfois munies d'une pointe acérée pouvant servir d'arme (dégâts 1D4). Le seul hic avec un pilon c'est que l'on aura du mal à bouger ou à courir avec souplesse .

Jambe à piston 1d4

La jambe à piston peut facilement compenser la perte d'une jambe humaine on peut marcher ou courir avec mais elle n'est absolument pas faite pour le combat. En terme général si vous donnez un coup de pied à quelqu'un il y a une chance sur cinq qu'elle casse sur un humain et une chance sur trois face à un cyborg.

Implant de crocs 1D4 dégâts: mettre des dents pointues à la place des normales. peut comporter plusieurs rangées

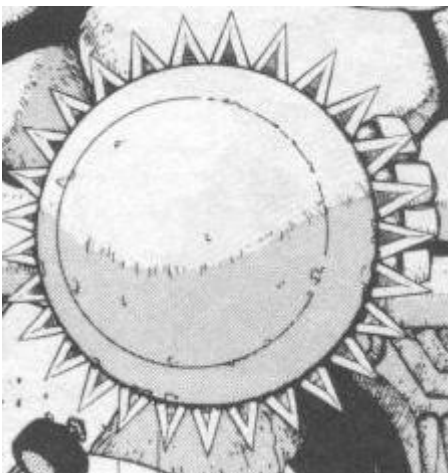
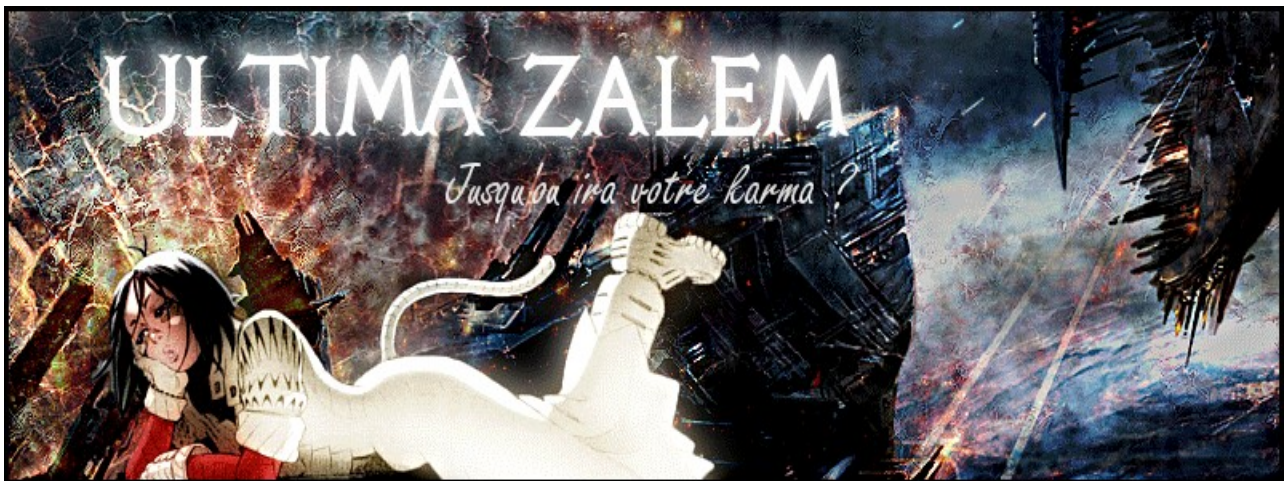


Renforcé :

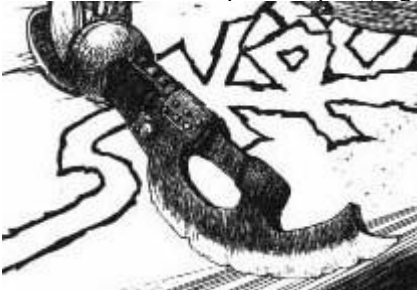
Scie circulaire adaptable: (dégâts 1d8) Scie circulaire en titane que l'on peut adapter au bras ou au pied en plus d'une arme. Celle-ci met 5 secondes à s'ouvrir ou à se fermer [un tour RP] et ne permet plus d'utiliser notre arme si elle est utilisée.



Bras à disques coupant : Les disques du bras peuvent couper un adversaire. (dégâts 1d8)



Bras hache : Le bras peut couper .(dégâts 1d8)



Bras lance billes (dégâts 1d8) arme billes-balles intégrée

La main pique : main en forme de pique peut tout transpercer.



Bras porc-épic : Bras avec une protection munie de pointes sur les avants bras. (dégâts 1d8)



Main perforante : Main doté d'une capacité perforante au dessus de la norme.

Main contenant du gaz : permet de cacher des gaz soporifique ou mortel. (dégâts 1d8)

Superpoing (dégâts 1d8) le poing est renforcé.

Main massue (dégâts 1d8) main en forme de masse.

Mains télescopiques (dégâts 1d8) permet de ce saisir de choses à grandes distances.

Ongles métalliques ou griffes rétractables super renforcées: permet de couper en deux n'importe quoi. de 30 cm à 2m. (1d8 coupant)

Bras Fléau

Amélioration classique auprès des joueurs de sports sanglants une boule d'acier garnie de pointes remplace la main et permet de donner des coup extrêmement douloureux. Mais ce n'est pas tout un système d'éjection permet de transformer la boule d'acier en redoutable projectile. La boule est reliée par 3 mètres de câble d'acier incassable relié au bras par un système de poulie. Une fois le système déployé on a un fléau (Dégât 1D8)

Jambe hache : jambes hache bien maniées elles peuvent tout trancher. Dégâts 1d8.

Pieds télescopiques : dégâts 1d8 permet de ce saisir de choses à grandes distances.

JAMBE LAME

La jambe du sujet cache une lame d'épée de 30 cm elle peut se déployer pendant un coup de pied et se ranger rapidement (dégâts 1D8).

Queue massue , poison , fouet (dégâts 1d8) implant d'une queue .



Bras à combustion : Le bras fait fondre tout à son contact.
(dégâts 1d8 +1 brûlure)



Bras tronçonneuse : On peut tronçonner n'importe quoi avec ce bras.(dégâts 1d8 +1 coupant)



Bras SHOCK

Le bras est munie d'un générateur électrique qui emmagasine le surplus électrique du corps de son utilisateur, avec la main on peut électrocuter son adversaire (Dégât 1D8+2 attaque électrique)

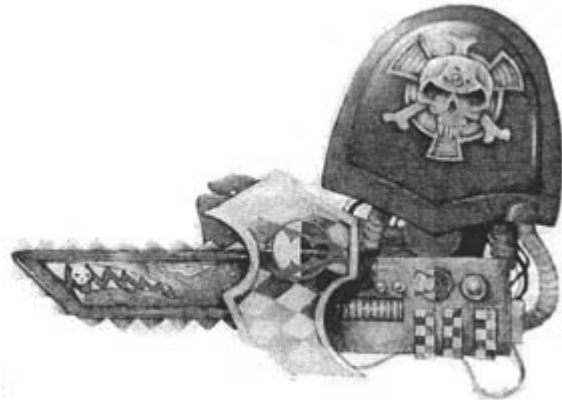
Haut de gamme

Bras engrenage : Le bras par la rotation de ses engrenage peut broyer n'importe quoi. (dégâts 2d8)



Un bras "lance gel" ou "lance flamme" : (dégâts 2d8 +2 brûlure ou gel)

Tronçonneuse thermique on tronçonne avec la chaleur de la tronçonneuse.(dégâts 2d8 +1 brûlure +1 coupant).



Main Laser : (dégâts 2d8) Chaque doigt peut produire un petit laser très pratique pour la gravure ou autres activités de dessin. Si les laser sont réunis en un seul, il permet cependant de percer des armure de près de 10 cm d'épaisseur.

Bras foreuse

Une grosse foreuse très pointue remplace la main du personnage. Elle est très bien approprier pour percer une armure (Dégât 2D8)

La pince du crabe

Le bras est munie d'une énorme pince cisaille extrêmement aiguisée. Toutefois les lames de la pince peuvent se ranger dans l'avant bras et laisse passer une main mécanique parfaitement fonctionnelle (Inspiration Ghost in the shell innocence quand Batou affronte Crabe man) (Dégât 2D8).

Une "Centrale à impulsions" : pour effectuer des attaques à accélération magnétiques , très rare (dégâts 2d8 électricité)

Générateur Electro-Plasmique : Permet d'envoyer du plasma. (dégâts 2d8)

Main à engrenage : Même chose mais avec une main (dégâts 5d8).



