

Scanner d'empreintes cérébrales Espionnage et techniques de sécurité (p339) Cette calotte portable extrude des nano-électrodes dans votre cuir chevelu, puis vous fait écouter des médias via une visière et des bouchons d'oreille. Il faut 5 minutes pour scanner votre empreinte cérébrale, qui peut être authentifiée par une entrée dans la base de données. Coût : T Petit aille Min/1 : <td> Bandes de Bugzapper Espionnage et techniques de sécurité (p339) Vous pouvez installer ces bandes réutilisables autour des portes et autres portails jusqu'à 2 mètres de diamètre. Elles créent un champ EMP qui inflige une DV 3d10 à toute nano-guerre ou microbots (y compris les essais) qui passent (<i>Bug Zappers</i> p372). Comprend 20 mètres de bandes (assez pour 3 portes standard). Coût : T Petit aille Mod/2 : <td> Cape caméléon Espionnage et techniques de sécurité (p339) Ce poncho détaché contient un réseau de capteurs qui perçoivent les longueurs d'onde des micro-ondes à l'ultraviolet. Un réseau similaire d'émetteurs miniatures reproduit avec précision les informations que ses capteurs reçoivent, vous faisant paraître transparent à ces longueurs d'onde tout en étant couvert par le manteau. Appliquez un modificateur de +10 aux tests d'infiltration, +30 si vous êtes à l'arrêt et complètement recouvert. Les capets caméléon ne sont pas efficaces contre les capteurs de radar, de rayons X ou de rayons gamma. Elles vous protègent toutefois des infrarouges thermiques en absorbant la chaleur du corps dans un dissipateur thermique. La cape ne peut absorber la chaleur corporelle que pendant une heure avant de devoir émettre cette chaleur. L'émission de chaleur nécessite également une heure, pendant laquelle vous êtes facilement visible dans le spectre infrarouge thermique. Coût : T Petit aille Mod/2 : </td></td>	Bandes de Bugzapper Espionnage et techniques de sécurité (p339) Vous pouvez installer ces bandes réutilisables autour des portes et autres portails jusqu'à 2 mètres de diamètre. Elles créent un champ EMP qui inflige une DV 3d10 à toute nano-guerre ou microbots (y compris les essais) qui passent (<i>Bug Zappers</i> p372). Comprend 20 mètres de bandes (assez pour 3 portes standard). Coût : T Petit aille Mod/2 : <td> Cape caméléon Espionnage et techniques de sécurité (p339) Ce poncho détaché contient un réseau de capteurs qui perçoivent les longueurs d'onde des micro-ondes à l'ultraviolet. Un réseau similaire d'émetteurs miniatures reproduit avec précision les informations que ses capteurs reçoivent, vous faisant paraître transparent à ces longueurs d'onde tout en étant couvert par le manteau. Appliquez un modificateur de +10 aux tests d'infiltration, +30 si vous êtes à l'arrêt et complètement recouvert. Les capets caméléon ne sont pas efficaces contre les capteurs de radar, de rayons X ou de rayons gamma. Elles vous protègent toutefois des infrarouges thermiques en absorbant la chaleur du corps dans un dissipateur thermique. La cape ne peut absorber la chaleur corporelle que pendant une heure avant de devoir émettre cette chaleur. L'émission de chaleur nécessite également une heure, pendant laquelle vous êtes facilement visible dans le spectre infrarouge thermique. Coût : T Petit aille Mod/2 : </td>	Cape caméléon Espionnage et techniques de sécurité (p339) Ce poncho détaché contient un réseau de capteurs qui perçoivent les longueurs d'onde des micro-ondes à l'ultraviolet. Un réseau similaire d'émetteurs miniatures reproduit avec précision les informations que ses capteurs reçoivent, vous faisant paraître transparent à ces longueurs d'onde tout en étant couvert par le manteau. Appliquez un modificateur de +10 aux tests d'infiltration, +30 si vous êtes à l'arrêt et complètement recouvert. Les capets caméléon ne sont pas efficaces contre les capteurs de radar, de rayons X ou de rayons gamma. Elles vous protègent toutefois des infrarouges thermiques en absorbant la chaleur du corps dans un dissipateur thermique. La cape ne peut absorber la chaleur corporelle que pendant une heure avant de devoir émettre cette chaleur. L'émission de chaleur nécessite également une heure, pendant laquelle vous êtes facilement visible dans le spectre infrarouge thermique. Coût : T Petit aille Mod/2 :
Outil d'opérations secrètes Espionnage et techniques de sécurité (p339) Le nec plus ultra en matière de technologie d'infiltration. Découper une serrure/boulon ou percer un trou de 10 cm de diamètre dans un mur avec un COT nécessite (WT÷5) tours d'action. Les nanorobots du COT peuvent réparer ces dommages de manière à ce qu'ils soient invisibles à tout examen, sauf le plus minutieux et le plus détaillé. Découper un trou de 1 m de diamètre dans un mur nécessite (WT÷10) minutes et ne peut être réparé. - Peut facilement ouvrir n'importe quelle serrure mécanique à l'ancienne, simplement en l'analysant et en façonnant une clé appropriée, bien que cela prenne un tour d'action complet. - Les nanorobots de l'outil peuvent également contourner la sécurité des serrures électroniques. Faites un test en utilisant le matériel du COT : Electronics 60 avec un délai de 4 tours d'action, que ce soit pour ouvrir ou désactiver la serrure. En cas de défaillance supérieure/critique, une alarme est déclenchée. En cas de succès critique, l'ouverture n'est pas enregistrée. Si la serrure électronique est protégée par un nanorobot de garde, le COT a 60 % de chances d'ouvrir la serrure avant que ses nanorobots ne soient désactivés. Coût : Maj/R/3 Petit Taille : Très <td> Bracelet Espionnage et techniques de sécurité (p339) Cette boucle en plastique intelligente se referme autour des membres du prisonnier lorsqu'elle est activée. Si le prisonnier se débat, elle se resserrera davantage. Les bracelets sont contrôlés électroniquement, vous pouvez donc les couper ou les desserrer à distance. Ils sont potentiellement vulnérables au piratage ; ils vous informeront également s'ils sont coupés. Les brassards peuvent également choquer le prisonnier ; ils lui infligent une DV 1d6 comme attaque de choc p219. Coût : T petit aille Min/1 : Très <td> Dazzler Espionnage et techniques de sécurité (p339) L'éblouisseur est un minuscule système laser monté sur une boule rotative. Lorsqu'il est activé, il tourne constamment et émet des impulsions laser dans toutes les directions. Ces impulsions laser ne sont pas dangereuses, mais elles détectent les objectifs des systèmes de caméras (y compris les motos, les spécifications, les visionneuses et les capteurs de robots/synthymorphes) et les zappent de manière répétée avec des impulsions laser de force variable pour les surcharger et les éblouir. Tant qu'un éblouisseur est actif, les systèmes de caméras (visuelles, infrarouges et ultraviolettes) situés à moins de 200 mètres et pointés vers l'éblouisseur sont aveuglés. Les synthmorphes et les bots peuvent faire un REF Check ou subir un modificateur de -30 pour la Perception visuelle. Coût : T petit aille Mod/2 : Très </td></td>	Bracelet Espionnage et techniques de sécurité (p339) Cette boucle en plastique intelligente se referme autour des membres du prisonnier lorsqu'elle est activée. Si le prisonnier se débat, elle se resserrera davantage. Les bracelets sont contrôlés électroniquement, vous pouvez donc les couper ou les desserrer à distance. Ils sont potentiellement vulnérables au piratage ; ils vous informeront également s'ils sont coupés. Les brassards peuvent également choquer le prisonnier ; ils lui infligent une DV 1d6 comme attaque de choc p219. Coût : T petit aille Min/1 : Très <td> Dazzler Espionnage et techniques de sécurité (p339) L'éblouisseur est un minuscule système laser monté sur une boule rotative. Lorsqu'il est activé, il tourne constamment et émet des impulsions laser dans toutes les directions. Ces impulsions laser ne sont pas dangereuses, mais elles détectent les objectifs des systèmes de caméras (y compris les motos, les spécifications, les visionneuses et les capteurs de robots/synthymorphes) et les zappent de manière répétée avec des impulsions laser de force variable pour les surcharger et les éblouir. Tant qu'un éblouisseur est actif, les systèmes de caméras (visuelles, infrarouges et ultraviolettes) situés à moins de 200 mètres et pointés vers l'éblouisseur sont aveuglés. Les synthmorphes et les bots peuvent faire un REF Check ou subir un modificateur de -30 pour la Perception visuelle. Coût : T petit aille Mod/2 : Très </td>	Dazzler Espionnage et techniques de sécurité (p339) L'éblouisseur est un minuscule système laser monté sur une boule rotative. Lorsqu'il est activé, il tourne constamment et émet des impulsions laser dans toutes les directions. Ces impulsions laser ne sont pas dangereuses, mais elles détectent les objectifs des systèmes de caméras (y compris les motos, les spécifications, les visionneuses et les capteurs de robots/synthymorphes) et les zappent de manière répétée avec des impulsions laser de force variable pour les surcharger et les éblouir. Tant qu'un éblouisseur est actif, les systèmes de caméras (visuelles, infrarouges et ultraviolettes) situés à moins de 200 mètres et pointés vers l'éblouisseur sont aveuglés. Les synthmorphes et les bots peuvent faire un REF Check ou subir un modificateur de -30 pour la Perception visuelle. Coût : T petit aille Mod/2 : Très
Disabler Espionnage et techniques de sécurité (p339) Ce dispositif pratique émet une surcharge qui rend complètement inopérant un morphing avec un cyber-cerveau lorsqu'il est branché dans une prise d'accès et activé. Pour brancher un disabler sur une cible involontaire, vous devez d'abord la saisir ou faire un tir en combat singulier. Ce dispositif ne fonctionne pas sur les morphes, les bots ou les véhicules dépourvus de cyber-cerveaux. <td> Oeil de fibre Espionnage et techniques de sécurité (p339) Il s'agit d'un câble flexible de 5 mètres de long en fibre optique, avec une caméra à une extrémité et un spectateur à l'autre. Il peut être passé à travers les fissures, sous les portes et dans les coins pour observer discrètement. Il peut être commandé à distance/électroniquement, bien que ses mouvements soient limités. <td> Boîte grise Espionnage et techniques de sécurité (p339) Cette interface sans fil de très petite taille est utilisée pour créer un lien sans fil Mesh avec un appareil radio, câblé ou isolé. Les boîtes grises dissimulent automatiquement leurs signaux (p244) </td></td>	Oeil de fibre Espionnage et techniques de sécurité (p339) Il s'agit d'un câble flexible de 5 mètres de long en fibre optique, avec une caméra à une extrémité et un spectateur à l'autre. Il peut être passé à travers les fissures, sous les portes et dans les coins pour observer discrètement. Il peut être commandé à distance/électroniquement, bien que ses mouvements soient limités. <td> Boîte grise Espionnage et techniques de sécurité (p339) Cette interface sans fil de très petite taille est utilisée pour créer un lien sans fil Mesh avec un appareil radio, câblé ou isolé. Les boîtes grises dissimulent automatiquement leurs signaux (p244) </td>	Boîte grise Espionnage et techniques de sécurité (p339) Cette interface sans fil de très petite taille est utilisée pour créer un lien sans fil Mesh avec un appareil radio, câblé ou isolé. Les boîtes grises dissimulent automatiquement leurs signaux (p244)

Coût : T petit aille Mod/R/2 : Très	Coût : T aille Min/1 : Très petit	Coût : T petit aille Min/1 : Très
Scanner d'identité Espionnage et techniques de sécurité (p339) Ce petit appareil scanne les ID p298 de nanotat, décode les données et les compare aux bases de données en ligne. Coût : T Petit aille Min/1 :	La cape d'invisibilité Espionnage et techniques de sécurité (p339) Cette cape est faite de métamatériaux à indice de réfraction négatif, de sorte que la lumière se courbe réellement autour d'elle, la rendant ainsi que tout ce qu'elle recouvre invisible (-60 pour Percevoir, -30 pour cibler avec 50% de chances de rater le combat). Cette invisibilité fonctionne des micro-ondes aux fréquences ultraviolettes, mais pas contre les radars ou les rayons X. L'inconvénient est que tout ce qui est caché dans la cape ne peut pas être vu à l'extérieur. Il est facile de remédier à ce problème en utilisant des capteurs externes (si disponibles) et des systèmes optiques pour naviguer. Une autre solution consiste à utiliser un petit morceau d'anti-masque, qui annule les propriétés d'invisibilité de la cape lorsqu'on la touche, pour créer une petite fenêtre d'où l'on peut regarder à l'extérieur, bien que cela augmente les chances d'être repéré. Pour remarquer une telle fenêtre, il faut effectuer un test de perception avec un modificateur de -30. Coût : Maj/R/3 Petit Taille :	Microbug Espionnage et techniques de sécurité (p338) Cet ensemble caméra et microphone de taille réduite ne fait qu'un millimètre de diamètre. Il enregistre le son et le visuel d'une section du système électromagnétique (p318), généralement visuelle. Il est maillé et peut être commandé à distance, mais il peut aussi recevoir l'instruction de ne diffuser qu'à des intervalles spécifiques ou lorsqu'il a reçu un code spécial. Il peut enregistrer 100 heures de surveillance. Il peut être réglé pour n'enregistrer que lorsqu'un mouvement ou un son est détecté. Il est doté d'un dos adhésif et peut être collé sur presque toutes les surfaces. Il peut également établir sa position via le Mesh ou le GPS et servir de dispositif de suivi. Coût : T petit aille Min/1 : Très
Masque de prisonnier Espionnage et techniques de sécurité (p339) Cette cagoule se resserre autour de la tête d'un prisonnier et bloque les fréquences visuelles, de sorte que même un prisonnier ayant une vision améliorée est aveugle. La cagoule est également une cage de Faraday et s'engage dans un brouillage de faible niveau, coupant le prisonnier du filet. Les masques sont également équipés d'écouteurs qui, lorsqu'ils sont activés, bloquent l'audition améliorée. Coût : T Petit aille Min/1 :	Dossier sur la vie privée Espionnage et techniques de sécurité (p339) Cette structure de tente auto-assemblée s'érige en 3 tours d'action. Elle est conçue pour offrir une intimité totale à un maximum de 6 personnes à l'intérieur. Elle fonctionne comme une cage de Faraday insonorisée, bloquant tous les signaux radio et sans fil. Elle est équipée d'un sas avec un dispositif de suppression des insectes intégré (p372), d'une nano ruche de gardiens pour garder l'intérieur libre d'acariens et d'un système de survie pendant 24 heures. Coût : Maj/3 Petit Taille :	Brouilleur Psi Espionnage et techniques de sécurité (p339) Ce dispositif brouille les fréquences utilisées par les ondes cérébrales dans un rayon de 20 mètres. Cela n'a pas d'effet sur les fonctions cérébrales, mais cela inflige un modificateur de -30 à toute utilisation à distance des traînées psi dans cette zone d'effet. Coût : T Petit aille Mod/2 :
Ordinateur quantique Espionnage et techniques de sécurité (p339) Ces appareils de bureau avancés utilisent le calcul quantique, ce qui leur permet de traiter facilement des nombres extrêmement importants. Cela les rend particulièrement utiles pour le décryptage de codes (p247).	Ripper Espionnage et techniques de sécurité (p339) Lorsqu'il est activé, ce dispositif de contre-surveillance portable génère une impulsion électromagnétique tous les 5 tours d'action destinée à endommager les antennes des motos et des nano-guerres. Il est utilisé pour "arracher" les capteurs d'une zone, détruisant leur capacité à communiquer sans fil et créant des zones mortes (p271). Les rippers affectent toutes les motes/nanoswarms dans un rayon de 20 mètres. Les mottes doivent être réparées ou remplacées ; les nano-guerre et les micro-ondes (y compris les essaims) souffrent d'une DV de 3d10 par impulsion.	Linceul Espionnage et techniques de sécurité (p339) Cette cape d'intimité en tissu intelligent vous dissimule comme une burkha, se raidit et se détend au hasard pour brouiller l'analyse de la démarche, et déplace aléatoirement les schémas de chaleur. Elle émet des phéromones, des odeurs et un bruit blanc, ce qui empêche l'identification des odeurs et l'écoute. Il peut également fonctionner comme une cage de Faraday, bloquant les signaux de maillage et empêchant la diffusion des traqueurs que vous transportez. Les linceuls sont une forme acceptable de protection de la vie privée dans certains habitats, mais considérés comme gauches ou illégaux dans d'autres.

Coût : Maj/3 Petit Taille :	Coût : T Petit aille Mod/R/2 :	Coût : T Petit aille Mod/R/2 :
Patins de traction Espionnage et techniques de sécurité (p339) Cet ensemble de gants, chaussures et genouillères spécialisés sans doigts est conçu pour imiter les coussinets des pieds de gecko. Vous pouvez vous appuyer sur un mur ou un plafond en plaçant deux de ces coussinets contre une surface qui n'est pas faite d'un matériau spécialement conçu pour résister à de tels dispositifs. Vous pouvez grimper sur n'importe quelle surface et vous déplacer facilement sur des murs et des plafonds qui peuvent supporter votre poids ; appliquez un modificateur de +30 aux tests d'athlétisme basés sur l'escalade. En plus de l'escalade, ces dispositifs sont également très populaires dans les environnements sans gêne. Coût : T aille Mod/2 : Petit 	Générateur de bruit blanc Espionnage et techniques de sécurité (p339) Ce petit dispositif portable génère des sons de masquage qui empêchent qu'une conversation soit enregistrée ou entendue par une personne qui ne se trouve pas à proximité immédiate. Coût : T petit aille Min/1 : Très 	Émetteur de rayons X Espionnage et techniques de sécurité (p339) Ce petit appareil émet un faisceau focalisé de rayons X de faible puissance, conçu pour être utilisé avec une augmentation de la vision, des spécifications ou d'autres améliorations de la vision. Il permet d'obtenir des images d'objets par rayons X et de voir à travers les murs, dans les conteneurs et à travers les objets en mesurant le rayonnement de rétrodiffusion des rayons X (<i>Senses and Sensors</i> p318). Coût : T aille Min/1 : Petit 
Boîte bleue Outils d'exploration (p340) Nommées d'après la teinte de cobalt dans laquelle elles ont été fabriquées à l'origine, les boîtes bleues sont des dispositifs de contrôle de porte de pandora de petite taille. Elles doivent être physiquement attachées à une porte pour la contrôler, ce qui nécessite un matériel : Une action électronique à -10 avec un délai d'une heure. Les boîtes bleues ont des mécanismes d'autodestruction intégrés, de sorte que vous pouvez détruire l'appareil au cas où il tomberait entre des mains étrangères. Coût : Rare/- Taille : Petit 	Cartographie des missiles Outils d'exploration (p340) Cette fusée portable de taille moyenne se déploie, se dirige et se lance sur une orbite polaire basse sur toute planète dont la gravité est inférieure à 2 g. Sur une période de 1 à 2 jours, elle utilise divers capteurs (radar, visuel, infrarouge, de masse, spectrographique) pour cartographier la planète et renvoyer ces informations. Les cartes sont à basse résolution, ne montrant rien de moins que 100 mètres de diamètre, mais il identifiera les grandes masses, les villes, les lumières du côté obscur de la planète, les conditions atmosphériques et les données sur la rotation et la gravité de la planète. Coût : T Support : aille Mod/2 : 	Missile scout Outils d'exploration (p340) Ces missiles de petite taille sont faciles à mettre en place et à lancer à partir d'un tube jetable. Ils cartographient la zone dans un rayon de 5 kilomètres à partir de leur point de lancement, ou jusqu'à 10 kilomètres dans une direction donnée, en 20 minutes. Équipés de capteurs visuels, infrarouges, radar et lidar, et volant à une altitude de 100 mètres, ils peuvent cartographier le terrain, localiser des structures, identifier des caractéristiques d'intérêt et rechercher tout ce que vous spécifiez avec un Perceive 60. Ils transmettent leurs données de capteurs et de télémétrie en temps réel. Coût : T aille Mod/2 : Petit 

Outils de démontage

Outils de sauvetage (p340)

Cette collection d'outils est utile pour les opérations de sauvetage, pour démonter les épaves ou pour dissimuler quoi que ce soit, d'une pièce d'habitat à un véhicule ou un synthétiseur. Ils comprennent des torches à plasma, des coupeurs au laser, des mâchoires pneumatiques et des outils à matériaux intelligents comme des clés et des clefs qui peuvent être adaptés à un large éventail de connexions et de raccords. Ensemble, ces outils sont de taille moyenne, généralement portés par un robomule.

Coût : T aille Mod/2 :
Support :

Charge superthermite

Outils de sauvetage (p340)

Ces charges de démolition puissantes et très stables sont fabriquées à partir d'une combinaison de nanométaux et d'oxydes métalliques. Une seule charge peut être utilisée pour créer un souffle explosif infligeant une DV 6d10 + 10 lorsqu'elle est réglée avec le matériel : Démolitions. Une charge peut être façonnée avec un matériel réussi : Test de démolitions, qui consiste à concentrer le souffle dans une direction particulière à 90 degrés (par exemple, pour souffler à travers une porte). Cela triple les dommages du souffle dans la direction focalisée ; dans toutes les autres directions, les dommages sont réduits à 1/3. Les charges multiples ont un effet cumulatif.

Charges : 0 0 0 0 0 0

Coût : Maj/R/3 Taille : Petit

Interface adaptative

Outils scientifiques (p340)



Si vous devez interagir avec une technologie ancienne - peut-être même une relique extraterrestre encore en état de marche - l'interface adaptative est dotée de connecteurs de matériaux intelligents qui peuvent se connecter à presque toutes les technologies imaginables. Elle est également équipée de capteurs à nanosondes qui peuvent analyser la structure de l'appareil et en déterminer les fonctions internes. L'ALI de l'interface est équipée de Know : L'informatique, Know : Génie électrique, savoir : Xenodata, et de compétences en matière d'interface à 60 ans, ainsi que d'Infosec et de programme à 40 ans. La connexion et l'analyse des reliques est une tâche d'action d'une durée d'une heure, voire plus (à la discrétion du GM). Cette interface coupe les connexions maillées lors de l'analyse d'appareils inconnus, afin de ne pas propager involontairement des infections. Elle n'est pas compatible avec les technologies biologiques ou les nanotechnologies plus avancées que celles de la transhumanité.