Grind Cutters: Un type d'arme qui est placée dans la main et



le bras. Chaque grind cutter est un doigt avec un million de segments se rangeant dans le bras ou la main . Ces grind cutters sortent à la vitesse du son . Leur longueur est d'environ 20 mètres et la gestion est faite par ordinateur. En raison de leur volume, seulement les grands cyborgs en ont. (5d8 un dé par doigts +2 dégâts écrasants).

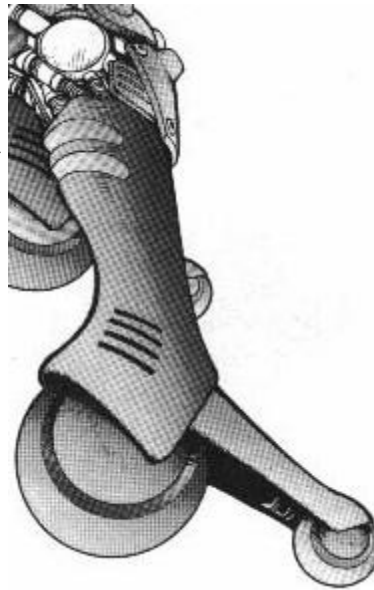


2 COEURS Le sujet dispose d'un deuxième coeur artificiel supplémentaire. Grâce à cet ajout le sujet métras plus de temps à se fatigués. (force +2 constitution +2)

Motorball

Basique :

Roller de Moterball : ce sont des patins à roulettes de type roller. L'usage des rollers augmente la vitesse de déplacement par 3 sur quelqu'un n'en possédant pas en revanche très peu pratique pour circuler dans une ville. S'ils sont rétractables. Utilisable uniquement sur une piste de motorball.



Casque : protection obligatoire pour le motorballeur(+1 CA).

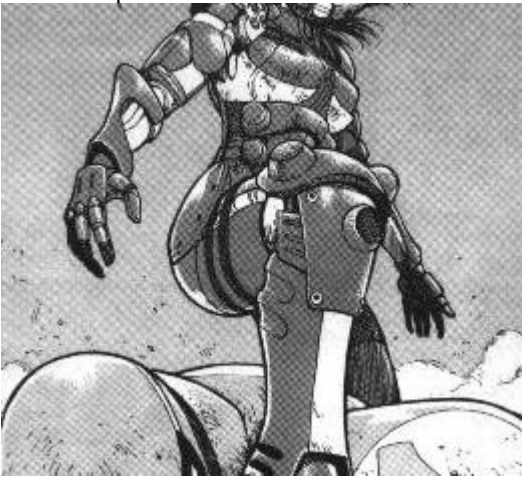


Bouclier épaule: CA +1





Corps de mortorball de base: CA +10 Ce corps permet des actions en plus .



Corps samouraï : CA +12 Corps paré d'une armure samouraï

Renforcé :

Corps de mortorball de base renforcé: CA +13 Ce corps permet des actions en plus .

Corps de mortorball rampant : CA +14 Souvent utilisé pour le motorball.

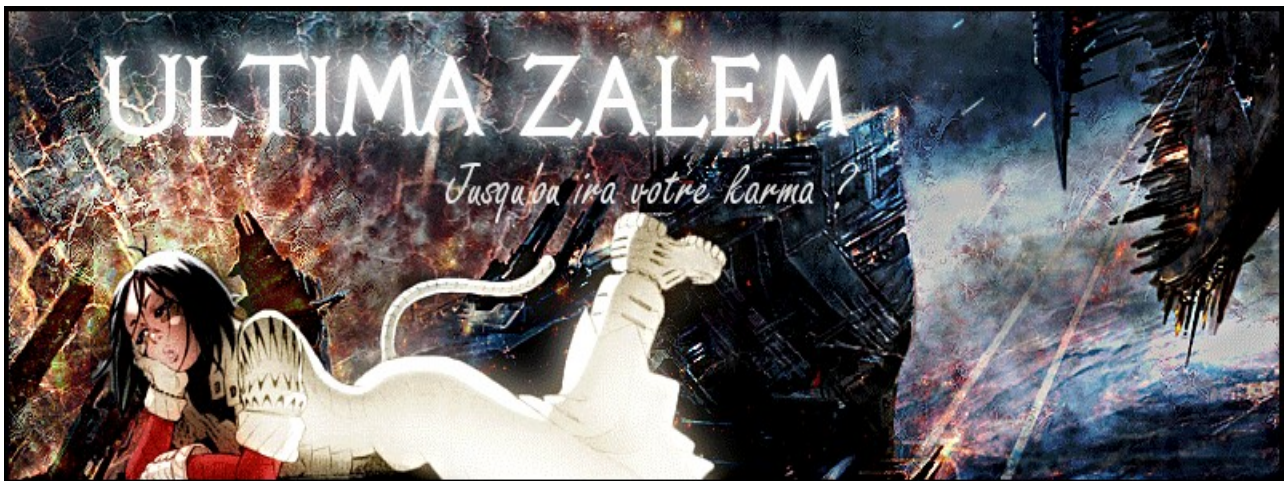


Haut de gamme

Corps de mortorball tronçonneuse : CA +17 Provoque des dégâts de coupure. (1d8 coupant)



Corps sauterelle : CA +15 Permet une grande agilité pour celui qui le porte(+2 en agilité).



Corps supersonique : CA +18 permet d'aller plus vite que le son.



Corps colossal :

CA +18 C'est une protection à toutes épreuves mais le poids et la vitesse sont 4 fois moins importante que la normale (-5 en habileté et vitesse -5) ultimazalem

PNJ Chien et androïde

Chien cyborg :

Haut de gamme

Stats d'un chien et d'un Androïde ----> Même évolution que son maître pour les niveaux il existe quelques techniques qu'il pourra apprendre .

La gestion du pnj est assez simple, c'est un peu comme une arme sauf que celle-ci possédera une volonté qui lui est propre. Les pv et accessoirement la mort ou les blessures du PNJ seront au bon vouloir du maître de jeu.



Renforcé

Ongles métalliques ou griffes rétractables super renforcées: permet de couper en deux n'importe quoi. de 30 cm à 2m. (1d8 coupant)

Peau camouflage: permet de se fondre dans les éléments +1 dextérité.

Queue massue , poison , fouet (dégâts 1d8) implant d'une queue .

Implant de crocs 1D4 dégâts: mettre des dents pointues à la place des normales. peut comporter plusieurs rangées comme les requins.

Branchies : permet de respirer 6h sous l'eau et 25 min sans respirer

Haut de gamme

Yeux radar: permettent de voir dans le noir.

Dents en Acier de damas dégâts 1d12

Dents en acier de titanium dégâts 1d10

Équipement réservé aux androïdes :

Un androïde à intelligence artificielle évolutive : haut de gamme garde du corps , fidèle jusqu'à la mort ,pour les pnj. La gestion du pnj est assez simple, c'est un peu comme une arme sauf que celle-ci possédera une volonté qui lui est propre. Les pv et accessoirement la mort ou les blessures du PNJ seront au bon vouloir du maître de jeu.

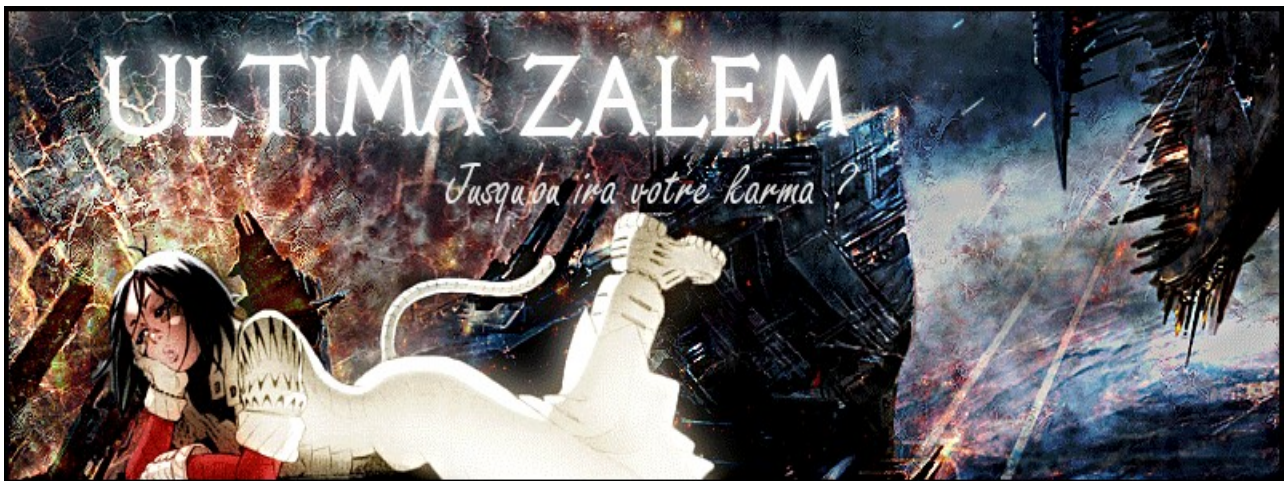
Cerveaux :

CPU centrale cadencé à 1 teraHertz : basique Cerveau normal pour un robot, n'est pas basique et est présent à la base (comme la colonne vertébrale) Ne change pas les stats.

Générateurs

Un androïde ne peut posséder qu'un seul générateur et un générateur de secours (à condition de posséder le système de secours) .

Générateur de base : Basique générateur inclus dans chaque androïdes. Autonomie de 20 tours en combat et 1 jour sans combats



Générateur Motor&Cie : renforcée .Générateur étudié pour le motorball. Autonomie de 25 tours et 2 jours sans combats.

Générateur au nitrogène Haut de Gamme. Issu de la technologie de Zalem, elle permet une plus longue autonomie en combat, cependant si elle se trouve endommagé, elle explose en environ 15 seconde [2 tour RP] et détruit totalement tout dans un rayon de 5 mètres



Système de secours : Haut de Gamme. Un programme est implanté dans le système de l'androïde et lance une batterie de secours après 15 secondes [2 tour RP] sans énergie. Si la batterie est utilisé en combat en complément de la batterie de base , elle n'apportera rien de plus et se videra en même temps que l'autre.



Haut de gamme :

Puces mémoires : permet d'utiliser une compétence de la liste de votre choix.

Puces réflexes : permet d'utiliser un don de la liste.

Puces des émotions permet de ressentir des émotions comme un humain.

Puces comportementale : permet de contrôler le comportement de votre androïde

Matériel:

SONAR (renforcé)

Situer dans l'oreille interne elle permet de déterminé la position de la cible en fonction du son qu'elle émet.

ORDINATEUR TACTIQUE (haut de gamme)

Permet de découvrir le point faible d'une cible au corps à corps ou apporte une solution de tir approprier avec une arme à feu.

SCIE A CHARGE (basique)

Petite tronçonneuse laser situer dans l'avant bras de l'androïdes (Dégâts 1D4)

BOITE A OUTIL INTÉGRÉE (renforcée)

Pour des réparation urgentes

Kombinat-Tuned

KOMBINAT et USINES

Ce sont les usines et mines de tous le jeu

Haut de gamme :

Filtres nasaux renforcé: pratique contre les gaz et fumées du Kombinat (+1 en dextérité)

Résistance à la dépressurisation et aux radiations pose de filtres sur les orifices naturels et renforcement des organes. +1 en force -1 en dextérité

Coque de chantier: CA+18 bras-pinces écrasantes intégrés (1D8 dégâts).



Le kit Agent de Zalem

Le Kit de base

Corps de base donné à tous les agents Tuned
CA+10 + relais avec le satellite Gabriel)

Le Kit Prestige

Corps Spécial Agent de Zalem :CA+15

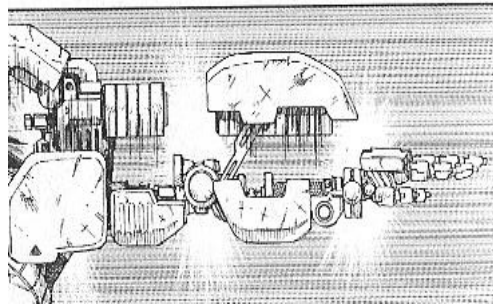


Le kit compris avec le corps.

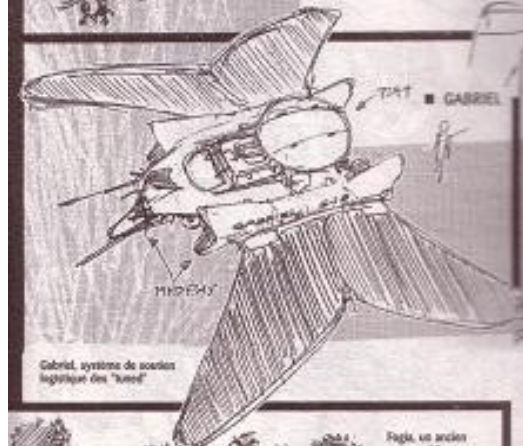
Deux options au choix en plus de l'électrochoc et du lien avec l'opérateur.

Main pour bras-canon à solénoïde: renforcée Main pour arme de bras adaptée aux tirs de canon à solénoïde, indispensable pour utiliser cette arme dégâts 1D4 (à booster jusqu'à 4d6 en classe prestige).

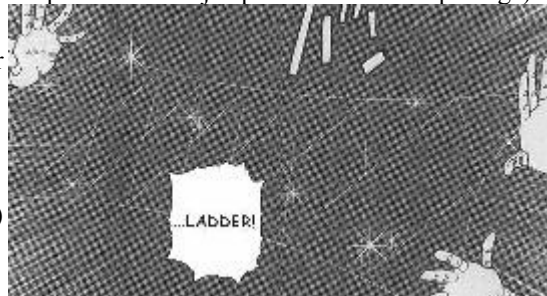
Bras-canon à solénoïde (prototype): Haut de gamme (lance une balle à vitesse ultrasonique, nécessite une main pour canon à solénoïde, 1 tour complet pour recharger ou ranger (dégâts 1D4 à booster jusqu'à 4d6 en classe prestige)



Connexion Satellite : Direction absolue, capacités de surveillance satellites sur cartes topographiques.



Fil mono-moléculaire : peut couper n'importe quoi sa composition est faite de molécule de diamant.(dégâts 1d4 coupant à booster jusqu'à 2D8 en classe prestige)



Moto spéciale Tuned : déplacement terrestre des Tuneds.
G.I.B. Lien avec un Opérateur : Avertissement avant attaque, données pertinentes, contrôle des capacités



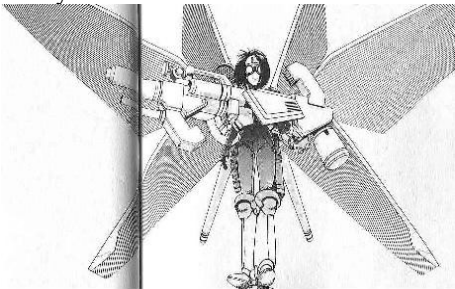
spéciales si le Tuned est occupé ou incapable (pas assez sage) pour en faire usage.

Insectes Sondes (matériel haut de gamme) : Petits insectes bombes qui surveillent, piègent et informent l'opérateur. L'opérateur peut superposer les perceptions des 'insectes' à la perception visuel du Tuned. Arachno-bombe ,guêpe missile ,sonde-cloporte ,Luciole-plasma (dégâts 1d4 à booster jusqu'à 1D12 en classe prestige).

Électrochoc : En fait c'est un inconvénient, l'électrochoc fait souffrir le Tuned. L'opérateur peut l'utiliser sur le Tuned si il ou elle va à l'encontre des ordres.

Imageur à ultrasons : Assisté par l'ordinateur central , des transducteurs se trouvant dans la gorge émettent une impulsion ultrasonique. L'échos de cette onde est transformé en signal vidéo. Donne des images de l'intérieur et de l'extérieur des objets.

Aile solide : (+1 au CA booster à +2 en classe prestige)L'onde provoquée par ce système permet à l'agent de voler et aussi de s'en servir comme d'un bouclier contre les armes de faible calibre. Elle détruit aussi une unité dans un rayon de 20 mètres.



Armes rares réservées au héros de zalem qui font respectés sa loi envers et contre tous.

Bras-canon à solénoïde à répétition: Haut de gamme (lance trois balles à vitesse ultrasonique, nécessite une main pour canon à solénoïde, 0 tour nécessaire pour recharger ou ranger. Dégâts 3d4 car trois salves par tours +1d4 dégâts pour celui qui tire.