Coût : Maj/3
Petit

Gants fractals

Outils scientifiques (p340)



Ces gants imitent la fonction des chiffres fractals (p324). Les chiffres comprennent des micro-caméras qui assurent la fonction de la vision nanoscopique (p318).

Coût : T
Petit

Laboratoire de poche

Outils scientifiques (p340)



Ce petit appareil portable contient de nombreux capteurs permettant d'analyser les composés organiques et inorganiques sous forme liquide, gazeuse et solide. Il effectue l'analyse des matériaux en utilisant différentes méthodes de spectrométrie, de chromatographie et de tests biochimiques, en comparant les résultats à une base de données intégrée. En utilisant un laboratoire de poche, vous pouvez tester la fertilité des sols, identifier l'eau propre, détecter les émissions dangereuses, découvrir des traces de vie, localiser les contaminants, déterminer la présence d'explosifs ou d'armes à feu, identifier des substances étranges, etc. Il fonctionne avec Know : Chimie 60.

Coût : T
Petit

Portable SolArchive

Outils scientifiques (p340)



Ces très petites unités de stockage de données contiennent des archives impressionnantes liées à un sujet particulier (équivalent d'une compétence Know). Elles vous permettent d'effectuer des tests de recherche sur ce sujet, même lorsqu'il est isolé du maillage.

Connaître les compétences
:

Coût : Très
petit

Réceptient pour spécimen

Outils scientifiques (p340)



Ce conteneur de capsule est conçu pour contenir des échantillons de toutes sortes (chimiques, biologiques, etc.) en état de quasi-stagnation. Il peut être programmé pour reproduire toutes les conditions spécifiées par l'utilisateur, du gel cryogénique à la chaleur extrême, ou même au vide ou à l'atmosphère haute pression. Les conteneurs sont également entourés d'un grillage métallique supraconducteur qui agit comme une cage de Faraday et bloque le grillage, les signaux radio et les radiations électromagnétiques similaires.

Coût : T
Petit

Réseau électrogravitique

Outils de survie (p341)



Appelé aussi filet de sécurité, ce système de sécurité utilise des champs électriques pour contrer la gravité lors d'une chute. Bien que le système ne soit pas capable de faire léviter des objets lourds, il ralentit suffisamment une chute pour que l'utilisateur puisse atterrir en toute sécurité si la force gravitationnelle n'est pas trop élevée (moins de 50 mètres en 1 g). Réduisez la distance des chutes plus longues de 50 mètres lors du calcul des dommages. La génération de ces champs électriques consomme beaucoup d'énergie, c'est pourquoi le filet n'est bon qu'à une seule utilisation avant de devoir être rechargé, ce qui prend 4 heures.

Coût : T
Petit

Cordon électronique

Outils de survie (p341)



Les fibres de cette corde peuvent être contrôlées électroniquement : elles se déplacent comme un serpent, se raidissent et s'enroulent autour des objets. Elle se présente sous la forme d'une longueur de 50 mètres capable de supporter 250 kg. Une corde électronique peut être coupée en infligeant 20 points de dégâts.

Coût : T
Petit

	Coût : T petit	aille Mod/R/2 : Très	
 Le gel du grattoir Chimique (p331) Cette substance gluante se transforme en un puissant acide lorsqu'on lui donne une charge électrique. Elle se présente sous forme de gel et peut être étalée comme de la gelée dans la plupart des conditions environnementales, même dans l'espace. Sous forme acide, le gel du grattoir inflige une DV de 2d10+5 par tour d'action à tout ce qu'il touche pendant 3 tours, à moins que le matériau n'ait été traité contre l'acide. L'armure est également fondue, ce qui réduit la DV en fonction des dommages subis. Traitez les dommages comme cumulatifs pour déterminer les blessures. Coût : T petit aille Min/1 : Très	 Slip Chimique (p331) Ce liquide est presque entièrement sans frottement. Lorsqu'il est répandu dans une zone (par exemple par un tuyau ou une grenade à éclaboussures), toute personne qui tente de marcher ou de courir sur la surface affectée doit effectuer un contrôle REF ou tomber. Les surfaces revêtues sont extrêmement difficiles à saisir, ce qui nécessite un SOM Check pour s'y accrocher. Toute personne qui tente de saisir un personnage trempé dans un liquide glissant subit un modificateur de -30. Coût : T petit aille Min/1 : Très	 Colorant pour traceur Chimique (p331) Ce liquide est incolore à la lumière normale, mais reconnaissable sous d'autres longueurs d'onde prédéfinies (comme l'infrarouge ou l'UV). Coût : T petit aille Min/1 : Très	
 Conduire Médicament (biochimique, p331) Ce nootropique accélère la communication entre l'hémisphère gauche et l'hémisphère droit du cerveau, stimule la production d'idées et améliore la concentration. +1 Piscine d'intuition pendant 8 heures. Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 8 heures Doses : Coût : T petit aille Min/1 : Très	 Fokus Médicament (biochimique, p331) Cette drogue permet de se concentrer et de se concentrer sur l'essentiel. Acquérir le trait de comportement amélioré (obsessionnel) pour la durée et réduire les délais de 25 %. Comportement renforcé (obsessionnel) : -20 sur les rouleaux lorsqu'on n'est pas obsédé par quelque chose, vérification de l'AIT pour ne pas s'engager de manière obsessionnelle. Tapez : Biochem Demande : toute Durée : 12 heures Doses : Coût : T petit aille Min/1 : Très	 Klar Médicament (biochimique, p331) Il stimule la vigilance et améliore la clarté et la perception. Les utilisateurs rapportent avoir le sentiment d'être "élevés" à un niveau supérieur. Vous recevez +10 à Percevoir et ne subissez pas de modificateurs de distraction pendant 8 heures. Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 8 heures Doses : Coût : T petit aille Min/1 : Très	
 Neem Médicament (biochimique, p331) "Tags" expériences et apports mentaux avec un ensemble de sensations uniques qui contribuent à la formation de la mémoire. +20 modificateur de COG Vérifications pour rappeler des souvenirs ou des informations que vous avez apprises pendant que vous étiez sous neem. L'inconvénient est que les souvenirs accumulés sous l'influence de la drogue n'ont aucune association émotionnelle. Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 12 heures Doses : Coût : T petit aille Min/1 : Très	 Aggro Médicament (biochimique, p331) Cette drogue stimule une explosion massive de phéromones d'agressivité. Elle apporte un modificateur de +20 lorsqu'elle est utilisée pour intimider ou narguer (<i>Social Attacks</i>, p228) mais un modificateur de -20 à tous les autres tests d'aptitudes sociales. Ces modificateurs ne sont efficaces que lorsqu'il s'agit de biomorphes de la même espèce qui peuvent vous sentir. Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 15 minutes Doses : Coût : T petit aille Min/1 : Très	 Brutalitea Médicament (biochimique, p331) Souvent servi sous forme de thé délicieux, ce médicament de combat augmente l'endurance et la tolérance aux blessures. Augmentez votre durabilité de 5, votre seuil de blessure de 1 et votre taux de mortalité de 3 pendant 3 heures. Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 8 heures Doses : Coût : T petit aille Min/1 : Très	

Grin Médicament (biochimique, p331) Le grin est un opiacé et un antidouleur efficace. Vous ignorez les modificateurs d'une blessure (cumulable avec tout autre effet jusqu'à un maximum de 3 blessures). Tapez : Biochem Demande : toute Durée : 3 heures Doses : 000000 Coût : T aille Min/1 : Très petit	Cliquez sur Médicament (biochimique, p331) Le coup de pied est un puissant stimulant qui stimule vos réflexes et vos réserves d'énergie. Augmentez votre réserve de Vigor de 1 pendant 8 heures. Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 8 heures Doses : 000000 Coût : T aille Mod/2 : Très petit	MRDR Médicament (biochimique, p331) Une amphétamine brutale qui augmente votre tolérance à la douleur, votre vitesse et votre force. Augmentez la réserve de Vigor par 2, ignorez une blessure (cumulable avec d'autres mods, jusqu'à un maximum de 3 blessures) pendant 1 heure. Vous êtes nerveux et réagissez de façon nerveuse, comme un chat, à des stimuli soudains ou inattendus : AIT Vérifiez ou réagissez sans penser à des bruits inattendus ou à d'autres surprises. Cette drogue fait également de vous un connard enragé : Comportement amélioré : Comportement amélioré : Agressivité (niveau 2) pour la durée et subir un modificateur de -20 aux tests d'aptitudes sociales. Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 1 heure Doses : 000000 Coût : Maj/R/3 Taille : Très petit
Phlo Médicament (biochimique, p331) Phlo augmente la coordination et le contrôle musculaire, rendant vos mouvements doux, gracieux et précis. +1 Vigueur. En outre, vous pouvez utiliser le pool Vigor deux fois pour le même test si nécessaire. Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 3 heures Doses : 000000 Coût : Maj/3 Taille : Très petit	Rev Médicament (biochimique, p331) Ce stimulant augmente votre endurance. Vous pouvez faire une courte recharge avec une action complexe, plutôt que 10 minutes. Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 1 heure Doses : 000000 Coût : T aille Mod/2 : Très petit	Bananes Furiosas Médicament (biochimique, p332) Inverse les effets des radiations ionisantes sur votre corps. Il se présente généralement sous forme de grappes de bananes rouge-orange vif. Les Belters préfèrent la drogue sous forme de cigarette, pour l'ironie du sort. Les bananes vous permettent de réduire de moitié les dommages et d'ignorer les modificateurs de l'affaiblissement des capacités dus à l'empoisonnement par les radiations pendant 8 heures. Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 1 jour Doses : 000000 Coût : T aille Min/1 : Très petit
Comfurt Médicament (biochimique, p332) Communément servi comme une délicieuse friandise à base de yaourt, le confort bloque les hormones du stress, stabilise l'humeur et soulage l'anxiété. Il augmente temporairement la lucidité de 5, le seuil de traumatisme de 1 et la cote de folie de 5. La consommation excessive de confourt peut entraîner des démangeaisons chroniques dues à la libération d'histamine. Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 12 heures Doses : 000000 Coût : T aille Min/1 : Très petit	Freeq Droque (nanodroque, p332) Les nanorobots se déplacent sur votre peau et agissent comme des capteurs de radiations électromagnétiques ; les données saisies se transforment en stimuli, généralement un spectacle lumineux ou des sensations tactiles étranges. Freeq est très efficace pour les utilisations récréatives et pour détecter les rayonnements localisés, ce qui vous permet de repérer les motos, les capteurs et les appareils électroniques cachés grâce à un test de perception, en fonction de leur portée et de la force du signal (discrétion GM). Tapez : Nano Application : injection, orale Durée : 8 heures Doses : 000000 Coût : T aille Min/1 : Très petit	Gravy Droque (nanodroque, p332) La gravité aide à s'acclimater aux environnements de haute gravité. Elle est souvent ajoutée comme sauce aux aliments et se décline en plusieurs saveurs. Pour que la sauce soit efficace à 100 %, vous devez commencer à l'utiliser au moins 8 heures à l'avance. Réduisez de 20 % les pénalités pour l'acclimatation à la haute gravité (p235). Tapez : Nano Application : injection, orale Durée : 1 jour Doses : 000000 Coût : T aille Min/1 : Très petit

Médicaments Drogue (nanodrogue, p332)	Persona Drogue (nanodrogue, p332)	Retcon Drogue (nanodrogue, p332)
Alias potions curatives, ces nanorobots stimulent la récupération des biomorphes. Pendant un jour, vous soignez 1d10 dommages par heure. Si tous les dommages sont éliminés, vous soignez une blessure à la place. Certaines blessures (os brisés, membres sectionnés) peuvent nécessiter des soins médicaux supplémentaires. Tapez : Nano Application : injection, orale Durée : 1 jour Doses : Coût : T petit aille Mod/2 : Très	Persona manipule vos émotions, vos humeurs et vos comportements pour vous transformer en une personne différente. Chacun d'entre eux est axé sur un état émotionnel/comportement différent. Pendant la durée de l'expérience, vous acquérez un comportement amélioré (niveau 2) (p78). Toute personne utilisant l'empathie (alias la cinétique) pour vous identifier subit un modificateur de -10. Tapez : Nano Application : injection, orale Durée : 8 heures Doses : Coût : T petit aille Min/1 : Très	Efface les souvenirs récemment construits. Vos dernières 48 heures de souvenirs sont effacées. Il est parfois utilisé de manière offensive, bien qu'il n'ait aucun effet sur les XP enregistrés, les sauvegardes ou ce que votre muse vous rappelle. En raison de la nature des mémoires biologiques, la reconnaissance est imparfaite ; certains souvenirs récents peuvent être épargnés, d'autres plus anciens peuvent être effacés (à la discrétion de la GM). Tapez : Nano Application : injection, orale Durée : Permanent Doses : Coût : T petit aille Mod/R/2 : Très
Schizo Drogue (nanodrogue, p332)	Xsense Drogue (nanodrogue, p332)	DDR Drogue (narcoalgorithme, p333)
Miroir de la schizophrénie paranoïaque. Une dose ressemble généralement à une lame de rasoir. Une incision libère des nanorobots qui se déplacent vers le système nerveux central, ce qui vous rend gravement paranoïaque et vous fait entendre des voix. Pendant ce temps, on acquiert le trouble mental : Schizophrénie trait (traité comme la schizophrénie répétitive, p225) et Comportement amélioré : trait de violence (niveau 2) (p78). Lorsque le médicament se dissipe, vous souffrez de la SV 1d10. Tapez : Nano Application : injection, orale Durée : 3 heures Doses : Coût : T petit aille Min/R/1 : Très	Les nanorobots vous construisent un nouvel organe sensoriel temporaire, généralement des organes non humains tels que les fosses de détection de chaleur des serpents, le sens magnétique des oiseaux ou des choses plus étranges dérivées des xénocritères. Des variations sur les organes humains sont également possibles : nez à trois cavités, tiges oculaires ou membranes auditives tympaniques. Ces organes peuvent se manifester n'importe où sur votre corps après 4 heures, puis sont lentement réabsorbés par la suite. La plupart des utilisateurs préfèrent garder le sens et l'emplacement particulier comme une surprise. Tapez : Nano Application : injection, orale Durée : 1 jour Doses : Coût : T petit aille Min/1 : Très	L'effet fait "danser" votre coquille dans des mouvements saccadés et automatisés. Les récepteurs de plaisir sont également activés pour que la danse - et les mouvements de toute sorte - soient fantastiques. Des variantes invoquent différents mouvements et styles. En dansant, vous subissez un modificateur de -20 à d'autres actions. Vous pouvez annuler la danse avec un contrôle d'AIT. Les infomorphes non incarnés ressentent le besoin de danser, mais ne sont pas affectés par d'autres actions. Tapez : Electronique Application : app Durée : 1 heure ou pause app Doses : Coût : Taille Min/1 --
Linkstate Drogue (narcoalgorithme, p333)	Randomiseur Drogue (narcoalgorithme, p333)	Inspecteur vert Drogue (pétale, p333)
Vous connecte via VPN à d'autres utilisateurs et échantillonne leur flux XP et leurs mémoires accessibles de manière aléatoire - habituellement assez pour fournir un contexte, mais pas assez pour acquérir des données personnelles privées. Ces entrées sont reliées entre elles, amplifiées et enrichies par des déclencheurs de circuits hormonaux et une anesthésie artificielle. L'effet est un échantillonnage mixte époustouflant de la vie des gens qui frappe l'esprit avec une ruée euphorique. Vous êtes catatonique sous l'effet de l'état de liaison, mais vous pouvez ensuite ressentir des flashbacks des événements de la vie d'autres personnes. Tapez : Electronique Application : app Durée : 1 heure Doses : Coût : Taille Min/1 : --	Déclenche, intensifie et supprime de manière aléatoire les fonctions des neurotransmetteurs, créant ainsi des changements d'humeur soudains et aléatoires. Vous pouvez passer de déprimé à exubérant à pensif en quelques minutes. Drainant pour certains, d'autres trouvent cela palpitant ou aiment le défi de s'y adapter. À tout moment, vous avez 50 % de chances de recevoir un modificateur de +10 aux tests d'aptitudes sociales et 50 % de chances de recevoir un modificateur de -10. Tapez : Electronique Application : app Durée : 8 heures Doses : Coût : Taille Min/1 : --	Les choses d'une certaine couleur (souvent verte, mais pas toujours) prennent une vie qui leur est propre. La couleur elle-même a atteint la sapience et cherche à apprendre de l'univers. Au début, elle fait appel à votre aide. D'autres voyageurs se rencontrent et travaillent avec d'autres couleurs. Finalement, il apprend à étendre sa couleur à d'autres choses, en prenant le contrôle. D'autres couleurs conspirent contre lui. Choisissez-vous un camp ou trouvez-vous un moyen pour que les couleurs coopèrent et vivent en harmonie ? Alors, le blanc arrive. Toutes les couleurs craignent le blanc. Tapez : Nano Application : injection, orale Durée : 12 heures Doses : 1d6 + 4 Coût : T petit aille Min/R/1 : Très

Douchette d'âme

Droque (pétale, p333)

Ce pétale copie discrètement les fourchettes de votre ego. Vous vous retrouvez dans un royaume magique, plein de monstres dangereux et de puissants objets magiques. Ces objets sont tous possédés par des esprits intelligents - des fourchettes incarnées d'autres voyageurs. D'étranges créatures éthérées vous fournissent des quêtes. Au final, vous cherchez à acquérir les objets qui contiennent vos fourches - et le rituel qui les fera refondre. Mais une fourchette est tombée dans les griffes d'un sorcier maléfique, dont le bâton sombre consume tous les esprits. Les rumeurs suggèrent qu'il y a plusieurs niveaux à cette expérience des pétales et que vous ne pouvez vaincre le sorcier qu'en apprenant leur sombre pouvoir et en consommant les esprits en vous.

Tapez : Nano
Application : injection, orale
Durée : 12 heures
Doses : 1d6 + 4

Coût : Très petit
taille Min/R/1 : Très

Les rampants

Droque (pétale, p333)

Vous faites l'expérience d'un membre fantôme - pour un membre que vous n'avez jamais eu. Cette partie manquante bouge et se ressent, mais vous ne pouvez pas la voir. Elle trouve certaines choses/personnes/lieux agréables, d'autres repoussants. Vous le sentez essayer de saisir, d'écrire et de manipuler. Vous voyez de nouveaux membres sur d'autres voyageurs, qu'ils ne peuvent pas sentir. Ils décrivent des membres sur vous que vous ne pouvez ni sentir ni ressentir. Vous pouvez échanger des membres entre vous pour les essayer, mais ce n'est généralement pas le membre qui vous manque. Pour trouver votre membre fantôme, vous devez explorer ses désirs invisibles. Les nouveaux membres que vous essayez ont un esprit propre et peuvent vous induire en erreur.

Tapez : Nano
Application : injection, orale
Durée : 12 heures
Doses : 1d6 + 4

Coût : Très petit
taille Min/R/1 : Très

Inhibiteur

Drogue (psi, p334)

L'inhibiteur est un cocktail de substances neurochimiques qui bloquent certaines fonctions des récepteurs et des transmetteurs du cerveau afin de réduire les ondes psi et de bloquer ou d'entraver le sommeil. Cette drogue est couramment utilisée pour empêcher les prisonniers asynchrones d'utiliser leurs capacités. Faites une vérification de l'AIT à -20. Si vous échouez, perdez toutes vos capacités psi pendant la durée du médicament. Si vous réussissez, vous subissez encore un modificateur de -30 aux tests Psi. Les personnages influencés par les inhibiteurs ont une expression glacée et stupide et ont du mal à s'exciter ou à s'émouvoir.

Tapez : Biochimique
Demande : toute
Durée : 6 heures

Doses : 0 0 0 0 0 0

Coût : Maj/3
petit

Psi-ouverture

Drogue (psi, p334)

Les médicaments ouvreurs de Psi sont des variantes de la souche Watts-MacLeod ayant un effet temporaire et qui n'altèrent pas de façon permanente le cerveau de l'utilisateur. L'ouvre-psi donne temporairement l'effet d'un tour de passe-passe psi-chi particulier ; chaque type d'ouvre-psi est adapté à un tour de passe-passe particulier. Cependant, les utilisateurs sont souvent sujets à des hallucinations (discrétion des OGM). Lorsque l'effet de la drogue se dissipe, il faut subir la VS 1d6.

Tapez : Biochimique
Demande : toute
Durée : 1 heure

Doses : 0 0 0 0 0 0

Coût : Rare/-
petit

Psike-out

Droge (psi, p334)

Le psike-out renforce les capacités psi d'une asynchrone. Appliquez un modificateur de +10 aux tests d'aptitudes psi pendant la durée de la drogue.

Tapez : Biochimique
Demande : toute
Durée : 8 heures
Doses : 0 0 0 0 0 0

Coût : Maj/R/3
petit

Psi-kick

Drogue (psi, p334)

Le psi-kick fonctionne comme le psi-opener, sauf qu'il imite la fonction d'un tour de passe-passe psi-gamma spécifique. Il augmente également votre capacité psychique latente. Les non-asynchs qui n'ont pas de compétence Psi peuvent se voir attribuer par défaut une AIT $\times 2$. C'est pourquoi le coup de pied psi est souvent doublé d'une sortie psi. L'utilisation du psi-kick est une expérience très éprouvante pour l'esprit. Prenez SV 1d10 + 2 après que la drogue se soit dissipée.

Tapez : Biochimique
Demande : toute
Durée : 1 heure
Doses : 0 0 0 0 0 0

Coût : Rare/-
petit

Buzz

Médicament (biochimique, p334)

Cette variante de BZ modifiée par un gène est un hallucinogène inodore, invisible et puissant. Pendant sa durée, vous subissez des hallucinations extrêmement réalistes. Vos hallucinations sont susceptibles d'être suggérées par d'autres personnes (-30 pour les contrôles SAV/WIL pour s'opposer à Persuader ou Provoquer) ; les utilisateurs "partagent" souvent entre eux les hallucinations décrites. Ensuite, vous subissez un modificateur de -30 COG Check pour vous souvenir de ce qui s'est passé sous l'influence.

Tapez : Biochimique
Demande : toute
Durée : 36 heures

Doses : 0 0 0 0 0 0

Coût : Très petit Taille Mod/R/2 : Très

Mono pas au courant

Médicament (biochimique, p334)

Nommée d'après le terme japonais pour désigner la tristesse face à l'éphémère des choses du monde, cette drogue, généralement ingérée sous forme de thé, est un dépresseur qui induit un état méditatif. Mono no aware apporte un modificateur de +10 aux compétences artistiques. En cas d'utilisation fréquente, le mono no aware réagit avec les pigments de la peau pour créer une pâleur légèrement bleutée, même dans les morphes à la peau plus foncée.