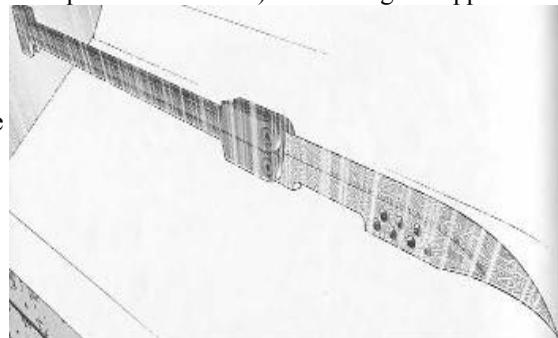
Communicateur avec une puce cerveau :Haut de gamme. permet de communiquer avec la puce cerveau d'un habitant de Zalem .



Interface interactive avec l'agent tuned.



La "Lame de Damas MIB Design" : (hors normes, +1 force, créée avec une forme étudiée pour augmenter le tranchant, trouvables mais Ultra rares = fabriquée sur kuzutetsu) 2d8 +2 dégâts supplémentaires.



Puce cerveau série Tuned :(+1 habileté, +1 volonté, +1 intelligence)



Nanorobots Hors norme: permet une détection plus rapide et une récupération plus rapide aussi. Rend quasiment immortel à Récupération automatique des PV 1 par tours .

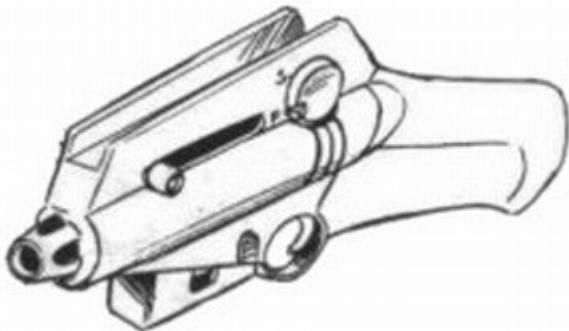
Armes spéciales pour Robot du Mib
Armement intégré :

Arasaka Shenk



Type : Pistolet automatique très lourd
Munition : .525 (5D4)

Norse Technologies Mjolnir



Type : Pistolet automatique très lourd
Munition : .50AE (5D4)

La biomécanique



La biomécanique améliorée consiste à renforcer un corps humain avec des éléments mécaniques ou biologiques sans pour autant avoir recours à la cybernétique et les éléments de nanotechnologie interdits par l'Echelle. Objets biologiques : Un objet créé par l'homme grâce à la biotechnologie dans un but précis développer à l'aide de matériaux génétiques humains, considéré par la loi comme objet de consommation. Objets : Contraction d'objet et d'être, se sont des êtres dont la seule fonction est d'être utilisé comme outil. La multinationale la plus connue est celle du logo plus haut la Biovivre, groupe d'origine vénéusienne, grands spécialistes dans la biomécanique.

Basique

Écorcheur

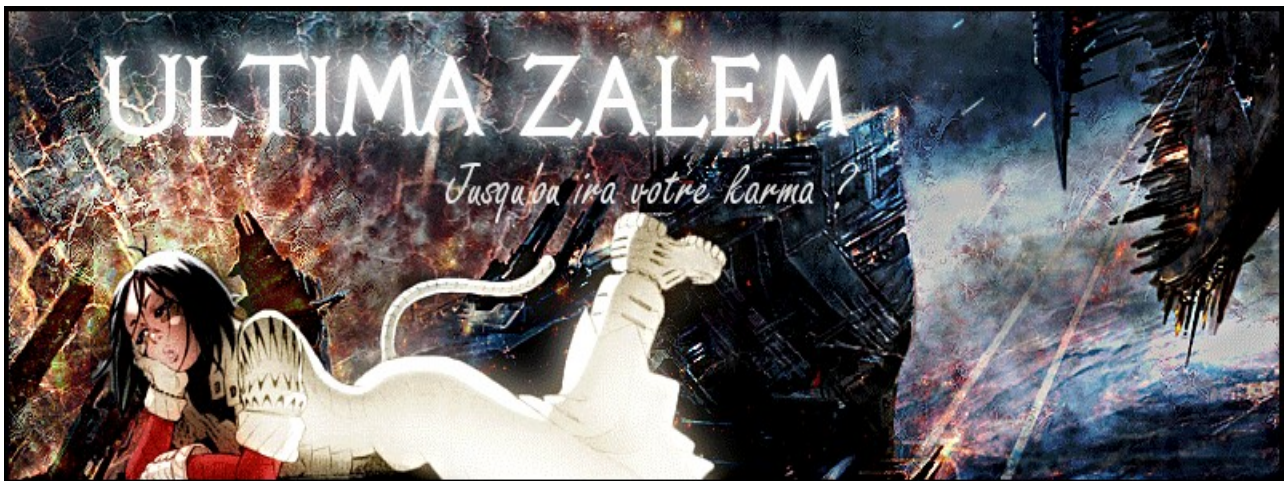
Implantation d'ongles métalliques non rétractiles. C'est une opération facile et très prisée chez les prostituées de la décharge. (Dégât 1D4)

Main d'acier

Remplacement des os de la paume de la main par des éléments mécaniques renforcés. La main devient aussi dure qu'un coup de poing américain. L'opération est facile et banale. (Dégât 1D4)

Yeux de chat

Cultivé en cuve il est conçu pour amplifier la lumière et améliorer la vision nocturne du sujet.



Biosculpture de Base

Utilisée pour enlever les cicatrices, vous donner des oreilles pointues ou une mâchoire de belles dents blanches, faire disparaître une marque de naissance gênante... nécessite environ une heure de chirurgie et une journée de convalescence.

Producteur de Plaquettes

Le Producteur de Plaquettes augmente la résistance du corps à soigner les blessures. Ca +1

Intervention Pheromonale

Il est possible d'altérer les principales glandes de sueur d'un individu pour que le niveau de phéromone relâché dans l'air augmente. Seulement quelques molécules de phéromones sont nécessaires pour déclencher un effet, toutes les personnes dans la zone de dispersion sont affectées de la même façon (+1 aura).

Amplificateur Cérébral

Amplifier le cerveau via un Amplificateur Cérébral implique l'introduction de tissus nerveux additionnels, entre les convolutions (les plis), sur la partie frontale des lobes du cerveau. Les cellules supplémentaires et l'augmentation de l'aire augmentent l'efficacité de la réflexion et autres fonctions de hauts niveaux parce que les zones du cerveau augmentées sont celles responsables de ces fonctions. (+1 intelligence)

Enregistreur de Réflexes

Avec cette augmentation, du matériel neural supplémentaire est déposé sur les 31 paires de vertèbres de la colonne vertébrale. Ces ajouts permettent de "mémoriser" un certain nombre de réflexes moteurs "appris" et faciliter leur exécution. (+1 Dextérité)

Ecran Néphétique

Avec l'installation d'un Ecran Néphétique, le rein est reconstruit pour augmenter ses capacités de filtrage et d'assainissement (+1 force).

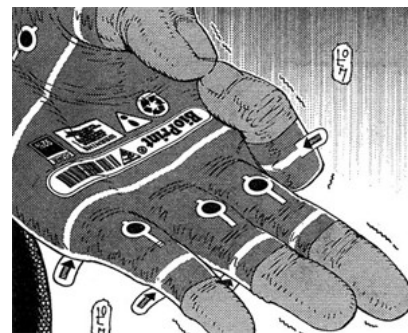
Souplesse Accrue

La Souplesse Accrue est une combinaison de plusieurs

modifications, incluant la surface des articulations, la re-lubrification, et l'augmentation des tendons et des ligaments.

ce processus rend les articulations et les muscles plus fluides (+1 dextérité).

Renforcé



Bioprint

Gant biotechnologique capable de reformer un membre biologique détruit.

Biosculpture Avancée

Vous pouvez changer de voix (en trafiquant vos cordes vocales), votre couleur de peau, d'yeux, de cheveux. Avoir des jambes fines, des épaules viriles, des seins parfaits et ainsi de suite. Chaque modification demande deux heures de chirurgie et une journée de convalescence. Bien sur, plus vous aviez l'air de la personne que vous voulez imiter avant qu'on vous opère, et moins la procédure sera lourde...