Tapez : Biochimique
Demande : toute
Durée : 8 heures
Doses : 0 0 0 0 0 0

Coût : T
petit

Hachis orbital

Médicament (biochimique, p334)

Mr. H est de la marijuana cultivée dans l'espace grâce à un éclairage puissant et à la culture hydroponique avancée. Comme l'espace est très restreint dans les habitats et les barges à écume, les blocs de haschisch sont le mode de transport et de livraison préféré. Cependant, pour les riches et sur les planètes, il n'est pas rare de trouver des bourgeons sous forme de feuilles. Bien qu'élévé, vous ignorez les effets d'un traumatisme, mais vous subissez une pénalité de -10 pour les tests de connaissance et les contrôles COG liés à la mémoire. Les utilisateurs de haschisch présentent des yeux injectés de sang, des comportements léthargiques et des fringales.

Tapez : Biochimique
Demande : toute
Durée : 3 heures

Doses : 0 0 0 0 0 0

Coût : T
petit

TGS Médicament (biochimique, p334) La bonne chose est le haschisch orbital génétiquement modifié, qui offre de plus grands avantages avec moins d'effets secondaires. Ignorez les effets d'un traumatisme et d'une blessure, recevez un modificateur WIL Check +10 et acquérez le comportement amélioré : Serene (niveau 2). Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 3 heures Doses : Coût : T aille Mod/2 : Très petit	Blab Médicament (biochimique, p334) Les propos de Blab entravent votre capacité à mentir ou à retenir des informations. Vous subissez un modificateur de contrôle SAV/WIL de -30 par rapport aux tests Persuader et Provoquer effectués pour interroger ou extraire des informations. Vous subissez également un modificateur de contrôle de -30 sur les tests Deceive et acquérez le Neural Damage : Logorrhée, qui vous rend extrêmement bavard. Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 1 heure Doses : Coût : T aille Mod/R/2 : Très petit	Ici Médicament (biochimique, p334) Pour ceux qui désirent ce <i>je-ne-sais-quoi élan</i>cé. Il se présente généralement sous la forme d'un gel clair qui est appliqué sur les parties du corps présentant une forte concentration de glandes sudoripares. C'est un euphorisant léger, qui donne à l'utilisateur un sentiment de confiance et de vous savez que vous le voulez. Il stimule également une production abondante de phéromones de luxure : bonus de +10 sur les tests de provocation pour séduire contre les biomorphes de la même espèce qui peuvent vous sentir. Vous obtenez également le comportement amélioré : Caractère excité (niveau 2) pour la durée. Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 8 heures Doses : Coût : T aille Min/1 : Très petit
Jus Médicament (biochimique, p334) Ce puissant antidépresseur rend presque impossible les mauvais sentiments ou les pensées négatives. Vous êtes anormalement heureux et positif - souvent de façon irritante ou étrange. Vous recevez un modificateur de +30 pour les contrôles SAV/WIL contre la peur ou les tentatives de manipuler vos émotions dans un sens négatif. Vous obtenez le comportement amélioré : Le trait de caractère "heureux" (niveau 3). Sous l'influence du jus, vous pouvez agir de manière inappropriée, comme glousser sur la quantité massive de sang versé ou changer allègrement de sujet pour des sujets ineptes lorsque quelqu'un d'autre panique. Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 1 heure Doses : Coût : T aille Min/1 : Très petit	Nofux Médicament (biochimique, p334) Cette drogue diminue les inhibitions et renforce la détermination. Les utilisateurs de Nofux savent ce qu'ils veulent et sont résolus à obtenir ce qu'ils veulent. Gagnez 1 pool de Moxie pour la durée. Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 8 heures Doses : Coût : T aille Mod/2 : Très petit	Stiff Médicament (biochimique, p334) Fréquemment pris sous forme de menthe à mâcher, ce médicament renforce votre confiance et votre détermination. Vous recevez un modificateur de +10 sur les contrôles SAV/ AIT contre Persuader et Provoquer. Vous obtenez également le comportement amélioré : Têtu (niveau 2). Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 8 heures Doses : Coût : T aille Min/1 : Très petit
Tongzhi Médicament (biochimique, p334) Nommé d'après le terme mandarin daté pour "camarade", tongzhi encourage la coopération et le comportement de soutien, tout en minimisant les attitudes compétitives. C'était une drogue populaire auprès de nombreux hypercorps avant la chute et obligatoire pour leurs effectifs. Cette drogue procure +10 Kinesics, ainsi que +10 Persuade lorsque l'on travaille pour des intérêts communs. Vous obtenez le comportement amélioré : Comportement coopératif (niveau 2). Tapez : Biochimique Demande : toute Durée : 12 heures Doses : Coût : T aille Min/1 : Très petit	Fokus Droque (narcoalgorithme, p334) 01111011 Cette drogue permet de se concentrer et de se concentrer sur l'essentiel. Acquérir le trait de comportement amélioré (obsessionnel) pour la durée et réduire les délais de 25 %. Comportement renforcé (obsessionnel) : -20 sur les rouleaux lorsqu'on n'est pas obsédé par quelque chose, vérification de l'AIT pour ne pas s'engager de manière obsessionnelle. Tapez : Narcoalgorithme Application : numérique Durée : 12 heures (ou redémarrage) Doses : Coût : Taille Min/1 : --	Blab Droque (narcoalgorithme, p334) 01111011 Les propos de Blab entravent votre capacité à mentir ou à retenir des informations. Vous subissez un modificateur de contrôle SAV/WIL de -30 par rapport aux tests Persuader et Provoquer effectués pour interroger ou extraire des informations. Vous subissez également un modificateur de contrôle de -30 sur les tests Deceive et acquérez le Neural Damage : Logorrhée, qui vous rend extrêmement bavard. Tapez : Narcoalgorithme Application : numérique Durée : 1 heure (ou redémarrage) Utilisations : Coût : Mod/R/2 Taille : --

BTX2 Toxine (biochimique, p335) Aussi appelé "morsure de grenouille", le BTX2 est une variante génétiquement améliorée de la batrachotoxine, une cardiotoxine et neurotoxine extrêmement puissante. Elle entraîne une paralysie rapide et un arrêt cardiaque qui tue généralement la cible en quelques tours d'action. Les personnages affectés souffrent d'une DV de 2d10 + 10 pour 3 tours d'action ; les médicaments réduisent ces dommages de moitié. Vous devez également faire un SOM Check ou être immobilisé pendant 1 heure. Tapez : Biochimique Application : cutanée, injection, orale Durée : 3 tours/1 heure Doses : Coût : Maj/R/3 petit Taille : Très petit	Gaz CR Toxine (biochimique, p335) Ce puissant agent incapacitant provoque des secousses oculaires et une cécité temporaire, une forte toux et des difficultés respiratoires, une irritation de la peau et la panique. Les personnages affectés subissent une DV 1d6, un modificateur de -30 aux tests de perception visuelle, et un modificateur de -20 à toutes les autres actions pendant 20 minutes. Tapez : Biochimique Application : cutanée, inhalation Durée : 20 minutes Doses : Coût : T petit aille Min/R/1 : Très petit	Vol Toxine (biochimique, p335) Cette drogue est dérivée de phéromones libérées par la peur et est destinée à susciter l'alarme, voire la terreur. Faites un contrôle AIT ou subissez une crise de panique, en infligeant la SV 1d10. Vous subissez également un modificateur de -30 pour résister à l'intimidation ou à des manipulations émotionnelles basées sur la peur pendant 1 heure. Tapez : Biochimique Application : inhalation Durée : 1 heure Doses : Coût : T petit aille Min/R/1 : Très petit
Nervex Toxine (biochimique, p335) Dérivée d'agents neurotoxiques mortels comme la cyclosarine, le VX et le novichok, cette toxine génétiquement modifiée est déployée sous forme de gaz incolore et inodore qui devient inerte en toute sécurité 10 minutes après son déploiement. Elle provoque une contraction involontaire des muscles, des convulsions et la mort par insuffisance respiratoire. Vous souffrez d'un modificateur de -20 à toutes les actions et devez faire un contrôle SOM ou être invalidé par des convulsions, une paralysie, des nausées et des vomissements. Au bout de 10 minutes, vous mourrez, à moins qu'un antidote (comme l'atropine p331) ne soit appliqué. Tapez : Biochimique Application : cutanée, inhalation, injection, orale Durée : - Doses : Coût : Maj/R/3 petit Taille : Très petit	Ocytocine-A Toxine (biochimique, p335) Variante génétiquement améliorée de l'ocytocine, ce médicament induit la confiance. Appliquez un modificateur de -30 aux tests de contrôle et de cinétique de l'AIT lorsque la confiance est un facteur. Tapez : Biochimique Application : inhalation, injection Durée : 2 heures Doses : Coût : T petit aille Min/R/1 : Très petit	Twitch Toxine (biochimique, p335) Le twitch est un agent convulsif, un gaz neurotoxique non mortel. Appliquez un modificateur de -20 à toutes les actions et faites un contrôle SOM ou devenez invalide avec de graves tremblements musculaires pendant 10 minutes. Tapez : Biochimique Application : cutanée, inhalation, injection, orale Durée : 10 minutes Doses : Coût : T petit aille Min/R/1 : Très petit
Perturbateur Toxine (nanotoxine, p335) Cette nanotoxine attaque la gaine de myéline des nerfs, perturbant l'influx nerveux et provoquant les symptômes de la sclérose en plaques (altération de la vision, de la force musculaire et de la coordination). Toutes les heures, vous subissez un modificateur cumulé de -5 à toutes les actions. Si le modificateur total atteint ou dépasse votre Durabilité, vous êtes paralysé et catatonique (invalide). Ces modificateurs ne peuvent être réduits qu'avec un temps de régénération dans une cuve de guérison (1 heure par -5). Tapez : Nanotoxine Application : injection, orale Durée : 8 heures Doses : Coût : Maj/R/3 petit Taille : Très petit	Nécrose Toxine (nanotoxine, p335) Les nanorobots de nécrose attaquent les parois des cellules à l'intérieur du corps, tuant les tissus. Cette nanotoxine inflige une DV de 1d6 par tour d'action pendant une minute, après quoi les nanorobots se désactivent et se retirent du corps. Tapez : Nanotoxine Application : cutanée, injection, orale Durée : 1 minute Doses : Coût : T petit aille Mod/R/2 : Très petit	Neuropath Toxine (nanotoxine, p335) Ces nanorobots stimulent les récepteurs de la douleur à un niveau systémique, infligeant une agonie. Souffrez -30 à toutes les actions de l'agonie infligée et faites un contrôle AIT ou devenez invalide pendant 8 heures. Tout ce qui vous permet d'ignorer les modificateurs de plaies peut être utilisé pour réduire le modificateur de douleur par 10. Tapez : Nanotoxine Application : cutanée, injection, orale Durée : 8 heures Doses : Coût : T petit aille Mod/R/2 : Très petit