Trancheur

Implantation dans l'avant bras du sujet d'un système bionique contenant une lame d'acier. La lame jaillit du poignet du sujet et fait 20 CM de longueur. (Dégât 1D8)

Etripeur

Implantation dans l'avant bras du sujet d'un système bionique contenant 3 griffes d'acier. Les griffes jaillit du poignet du sujet et fait 12 CM de longueur. (Dégât 1D8)

EXPANSION DU SYSTÈME DIGESTIF

Cette amélioration implique toute une série d'intervention, destinées à élargir grandement les champs des produits



comestible par le sujet. La paroi stomacale est renforcée et modifier afin de produire plus d'enzymes et d'acide pour décomposer les aliments. Le foie et les intestin sont également modifier afin de faciliter la digestion. Suite à ce traitement le sujet deviens capable de manger sans danger toutes sorte de matériaux organiques, de sa chemise en coton à un morceau de cactus en passant par le terreau de jardinage. Ce traitement lui confère également une immunités contre les poisons ingéré les suc digestifs éliminant le poison avant qu'il passe dans l'organisme.

Lame d'articulation

De petite lames de 5 cm rétractable aussi tranchante que des rasoirs sont disposée dans chaque articulation du sujet. Principalement sur coudes des deux bras, sur les articulations des poignets, sous les paumes des mains, dans les articulations des genoux ou dans les talons des pieds. Un commutateur est implanté dans la main. Il a pour fonction d'activer une lame précise d'une articulation ou plusieurs lames en faisant un mouvement précis de la main ou du poignet. Le sujet possédant cette amélioration devient une véritable arme humaine. Si son adversaire se prend un coup de paumes de la main, une gifle du haut de la main, un coup de genoux ou de coude ou de talons il subiras une blessure tranchante de 1D8.

Plaque de protection

Les organes vitaux du sujet sont protégés par des plaques métalliques greffées sous ses muscles. Ces plaques ont le mérite de diviser les dommages causés par une arme ou une technique de combat par 2. C'est une opération banale et facile à réaliser.

Symbiotes

Les Symbiotes sont un grand nombre de microorganismes (nanites) façonnés qui sont introduits dans le sang du sujet. Ils augmentent grandement les fonctions régénératrices du corps. (Vous regagnez vos pv à la fin du combat).

Cœur Synthétique

Le Cœur Synthétique augmente les capacités du cœur en augmentant son habileté à augmenter son niveau d'activité (+2 en force).

Extracteur de Toxines

Le foie étant le principal site du catabolisme, ou le désassembleur des substances complexes, il est aussi le premier site de défense contre les drogues et les composants potentiellement toxiques. L'Extracteur de Toxines sont des cellules spécialement conçues implantées dans le foie pour augmenter énormément son efficacité et pour étendre son spectre actif de catabolisme. Les toxines potentielles qui passent par le sang sont filtrées par le foie, et, avec l'aide de l'Extracteur, sont réduites en fragments inoffensifs et sont expulsés. (vous ne pouvez pas être empoisonné)

Défense Pathogène

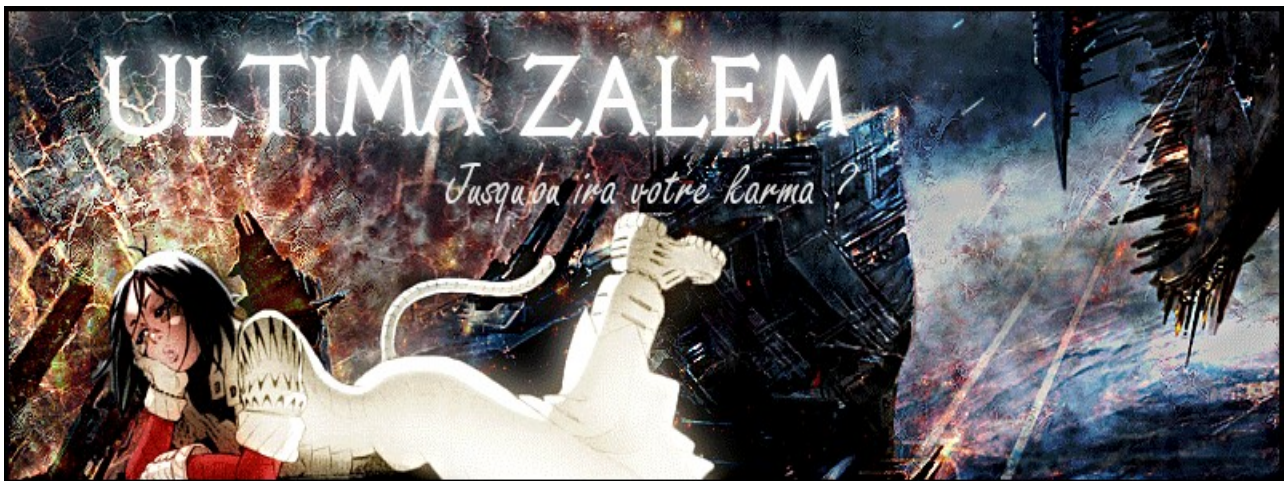
La Défense Pathogène est une amélioration de la rate, qui produit des leucocytes plus efficacement et plus agressifs, un ou des globules blancs. Ces cellules sont libérées dans le sang et le système lymphatique pour combattre les maladies et les infections. (Immunisé contre les maladies ou autres infections)

Compensateur de Dégâts

L'implantation d'un ruban de fibres nerveuse de transmission qui forme un compensateur pour éviter la douleur. Le Compensateur de Dégâts permet au corps de réagir quand il souffre d'un traumatisme physique et/ou mental. Les Compensateurs n'empêchent pas les dommages. Aussi longtemps que les dommages physiques ou mentaux restent égaux ou inférieurs au niveau du compensateur, le personnage ne souffre pas des pénalités aux seuils de réussite ou à l'initiative. (Empêche les effets d'un coup critique).

Extension du Volume

La contenance moyenne d'un poumon adulte humain est de 2.5 litres, le volume utile (capacité d'air qui entre à chaque inspiration) est de 0.5 litres. En augmentant la flexibilité du diaphragme, il est possible d'augmenter le volume utile. Un adulte peut retenir sa respiration durant 45 secondes; chaque niveau d'augmentation permet à cette personne de retenir sa respiration 45 secondes de plus. Un individu avec cette augmentation peut aussi appliquer un modificateur pour tous les tests impliquant le souffle.



Masque Anti-toxines

Le Masque Anti-toxines est un sac bordé de cellules transformées génétiquement et spécialisées qui est implanté dans le nez au-dessus du larynx. Les cellules qui bordent le sac sont destinées à produire une toxine spécifique au choix du client. La toxine est stockée dans le sac jusqu'à ce que le personnage décide de la cracher. (+1d8 dégâts)

Filtre de la trachée

Le piège et les filtres sont implanté dans le haut de la trachée juste en dessous du larynx. Ces nouvelles cellules absorbent les impuretés aéroportées et les gardes avant qu'elles atteignent et affectent les poumons. Les impuretés de la taille d'une bactérie et plus petites ne sont pas affectées par le filtre (filtre les toxines).

Haut de gamme

Orthoderme

L'Orthoderme diffuse l'énergie des coups reçus sur la peau qui donne à la personne l'équivalent d'une armure personnelle. (CA +3)

Accélérateur Synaptique

Avec l'implantation d'un Accélérateur Synaptique, les cellules neurales, qui sont dans la colonne vertébrale et les autres nerfs principaux, se reproduisent et s'allongent. Cela fournit une plus large "bande passante" pour la transmission d'impulsions, et diminue le temps requis pour que le signal parcoure la distance. Ainsi, plus de données peuvent être envoyées et réceptionnées par le cerveau dans une période plus courte de temps. (+3 habileté)

Amortisseur Traumatique

Un Amortisseur Traumatique est un ensemble de récepteurs spécialisés, implanté à la base du thalamus, près du milieu du cerveau. En recevant, l'information sensorielle indiquant la fatigue, la douleur, ou un traumatisme physique, l'Amortisseur Traumatique déclenche la libération

d'endorphines concentrées et enképhalines (produit naturellement). Cela ne peut pas enlever ou soigner des dommages physiques, mais sur l'instant il peut garder le caractère vivant ou conscient pour traiter directement avec la cause des dommages infligés. (+2D8 pf en plus si vous êtes à 0)

Sac d'Adrénaline

C'est un petit sac musculaire implanté dans le bas de la cavité abdominale et connectée aux deux glandes surrénales. Quand elle est au repos, la pompe concentre et sert de réservoir pour les phéromones d'adrénalines et de noradrénaline. Quand elle est activée, le sac se contracte, envoyant un déferlement concentré d'adrénaline dans le sang. Le stress et les autres émotions comme la colère, la peur ou la luxure peuvent activer la pompe. (+3 en vitesse).