Club L'arme de mêlée (p204) Dommmage : 1d10 Notes : Reach (+10 aux attaques et à la défense contre les autres sans Reach) Coût : T aille Min/1 : Petit	Gants en densiplast L'arme de mêlée (p204) Dommmages : non armé + 2 Notes : Dissimulable (+30 pour se cacher) Un jeu de gants compte comme une arme Coût : T petit aille Min/1 : Très	Hache en diamant L'arme de mêlée (p204) Dommmage : 2d10 + 3 (perforation de l'armure) Notes : A deux mains : -20 à utiliser d'une seule main Reach (+10 aux attaques et à la défense contre les autres sans Reach) Coût : T aille Min/1 : Petit
Bâton télescopique L'arme de mêlée (p204) Dommmage : 1d10 Notes : Dissimulable Coût : T petit aille Min/1 : Très	Coupeur de flexible L'arme de mêlée (p204) Dommmage : 1d10 + 3 Notes : Dissimulable Coût : T aille Min/1 : Petit	Couteau L'arme de mêlée (p204) Dommmage : 1d10 + 2 Coût : T aille Min/1 : Petit
Épée en monofilament L'arme de mêlée (p204) Dommmage : 2d10 + 2 (perforation de l'armure) Notes : Reach (+10 aux attaques et à la défense contre les autres sans Reach) Coût : T Petit aille Min/R/1 :	Monofilament garotte L'arme de mêlée (p204) Dommmage : 3d10 (perforation de l'armure) Notes : Fragile (se brise si vous roulez un échec supérieur) Utilise une compétence exotique (Monowire garotte) Coût : T Petit aille Mod/R/2 :	Lance à piston L'arme de mêlée (p204) Dommmage : 2d10 + 2 (perforation de l'armure) Notes : Reach (+20 aux attaques et à la défense contre les autres sans Reach) A deux mains : -20 à utiliser d'une seule main Une version à usage unique agit comme une minigrenade : le coût est celui de la minigrenade Coût : Taille Min/R/1 ou minigrenade : Petit

Buzzer Arme de pulvérisation (p209) Modes de tir : tir unique Gamme : 15m Damage : comme ruche spécialisée Munitions : 3 Notes : Effet de cône Longue : pas de bonus d'attaque à bout portant Longue : -30 en mêlée A deux mains : -20 à tirer d'une seule main Des munitions : Recharge : Coût : comme la taille de la ruche spécialisée : Petite	Congélateur Arme de pulvérisation (p209) Modes de tir : tir unique Gamme : 15m Munitions : 20 Notes : Effet de cône Enchevêtrement : REF ou piégé [grappiné] ; SOM -30 ou aide extérieure pour se libérer, -10 par succès supérieur. Peut être dopé avec de la drogue. Peut faire office de couverture ; AV 5/10, DUR 20. Longue : pas de bonus d'attaque à bout portant Longue : -30 en mêlée A deux mains : -20 à tirer d'une seule main Des munitions : Recharge : Coût : T aille Mod/2 : Petit	Fusil à plasma Arme de pulvérisation (p209) Modes de tir : semi Portée : 25m Damage : 4d10 + 10 (énergie)(perforation de l'armure) Munitions : 6 Notes : Effet de cône Longue : pas de bonus d'attaque à bout portant Longue : -30 en mêlée A deux mains : -20 à tirer d'une seule main En cas de succès supérieur, cible en feu (2d10/tour, le blindage ne s'applique pas) Dans le vide : 1 tour de refroidissement/2 plans Des munitions : Recharge : Coût : Maj/R/3 Taille : Petit
Pistolet à éclats Arme de pulvérisation (p209) Modes de tir : semi-automatique, rafale, automatique Gamme : 15m Damage : 2d6 + 6 (cinétique) Munitions : 100 Notes : Dissimulable (+30 pour se cacher) Des munitions : Recharge : Coût : T aille Min/R/1 :	Déchiqueteuse Arme de pulvérisation (p209) Modes de tir : semi-automatique, rafale, automatique Portée : 25m Damage : 2d10 + 6 (cinétique) Munitions : 45 + 1 Notes : A deux mains : -20 à tirer d'une seule main Effet de cône Des munitions : Recharge : Coût : T aille Mod/R/2 :	Pulvérisateur Arme de pulvérisation (p209) Modes de tir : tir unique Gamme : 15m Dommages : comme charge utile Munitions : 15 Notes : Longue : pas de bonus d'attaque à bout portant Longue : -30 en mêlée A deux mains : -20 à tirer d'une seule main Chaque tir utilise 3 doses de charge utile ; la cible est atteinte avec une dose Des munitions : Recharge : Coût : T aille Min/1 : Petit
Torche Arme de pulvérisation (p209) Modes de tir : tir unique Gamme : 15m Damage : 3d10 (énergie) Munitions : 20 Notes : Longue : pas de bonus d'attaque à bout portant Longue : -30 en mêlée A deux mains : -20 à tirer d'une seule main En cas de succès supérieur, cible en feu (2d10/tour, le blindage ne s'applique pas) Des munitions : Recharge : Coût : Maj/R/3 Taille : Petit	Pistolet à anneau volt Arme de pulvérisation (p209) Modes de tir : semi Gamme : 15m Damage : 1d6 (énergie) Munitions : 20 Notes : Le choc : SOM check ou enclin Longue : pas de bonus d'attaque à bout portant Longue : -30 en mêlée Étourdir : SOM Check ou étourdissement (p226) 1 tour, +1 par échec supérieur. Appliquez l'armure K en bonus. Les grandes cibles reçoivent un modificateur de +30, les petites cibles -30. En cas d'échec critique, incapacité pendant 1 tour d'action et étourdissement pendant 1 minute. A deux mains : -20 à tirer d'une seule main Des munitions : Recharge : Coût : T aille Min/1 : Petit	

Pistolet de combat (railgun) L'arme cinétique (p210) Modes de feu : semi, rafale Gamme : 38m Dommmage : 1d10 + 1d6 (perforation de l'armure) Munitions : 18 + 1 Notes : Dissimulable (+30 pour se cacher) Une batterie de 200 coups Des munitions : Recharge : Coût : T aille Min/R/1 : Petit	Pistolet moyen (railgun) L'arme cinétique (p210) Modes de tir : semi-automatique, rafale, automatique Gamme : 45m Dommmage : 2d10 (perforation de l'armure) Munitions : 30 + 1 Notes : Une batterie de 200 coups Des munitions : Recharge : Coût : T aille Min/R/1 : Petit	Pistolet lourd (railgun) L'arme cinétique (p210) Modes de tir : semi-automatique, rafale, automatique Gamme : 53m Dommmage : 2d10 + 2 (perforation de l'armure) Munitions : 18 + 1 Notes : Une batterie de 200 coups Des munitions : Recharge : Coût : T aille Min/R/1 : Petit
Pistolet mitrailleur (railgun) L'arme cinétique (p210) Modes de tir : semi-automatique, rafale, automatique Gamme : 38m Dommmage : 1d10 + 1d6 (perforation de l'armure) Munitions : 60 + 1 Notes : Une batterie de 200 coups Des munitions : Recharge : Coût : T aille Min/R/1 : Petit	Mitrailleuse (railgun) L'arme cinétique (p210) Modes de tir : semi-automatique, rafale, automatique Gamme : 75m Dommmage : 2d10 (perforation de l'armure) Munitions : 60 + 1 Notes : A deux mains : -20 à tirer d'une seule main Une batterie de 200 coups Des munitions : Recharge : Coût : T aille Mod/R/2 : Petit	Fusil d'assaut (railgun) L'arme cinétique (p210) Modes de tir : semi-automatique, rafale, automatique Gamme : 150m Dommmage : 2d10 + 2 (perforation de l'armure) Munitions : 90 + 1 Notes : Longue : pas de bonus d'attaque à bout portant Longue : -30 en mêlée A deux mains : -20 à tirer d'une seule main Une batterie de 200 coups Des munitions : Recharge : Coût : T aille Mod/R/2 : Petit
Fusil de combat (railgun) L'arme cinétique (p210) Modes de tir : semi-automatique, rafale, automatique Gamme : 300m Dommmage : 2d10 + 4 (perforation de l'armure) Munitions : 60 + 1 Notes : Longue : pas de bonus d'attaque à bout portant Longue : -30 en mêlée A deux mains : -20 à tirer d'une seule main Une batterie de 200 coups Des munitions : Recharge : Coût : T aille Mod/R/2 : Petit	Mitrailleuse (railgun) L'arme cinétique (p210) Modes de fonctionnement : rafale, automatique Gamme : 750m Dommmage : 3d10 + 2 (perforation de l'armure) Munitions : 100 + 1 Notes : Fixe : si le tir n'est pas correctement étayé à -20 et traiter comme un tir à deux mains (-20 supplémentaires pour tirer d'une seule main) Longue : pas de bonus d'attaque à bout portant Longue : -30 en mêlée Une batterie de 200 coups Des munitions : Recharge : Coût : Maj/R/3 Taille : Petit	Fusil de sniper (railgun) L'arme cinétique (p210) Modes de tir : semi Gamme : 750m Dommmage : 3d10 + 10 (perforation de l'armure) Munitions : 18 + 1 Notes : Fixe : si le tir n'est pas correctement étayé à -20 et traiter comme un tir à deux mains (-20 supplémentaires pour tirer d'une seule main) Longue : pas de bonus d'attaque à bout portant Longue : -30 en mêlée Une batterie de 200 coups Des munitions : Recharge : Coût : Maj/R/3 Taille : Petit

Pistolet de combat  L'arme cinétique (p210) Modes de feu : semi, rafale Portée : 25m Domage : 1d10 + 1d6 Munitions : 9 + 1 Notes : Dissimulable (+30 pour se cacher) Peut utiliser des munitions spéciales (p211) Des munitions : Recharge : Coût : T Petit aille Min/R/1 :	Pistolet moyen  L'arme cinétique (p210) Modes de tir : semi-automatique, rafale, automatique Gamme : 30m Domage : 2d10 Munitions : 15 + 1 Notes : Peut utiliser des munitions spéciales (p211) Des munitions : Recharge : Coût : T Petit aille Min/R/1 :	Pistolet lourd  L'arme cinétique (p210) Modes de tir : semi-automatique, rafale, automatique Gamme : 35m Domage : 2d10 + 2 Munitions : 9 + 1 Notes : Peut utiliser des munitions spéciales (p211) Des munitions : Recharge : Coût : T Petit aille Min/R/1 :
Pistolet mitrailleur  L'arme cinétique (p210) Modes de tir : semi-automatique, rafale, automatique Portée : 25m Domage : 1d10 + 1d6 Munitions : 30 + 1 Notes : Peut utiliser des munitions spéciales (p211) Des munitions : Recharge : Coût : T Petit aille Min/R/1 :	Mitraillette  L'arme cinétique (p210) Modes de tir : semi-automatique, rafale, automatique Gamme : 50m Domage : 2d10 Munitions : 30 + 1 Notes : A deux mains : -20 à tirer d'une seule main Peut utiliser des munitions spéciales (p211) Des munitions : Recharge : Coût : T Petit aille Mod/R/2 :	Fusil d'assaut  L'arme cinétique (p210) Modes de tir : semi-automatique, rafale, automatique Gamme : 100m Domage : 2d10 + 2 Munitions : 45 + 1 Notes : Longue : pas de bonus d'attaque à bout portant Longue : -30 en mêlée A deux mains : -20 à tirer d'une seule main Peut utiliser des munitions spéciales (p211) Des munitions : Recharge : Coût : T Petit aille Mod/R/2 :
Fusil de combat  L'arme cinétique (p210) Modes de tir : semi-automatique, rafale, automatique Portée : 200m Domage : 2d10 + 4 Munitions : 30 + 1 Notes : Longue : pas de bonus d'attaque à bout portant Longue : -30 en mêlée A deux mains : -20 à tirer d'une seule main Peut utiliser des munitions spéciales (p211) Des munitions : Recharge : Coût : T Petit aille Mod/R/2 :	Mitrailleuse  L'arme cinétique (p210) Modes de fonctionnement : rafale, automatique Gamme : 500m Domage : 3d10 + 2 Munitions : 50 + 1 Notes : Fixe : si le tir n'est pas correctement étayé à -20 et traiter comme un tir à deux mains (-20 supplémentaires pour tirer d'une seule main) Longue : pas de bonus d'attaque à bout portant Longue : -30 en mêlée Peut utiliser des munitions spéciales (p211) Des munitions : Recharge : Coût : Maj/R/3 Petit Taille :	Fusil de sniper  L'arme cinétique (p210) Modes de tir : semi Gamme : 500m Domage : 3d10 + 10 Munitions : 9 + 1 Notes : Fixe : si le tir n'est pas correctement étayé à -20 et traiter comme un tir à deux mains (-20 supplémentaires pour tirer d'une seule main) Longue : pas de bonus d'attaque à bout portant Longue : -30 en mêlée Peut utiliser des munitions spéciales (p211) Des munitions : Recharge : Coût : Maj/R/3 Petit Taille : Petit