Biosculpture Totale

Le top du top en matière de chirurgie plastique. Vos empreintes digitales, vocales et rétinienne peuvent être changées. Seul un examen médical pourra prouver que vous n'avez pas toujours été ainsi. Attendez vous à environ 6 heures d'opération suivies d'au moins deux jours de convalescence lourde.

Blocage sensoriel

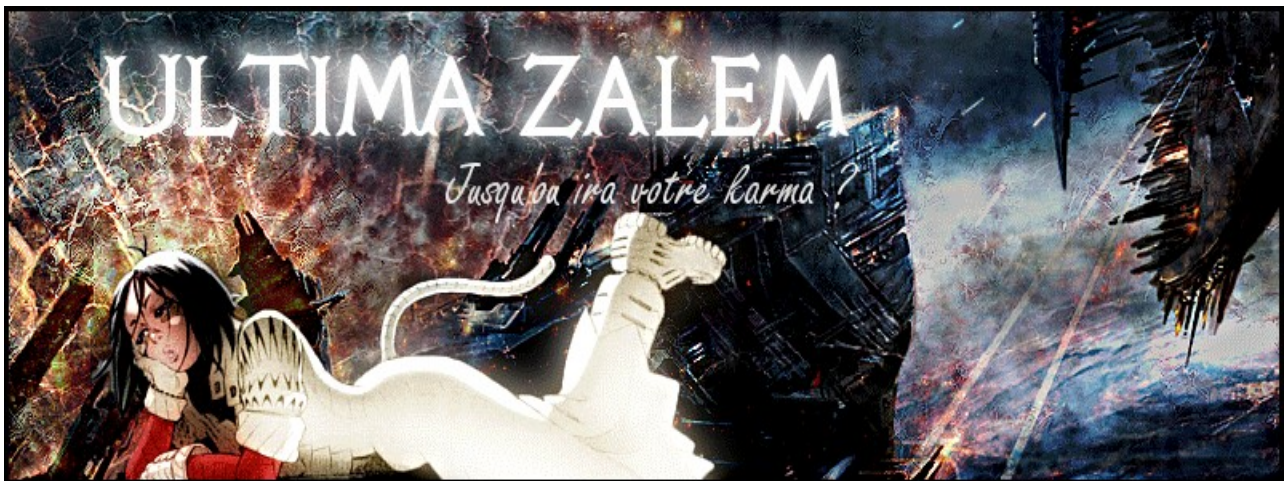
Implant de système nerveux spéciaux, conçu pour filtrer certains stimuli sensoriel spécifique. Le personnage devient imperméable a toute sensation de douleur. Ni les dégât étourdissant ni la fatigue ne peuvent plus le faire tomber dans les pommes.

Booster cérébral

Implantation de tissus nerveux supplémentaire dans le lobe frontal du cerveau. Cet ajout améliore les fonctions cérébrale du sujet. (+ 3 en intelligence)

Renforcement des muscles

Grâce à un traitement de tissage biologique, des câbles musculaires cultivées en cuves sont intégrés au fibre musculaire existante. Non seulement le sujet deviens plus fort (+ 2 en force), mais aussi plus résistant les muscles deviennent plus dur a percer CA +1



Enregistreur de réflexe

Cette amélioration consiste à déposer de petits amas de tissu nerveux supplémentaires autour de chacune des trente et une paires de nerfs spinaux. Le sujet devient plus rapide et plus précis dans ses gestes. (+ 3 en habileté)

Renforcement de la mémoire

En attachant une excroissance de matière grise hautement concentrée à la circonvolution de l'hippocampe le sujet a ses facultés mémorielle augmenté. le personnage se rappelle plus facilement les événements ou les informations. (+ 3 en intelligence)

MUSCLES TISSÉS

Le squelette et les muscles du sujet sont renforcés et améliorés via des nanomachines à être extrêmement résistants à des impacts de balle ou de lames ou une chute de 3 étages sans pour autant gêner l'utilisateur cette amélioration lui confère également une certaine force (puissance +2 et CA+1)

La Recomposition Corporelle

Il s'agit à la fois de Biosculpture Totale mais aussi de modifications intensives de votre système hormonal, musculaire, sanguin

Changement de Sexe

Opération : sept heures

Convalescence : 48 heures

Vous pourrez même avoir des enfants avec un/une partenaire de votre ancien sexe.

Hermaphrodite

Opération : 11 heures

Convalescence : 72 heures

Une conversion parfaitement opérationnelle à tout point de vue. Cependant, attendez-vous à quelques complications légales (monsieur ? madame ?) à moins que les lois locales permettent un sexe "neutre" ou vous imposent un sexe "légal".

Assexualisation

Chirurgie : 10 heures

Convalescence : 72 heures

Plus de menstruation, plus de barbe, plus de désir sexuel...

Toutes vos hormones sexuelles sont purgées définitivement de votre organisme qui ne pourra plus les produire. Trois complications minimales sont prévisibles :

- les problèmes légaux dus aux changements de sexe
- vous devez choisir votre apparence avec soin parce qu'elle ne sera plus jamais influencée par vos hormones...
- certains compléments alimentaires ou médicamenteux peuvent s'avérer nécessaires pour pallier à certains effets secondaires

Reconstruction – Alter Ego

Opération : une semaine

Convalescence : dix jours

La forme ultime de reconstruction corporelle : vous spécifiez qui vous voulez devenir et vous pouvez considérer que c'est fait. Seuls vos souvenirs, vos chromosomes et votre âge physiologique ne changent pas.

Reconstruction - Mutant

Cout : 300.000

Opération : 2 jours

Convalescence : une semaine

Conçue pour les Humains qui souhaitent devenir Mutants.

Reconstruction –Humain

Cout : 185.000

Opération : deux jours

Convalescence : une semaine

Conçue pour les Mutants qui souhaitent devenir humains.

Thyroïde de Héros

Cette Thyroïde de Héros remplace les fonctions métaboliques de la thyroïde, en optimisant l'apport des éléments ingurgités. Le métabolisme produit plus d'énergie. (+6 force).

Moyens de locomotions

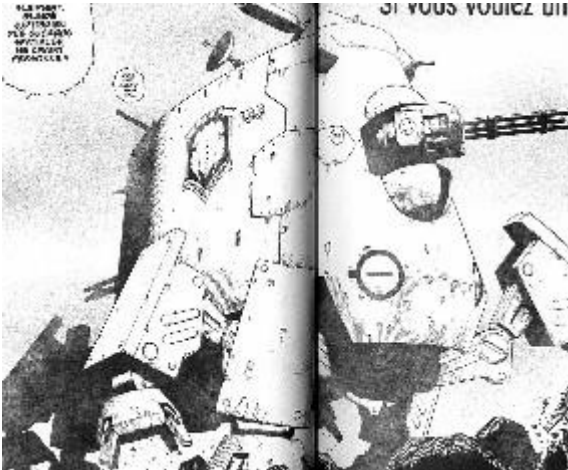


Étant considéré comme une troupe surtout dans l'optique d'une bataille la puissance d'un véhicule est calculé par sa comparaison en nombre de troupes. Un système de pv si jamais il s'agit du vaisseau mère ou du seul vaisseau est instauré l'apport d'un de ces véhicules peut devenir primordial dans une bataille vue les bonus qu'ils apportent.

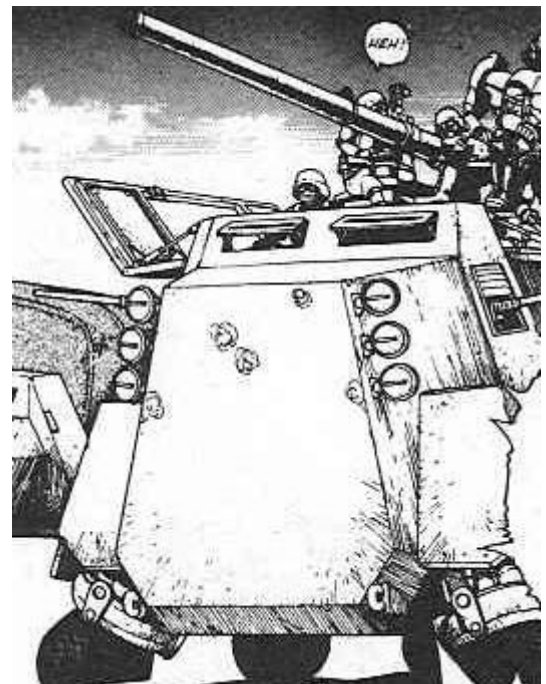
Tanks.