Lanceur à usage unique L'arme du chercheur (p213) Modes de tir : tir unique Gamme : 300m Dommmages : comme un missile standard Munitions : 1 Notes : Longue : pas de bonus d'attaque à bout portant Longue : -30 en mêlée Pas de proximité : ne peut pas être utilisé à bout portant ou à courte distance (rouleau Hardware ou Infosec pour passer outre) Usage unique A deux mains : -20 à tirer d'une seule main Coût : comme la taille du missile : Petit	Brassard de cherche L'arme du chercheur (p213) Modes de tir : tir unique Gamme : 75m Dommmage : comme un micromissile Munitions : 4 micromissiles Notes : Pas de point à blanc : ne peut pas être utilisé à bout portant (rouleau Hardware ou Infosec pour passer outre) Des munitions : Micro O O O O O Coût : T aille Mod/R/2 : Petit	Pistolet de recherch L'arme du chercheur (p213) Modes de tir : semi Gamme : 75m Dommmage : comme un micromissile Munitions : 8 micromissiles Notes : Pas de point à blanc : ne peut pas être utilisé à bout portant (rouleau Hardware ou Infosec pour passer outre) Des munitions : Micro O O O O O O O O O O Coût : T aille Mod/R/2 : Petit
Fusil de chasse L'arme du chercheur (p213) Modes de tir : semi Gamme : 75m (micro) ou 150m (mini) Dommmages : en tant que micro- ou minimissile Munitions : 12 micro- ou 6 minimissiles Notes : Longue : pas de bonus d'attaque à bout portant Longue : -30 en mêlée Pas de proximité : ne peut pas être utilisé à bout portant ou à courte distance (rouleau Hardware ou Infosec pour passer outre) A deux mains : -20 à tirer d'une seule main Des munitions : Micro : OOO OOO OOO OOO OOO Mini : O O O O O O O O Coût : Maj/R/3 Taille : Petit	Chercheur de fond L'arme du chercheur (p213) Modes de tir : semi Gamme : 75m Dommmage : comme missile Munitions : 6 micromissiles Notes : Pas de proximité : ne peut pas être utilisé à bout portant ou à courte distance (rouleau Hardware ou Infosec pour passer outre) A deux mains : -20 à tirer d'une seule main Généralement fixé sous le canon des GMS ou des fusils Des munitions : Micro O O O O O O O Coût : T aille Mod/R/2 : Petit	Grenade : tactique polyvalente Minigrenade (p213) Gamme : SOM en mètres (utiliser Athlétisme) Dommmage : Frag : 3d10+6 (cinétique), centré (-2DV/m), rayon de 5m Haute explosibilité : 3d10+10 (énergie), centrée (-2DV/m), knockdown 10m radius Notes : Attaque à effet de surface (p218) Peut utiliser du matériel (démolitions) pour placer A la dérive, la grenade se disperse (p218) Peut augmenter la réduction de la DV jusqu'à -20/m Numéro : O O O O O O Coût : T aille Mod/R/2 : Très petit
Grenade : tactique polyvalente Grenade standard (p213) Gamme : SOM en mètres (utiliser Athlétisme) Dommmage : Frag : 4d10+6 (cinétique), centré (-2DV/m), rayon de 5m Haute explosibilité : 4d10+10 (énergie), centrée (-2DV/m), rayon de 10m Notes : Attaque à effet de surface (p218) Peut utiliser du matériel (démolitions) pour placer A la dérive, la grenade se disperse (p218) Peut augmenter la réduction de la DV jusqu'à -20/m Numéro : O O O Coût : T aille Mod/R/2 : Très petit	Grenade : éblouissante Minigrenade (p213) Gamme : SOM en mètres (utiliser Athlétisme) Dommmages : aucun Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 50 m Peut utiliser du matériel (démolitions) pour placer A la dérive, la grenade se disperse (p218) Toute personne se trouvant dans l'EA sans anti-reflet doit effectuer un contrôle REF ou être aveuglée (p218 ; 1 tour +1/défaillance supérieure ; une défaillance critique signifie une cécité permanente). Les caméras optiques/IR sont surchargées. Durée d'une heure, sauf si elles sont réglées sur une durée inférieure ou détruites (DUR 10, AV 5/10). Numéro : O O O O O O	Grenade : éblouissante Grenade standard (p213) Gamme : SOM en mètres (utiliser Athlétisme) Dommmages : aucun Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 100 m Peut utiliser du matériel (démolitions) pour placer A la dérive, la grenade se disperse (p218) Toute personne se trouvant dans l'EA sans anti-reflet doit effectuer un contrôle REF ou être aveuglée (p218 ; 1 tour +1/défaillance supérieure ; une défaillance critique signifie une cécité permanente). Les caméras optiques/IR sont surchargées. Durée d'une heure, sauf si elles sont réglées sur une durée inférieure ou détruites (DUR 10, AV 5/10). Numéro : O O O

	Coût : T petit	aille Mod/R/2 : Très	Coût : T petit	aille Mod/R/2 : Très
Grenade : PEM Minigrenade (p213) Gamme : SOM en mètres (utiliser Athlétisme) Dommage : 2d10 + 6 (uniquement pour les nanoswarms) Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 50 m Peut utiliser du matériel (démolitions) pour placer A la dérive, la grenade se disperse (p218) Dommage aux antennes. Toutes les radios (y compris celles qui se trouvent dans des inserts en maille, des nanobots et des microbots) sont désactivées jusqu'à ce qu'elles soient réparées avec un matériel ou un médicament approprié : Test biotechnologique ou un fixateur nanochauffé. Numéro : O O O O O O Coût : Maj/R/3 petit Taille : Très	Grenade : PEM Grenade standard (p213) Gamme : SOM en mètres (utiliser Athlétisme) Dommage : 2d10 + 6 (uniquement pour les nanoswarms) Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 100 m Peut utiliser du matériel (démolitions) pour placer A la dérive, la grenade se disperse (p218) Dommage aux antennes. Toutes les radios (y compris celles qui se trouvent dans des inserts en maille, des nanobots et des microbots) sont désactivées jusqu'à ce qu'elles soient réparées avec un matériel ou un médicament approprié : Test biotechnologique ou un fixateur nanochauffé. Numéro : O O O Coût : Maj/R/3 petit Taille : Très	Grenade : gaz/fumées Minigrenade (p213) Gamme : SOM en mètres (utiliser Athlétisme) Dommages : fumée : aucun ; gaz : comme charge utile Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 20 m Peut utiliser du matériel (démolitions) pour placer A la dérive, la grenade se disperse (p218) La fumée gêne la vue (-20) avec des fumées épaisses de couleur choisie et est chauffée pour obscurcir les signatures thermiques. Elle persiste pendant 3 minutes mais peut dériver ou se dissiper plus rapidement selon les conditions. Les munitions à gaz délivrent une dose à quiconque se trouve dans le nuage mais se dissipent après 3 tours. Numéro : O O O O O O Coût : T petit aille Min/1 : Très		
Grenade : gaz/fumées Grenade standard (p213) Gamme : SOM en mètres (utiliser Athlétisme) Dommages : fumée : aucun ; gaz : comme charge utile Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 40 m Peut utiliser du matériel (démolitions) pour placer A la dérive, la grenade se disperse (p218) La fumée gêne la vue (-20) avec des fumées épaisses de couleur choisie et est chauffée pour obscurcir les signatures thermiques. Elle persiste pendant 3 minutes mais peut dériver ou se dissiper plus rapidement selon les conditions. Les munitions à gaz délivrent une dose à quiconque se trouve dans le nuage mais se dissipent après 3 tours. Numéro : O O O Coût : T petit aille Min/1 : Très	Grenade : plasmaburst Minigrenade (p213) Gamme : SOM en mètres (utiliser Athlétisme) Dommage : 3D10 + 10 (énergie) (perforation de l'armure) Notes : Attaque à effet de zone : Explosion centrée (-2DV/m) Peut utiliser du matériel (démolitions) pour placer A la dérive, la grenade se disperse (p218) Peut augmenter la réduction de la DV jusqu'à -20/m Numéro : O O O O O O Coût : Maj/R/3 petit Taille : Très	Grenade : plasmaburst Grenade standard (p213) Gamme : SOM en mètres (utiliser Athlétisme) Dommage : 4D10 + 10 (énergie) (perforation de l'armure) Notes : Attaque à effet de zone : Explosion centrée (-2DV/m) Peut utiliser du matériel (démolitions) pour placer A la dérive, la grenade se disperse (p218) Peut augmenter la réduction de la DV jusqu'à -20/m Numéro : O O O Coût : Maj/R/3 petit Taille : Très		
Grenade : éclaboussure Minigrenade (p213) Gamme : SOM en mètres (utiliser Athlétisme) Dommages : comme charge utile Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 10 m Peut utiliser du matériel (démolitions) pour placer A la dérive, la grenade se disperse (p218) Contient une nano-chauffe ou 5 doses d'une drogue ou d'une toxine si elle est chargée ; les cibles sont affectées par une dose. Numéro : O O O O O O	Grenade : éclaboussure Minigrenade (p213) Gamme : SOM en mètres (utiliser Athlétisme) Dommages : comme charge utile Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 20 m Peut utiliser du matériel (démolitions) pour placer A la dérive, la grenade se disperse (p218) Contient une nano-chauffe ou 5 doses d'une drogue ou d'une toxine si elle est chargée ; les cibles sont affectées par une dose. Numéro : O O O	Grenade : étourdir Minigrenade (p213) Gamme : SOM en mètres (utiliser Athlétisme) Dégâts : étourdissement : 1d6 + 2 (cinétique) surcharge : aucune Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 10 m Peut utiliser du matériel (démolitions) pour placer A la dérive, la grenade se disperse (p218) Étourdissement : effet instantané. Aveuglement (p216), renversement (p216), choc (p219) Surcharge : dure 1 minute. Aveuglement (p216), douleur (p216)		