Tank sur Jérú

Valeur combative dans une bataille : +20



Tank dans l'Outland

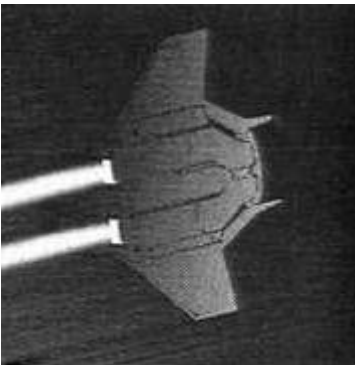


Transports aériens planétaire

Avions de Jérú:

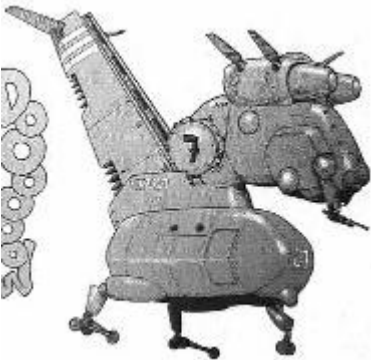
Avion de combat de Jérú la citée spatiale.

Valeur combative dans une bataille : +10



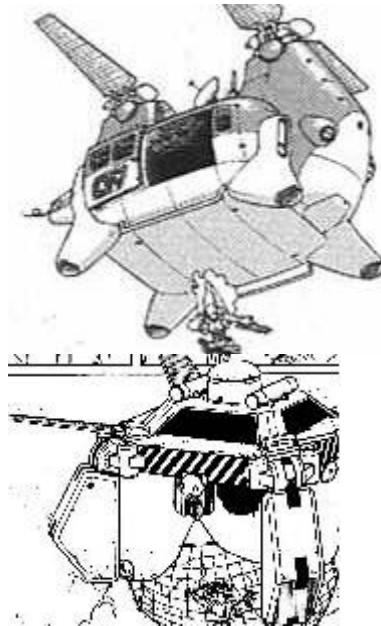
Hélicoptères de Jérú.

Hélicoptère de l'armée de Jérú
Valeur combative dans une bataille : +10



Hélicoptère de transport

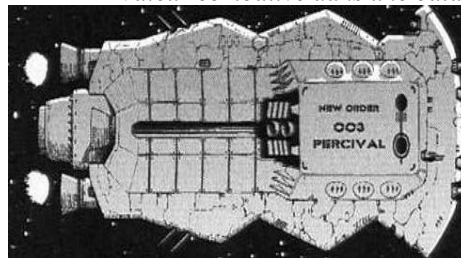
Valeur combative dans une bataille : +5



Vaisseaux spatiaux

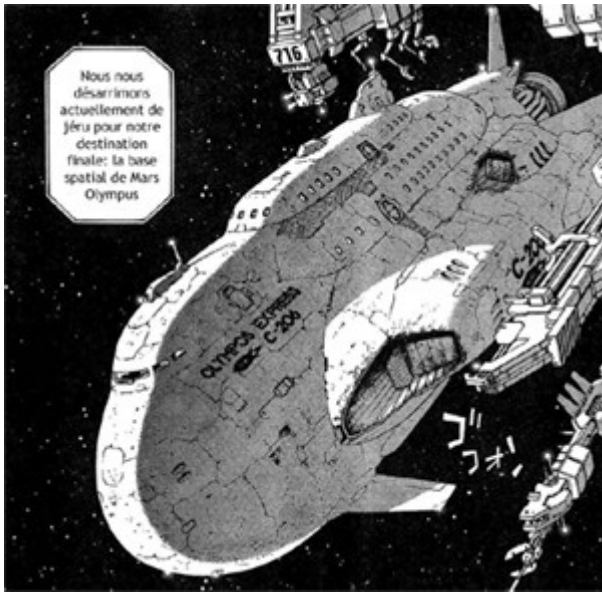
Vaisseau cargaux de Jérú.

Valeur combative dans une bataille : +10



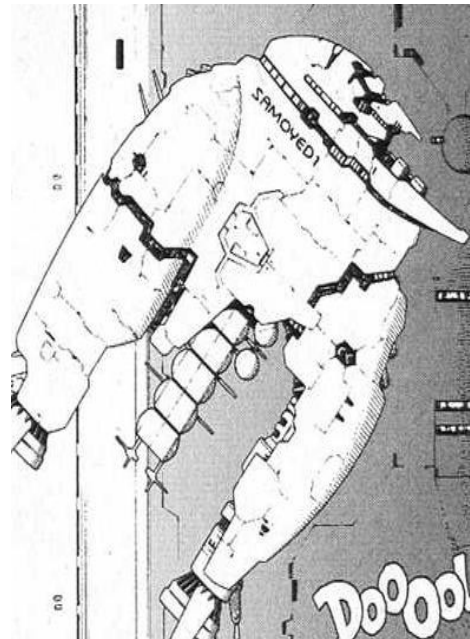
Vaisseau de transport Olympus Express.

Valeur combative dans une bataille : +1



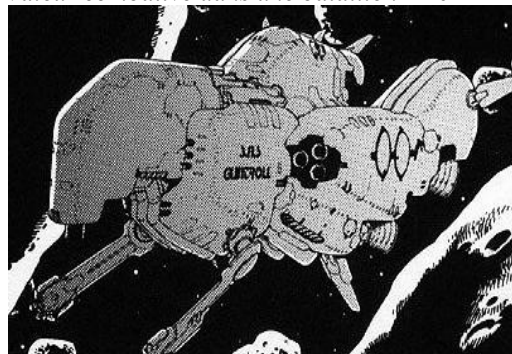
Le samoyed :

Petit vaisseau de transport de personnes
Valeur combative dans une bataille : +10



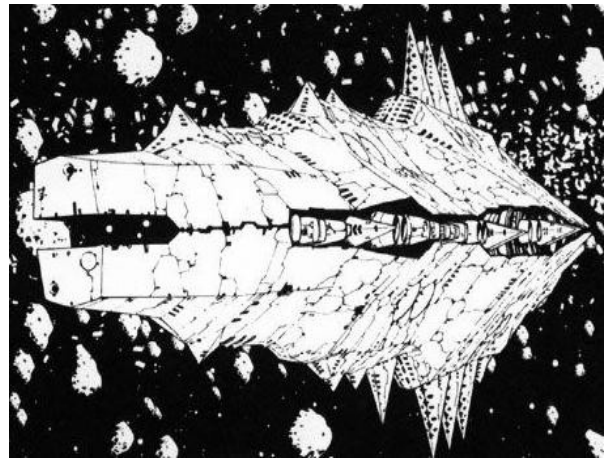
Le Guntroll :

Petit vaisseau de transport de personnes
Valeur combative dans une bataille : +10



Le Cargo :

Vaisseau de transport de marchandises
Valeur combative dans une bataille : +10



Le léviathan :

Vaisseau interstellaire unique survivant du conflit du Terraforming.

Valeur combative dans une bataille : 100

Véhicules personnel ou en commun terrestre

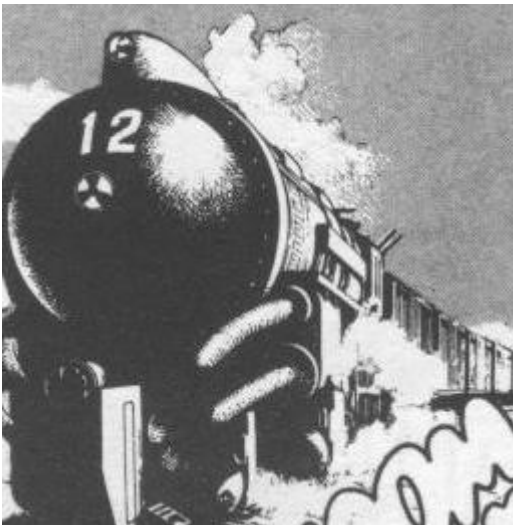
Le train des Usines.

Valeur combative dans une bataille : +50

Le Hungarias :

Vaisseau de guerre de Jupiter.

Valeur combative dans une bataille : 100



Motos pour les tuned

Valeur combative dans une bataille : +4



Motos dans l'Outland

Valeur combative dans une bataille : +1



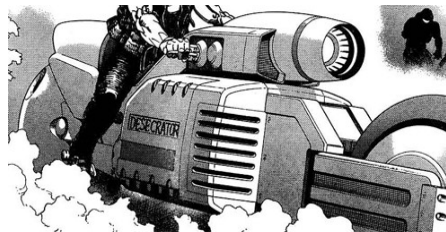
Motos dans kuzutetsu

Valeur combative dans une bataille : +1



Harley Davidson de type DESECRATOR

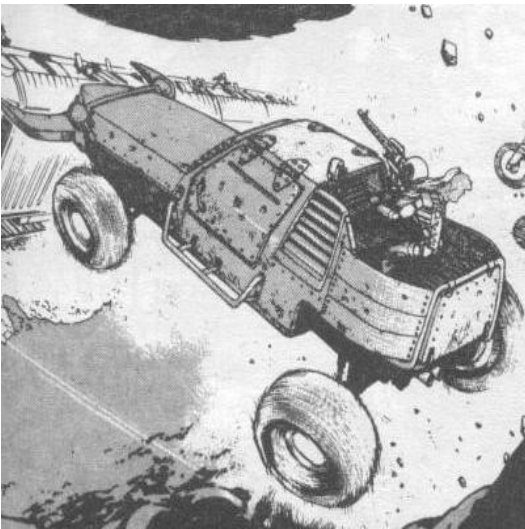
Valeur combative dans une bataille : +1



Jeep

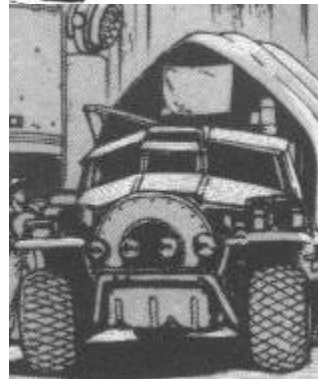
(dans l'outland).

Valeur combative dans une bataille : +1



Voiture et camion de Kuzutetsu.

Valeur combative dans une bataille : +2



Gurat

Zepelin (Gurat)

Valeur combative dans une bataille : +20

Buggy

(dans Outland)

Valeur combative dans une bataille : +1



Voiture ou camion pressurisée

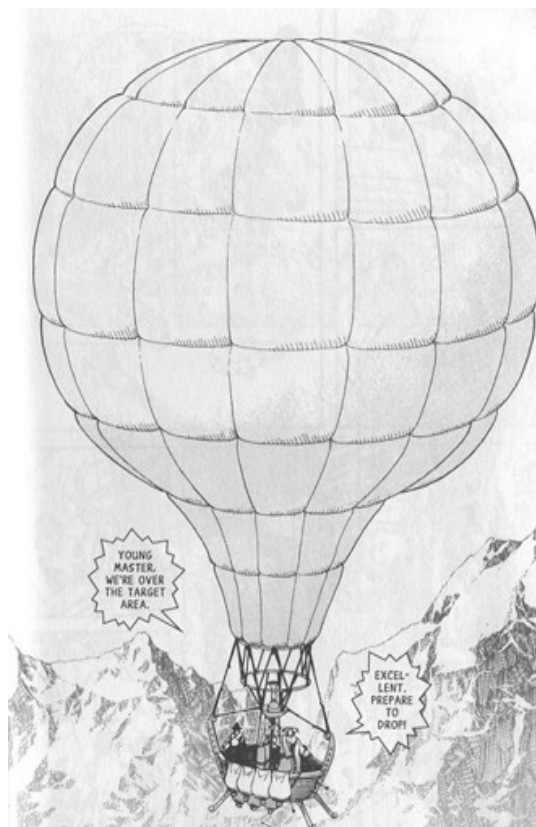
(Mars, Saturne, la lune)

Valeur combative dans une bataille : +4



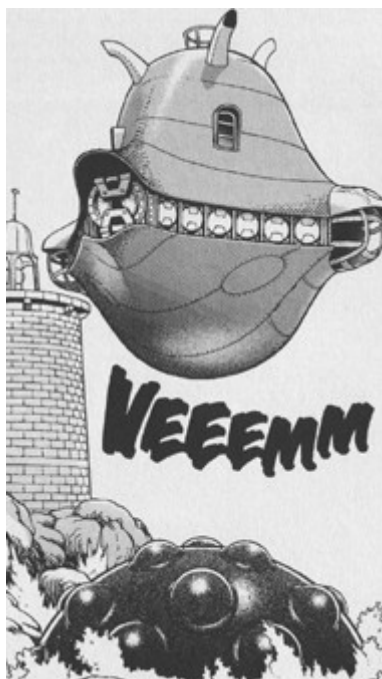
Mongolfière (Gurat)

Valeur combative dans une bataille : +2



Zyfort (Gurat)

*Fortresse maintenu en l'air par un aimant avec à l'intérieur un Mutant géant qui l'a fait tourner
Valeur combative dans une bataille : +20*



Engins terrestre de guerre

La Ruche

Char d'assaut Overkills qui détruit tout sur son passage. Valeur combative dans une bataille : +50

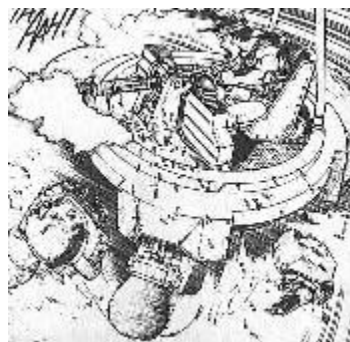
Camion générateur sanguin

Comme chaque Overkill doit avoir sa ration de sang par jours il faut forcément des ravitailleur, c'est pour cela que les CGS existent.

Valeur combative dans une bataille : +10

Sulfateuse (Outland)

Valeur combative dans une bataille : +5



Char Outland A5

C'est un char d'assaut lourdement blindé et armé capable de percer les lignes ennemies, détruire les autres véhicules et transporter des troupes de soldat douille, du matériel ou des engins légers au coeur même des affrontements. Sa conception remonte à la formation du Barjack.

Valeur combative dans une bataille : +30

Triporteur

Ce véhicule est un véhicule avec trois jambes la troisième servant à stabiliser l'ensemble en vue d'une tir. Cependant il est mobile donc très facile à détruire.

Valeur combative dans une bataille : +50

Base de Commandement Mobile du Barjack

Véhicule massif et renforcé en acier pour résister à une chute d'obus. Malgré son apparente lenteur c'est aussi un vrai arsenal ambulante.

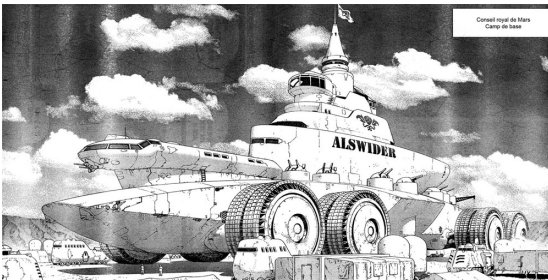
Valeur combative dans une bataille : +70

Base de Commandement Mobile de la royauté Marsienne

Véhicule massif imposant et renforcé en acier pour résister à une chute d'obus. Malgré son apparente lenteur c'est aussi un vrai arsenal ambulante.



Valeur combative dans une bataille : +70



Vénusian Br2

Sert à disperser les opposant Vénusiens pour cela il possède tout un arsenal militaire de canons lazer , minigun et mortier. C'est une vrai barricade en cas d'attaque c'est le fleuron de l'armée vénusienne.

Valeur combative dans une bataille : +60

Echelle V A9

Petit appareil servant essentiellement à entrer dans la zone de gros vaisseaux pour les affaiblir avant l'assaut final.

Valeur combative dans une bataille : +2

Vénusian A 5Z

Vaisseau prison des Vénusiens servant essentiellement à mater les rebelles Martiens le blindage est renforcé mais la balistique est minime juste assez pour dégommer les apprentis Michael Scoffield

Valeur combative dans une bataille : +10

Saturnian NUS

Vaisseau assez simple servant aux sartuniens assez limités dans leur intelligence à se mouvoir et notamment livrer leur mineret à leur client.

Valeur combative dans une bataille : +30