Coût : comme la taille de la charge utile : Très petit	Coût : comme la taille de la charge utile : Très petit	Numéro : 0 0 0 0 0 0 Coût : T aille Mod/2 : Très petit
Grenade : étourdir  Grenade standard (p213) Gamme : SOM en mètres (utiliser Athlétisme) Dégâts : étourdissement : 1d6 + 2 (cinétique) surcharge : aucune Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 20 m Peut utiliser du matériel (démolitions) pour placer A la dérive, la grenade se disperse (p218) Étourdissement : aveuglement (p216), choc (p216), choc (p219) Surcharge : dure 1 minute. Aveuglement (p216), douleur (p216) Numéro : 0 0 0 Coût : T aille Mod/2 : Très petit	Grenade : thermobarique  Minigrenade (p213) Gamme : SOM en mètres (utiliser Athlétisme) Damage : 2d10 + 6 (énergie)(perforation de l'armure) Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 10 m Peut utiliser du matériel (démolitions) pour placer Le choc : SOM roll ou knocked prone A la dérive, la grenade se disperse (p218) Numéro : 0 0 0 0 0 0 Coût : Maj/R/3 Taille : Très petit	Grenade : thermobarique  Grenade standard (p213) Gamme : SOM en mètres (utiliser Athlétisme) Damage : 2d10 + 6 (énergie)(perforation de l'armure) Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 20 m Peut utiliser du matériel (démolitions) pour placer Le choc : SOM roll ou knocked prone A la dérive, la grenade se disperse (p218) Numéro : 0 0 0 0 0 0 Coût : Maj/R/3 Taille : Très petit
Chercheur : polyvalent tactique  Micromissile (p213) Damage : <i>Frag</i> : 3d10+6 (cinétique), centré (-2DV/m), rayon de 5m <i>Haute explosibilité</i> : 3d10+10 (énergie), centrée (-2DV/m), knockdown 10m radius Notes : Attaque à effet de surface (p218) En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Peut augmenter la réduction de la DV jusqu'à -20/m Numéro : 0 0 0 0 0 0 Coût : T aille Mod/R/2 : Très petit	Chercheur : polyvalent tactique  Minimissile (p213) Damage : <i>Frag</i> : 4d10+6 (cinétique), centré (-2DV/m), rayon de 5m <i>Haute explosibilité</i> : 4d10+10 (énergie), centrée (-2DV/m), knockdown 10m radius Notes : Attaque à effet de surface (p218) En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Peut augmenter la réduction de la DV jusqu'à -20/m Numéro : 0 0 0 Coût : T aille Mod/R/2 : Très petit	Chercheur : polyvalent tactique  Missile standard (p213) Damage : <i>Frag</i> : 6d10+12 (cinétique), centré (-2DV/m), rayon de 5m <i>Haute explosibilité</i> : 6d10+20 (énergie), centrée (-2DV/m), knockdown 10m radius Notes : Attaque à effet de surface (p218) En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Peut augmenter la réduction de la DV jusqu'à -20/m Numéro : 0 Coût : T aille Mod/R/2 : Petit
Chercheur : éblouissant  Micromissile (p213) Dommages : aucun Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 50 m En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Toute personne se trouvant dans l'EA sans anti-reflet doit effectuer un contrôle REF ou être aveuglée (p218 ; 1 tour +1/défaillance supérieure ; une défaillance critique signifie une cécité permanente). Les caméras optiques/IR sont surchargées. Durée d'une heure, sauf si elles sont réglées sur une durée inférieure ou détruites (DUR 10, AV 5/10). Numéro : 0 0 0 0 0 0	Chercheur : éblouissant  Minimissile (p213) Dommages : aucun Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 100 m En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Toute personne se trouvant dans l'EA sans anti-reflet doit effectuer un contrôle REF ou être aveuglée (p218 ; 1 tour +1/défaillance supérieure ; une défaillance critique signifie une cécité permanente). Les caméras optiques/IR sont surchargées. Durée d'une heure, sauf si elles sont réglées sur une durée inférieure ou détruites (DUR 10, AV 5/10). Numéro : 0 0 0	Chercheur : éblouissant  Missile standard (p213) Dommages : aucun Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 100 m En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Toute personne se trouvant dans l'EA sans anti-reflet doit effectuer un contrôle REF ou être aveuglée (p218 ; 1 tour +1/défaillance supérieure ; une défaillance critique signifie une cécité permanente). Les caméras optiques/IR sont surchargées. Durée d'une heure, sauf si elles sont réglées sur une durée inférieure ou détruites (DUR 10, AV 5/10). Numéro : 0

Coût : T petit	aille Mod/R/2 : Très	Coût : T petit	aille Mod/R/2 : Très	Coût : T Petit	aille Mod/R/2 :
Chercheur : EMP Micromissile (p213) Dommmage : 2d10 + 6 (uniquement pour les nanoswarms) Notes : Attaque à effet de surface - 50 m de rayon uniforme En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Dommage aux antennes. Toutes les radios (y compris celles qui se trouvent dans des inserts en maille, des nanobots et des microbots) sont désactivées jusqu'à ce qu'elles soient réparées avec un matériel ou un médicament approprié : Test biotechnologique ou un fixateur nanochauffé. Numéro : 0 0 0 0 0 0 Coût : Maj/R/3 petit Taille : Très		Chercheur : EMP Minimissile (p213) Dommmage : 2d10 + 6 (uniquement pour les nanoswarms) Notes : Attaque à effet de surface - 100 m de rayon uniforme En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Dommage aux antennes. Toutes les radios (y compris celles qui se trouvent dans des inserts en maille, des nanobots et des microbots) sont désactivées jusqu'à ce qu'elles soient réparées avec un matériel ou un médicament approprié : Test biotechnologique ou un fixateur nanochauffé. Numéro : 0 0 0 Coût : Maj/R/3 petit Taille : Très		Chercheur : EMP Missile standard (p213) Dommmage : 2d10 + 6 (uniquement pour les nanoswarms) Notes : Attaque à effet de surface - 100 m de rayon uniforme En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Dommage aux antennes. Toutes les radios (y compris celles qui se trouvent dans des inserts en maille, des nanobots et des microbots) sont désactivées jusqu'à ce qu'elles soient réparées avec un matériel ou un médicament approprié : Test biotechnologique ou un fixateur nanochauffé. Numéro : 0 Coût : Maj/R/3 Taille : Petit	
Chercheur : gaz/fumées Micromissile (p213) Dommmages : fumée : aucun ; gaz : comme charge utile Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 20 m En cas d'échec, le missile se disperse (p218) La fumée gêne la vue (-20) avec des fumées épaisses de couleur choisie et est chauffée pour obscurcir les signatures thermiques. Elle persiste pendant 3 minutes mais peut dériver ou se dissiper plus rapidement selon les conditions. Les munitions à gaz délivrent une dose à quiconque se trouve dans le nuage mais se dissipent après 3 tours. Numéro : 0 0 0 0 0 0 Coût : T petit aille Min/1 : Très		Chercheur : gaz/fumées Minimissile (p213) Dommmages : fumée : aucun ; gaz : comme charge utile Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 40 m En cas d'échec, le missile se disperse (p218) La fumée gêne la vue (-20) avec des fumées épaisses de couleur choisie et est chauffée pour obscurcir les signatures thermiques. Elle persiste pendant 3 minutes mais peut dériver ou se dissiper plus rapidement selon les conditions. Les munitions à gaz délivrent une dose à quiconque se trouve dans le nuage mais se dissipent après 3 tours. Numéro : 0 0 0 Coût : T petit aille Min/1 : Très		Chercheur : gaz/fumée Missile standard (p213) Dommmages : fumée : aucun ; gaz : comme charge utile Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 40 m En cas d'échec, le missile se disperse (p218) La fumée gêne la vue (-20) avec des fumées épaisses de couleur choisie et est chauffée pour obscurcir les signatures thermiques. Elle persiste pendant 3 minutes mais peut dériver ou se dissiper plus rapidement selon les conditions. Les munitions à gaz délivrent une dose à quiconque se trouve dans le nuage mais se dissipent après 3 tours. Numéro : 0 Coût : T aille Min/1 : Petit	
Chercheur : plasmaburst Micromissile (p213) Dommmage : 3D10 + 10 (énergie) (perforation de l'armure) Notes : Attaque à effet de zone : Explosion centrée (-2DV/m) En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Peut augmenter la réduction de la DV jusqu'à -20/m Numéro : 0 0 0 0 0 0		Chercheur : plasmaburst Minimissile (p213) Dommmage : 4D10 + 10 (énergie) (perforation de l'armure) Notes : Attaque à effet de zone : Explosion centrée (-2DV/m) En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Peut augmenter la réduction de la DV jusqu'à -20/m Numéro : 0 0 0		Chercheur : plasmaburst Missile standard (p213) Dommmage : 6D10 + 20 (énergie) (perforation de l'armure) Notes : Attaque à effet de zone : Explosion centrée (-2DV/m) En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Peut augmenter la réduction de la DV jusqu'à -20/m Numéro : 0	

Coût : Maj/R/3 petit Taille : Très	Coût : Maj/R/3 petit Taille : Très	Coût : Maj/R/3 Petit Taille :
Chercheur : HEAP Micromissile (p213) Dommmage : 3D10 + 12 (cinétique) (perforation de l'armure) Notes : Le choc : SOM check ou enclin Pas d'effet de surface En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Numéro : O O O O O O Coût : Maj/R/3 petit Taille : Très	Chercheur : HEAP Minimissile (p213) Dommmage : 4D10 + 12 (cinétique) (perforation de l'armure) Notes : Le choc : SOM check ou enclin Pas d'effet de surface En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Numéro : O O O Coût : Maj/R/3 petit Taille : Très	Chercheur : HEAP Missile standard (p213) Dommmage : 6D10 + 24 (cinétique) (perforation de l'armure) Notes : Le choc : SOM check ou enclin Pas d'effet de surface En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Numéro : O Coût : Maj/R/3 Petit Taille :
Chercheur : éclaboussure Micromissile (p213) Dommmages : comme charge utile Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 10 m En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Contient une nano-chauffe ou 5 doses d'une drogue ou d'une toxine si elle est chargée ; les cibles sont affectées par une dose. Numéro : O O O O O O Coût : comme la taille de la charge utile : Très petit	Chercheur : éclaboussure Minimissile (p213) Dommmages : comme charge utile Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 20 m En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Contient une nano-chauffe ou 5 doses d'une drogue ou d'une toxine si elle est chargée ; les cibles sont affectées par une dose. Numéro : O O O Coût : comme la taille de la charge utile : Très petit	Chercheur : éclaboussure Missile standard (p213) Dommmages : comme charge utile Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 20 m En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Contient une nano-chauffe ou 5 doses d'une drogue ou d'une toxine si elle est chargée ; les cibles sont affectées par une dose. Numéro : O Coût : comme la taille de la charge utile : Petite
Chercheur : étourdir Micromissile (p213) Dégâts : étourdissement : 1d6 + 2 (cinétique) surcharge : aucune Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 10 m En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Étourdissement : effet instantané. Aveuglement (p216), renversement (p216), choc (p219) Surcharge : dure 1 minute. Aveuglement (p216), douleur (p216) Numéro : O O O O O O Coût : T petit aille Mod/2 : Très	Chercheur : étourdir Minimissile (p213) Dégâts : étourdissement : 1d6 + 2 (cinétique) surcharge : aucune Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 20 m En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Étourdissement : effet instantané. Aveuglement (p216), renversement (p216), choc (p219) Surcharge : dure 1 minute. Aveuglement (p216), douleur (p216) Numéro : O O O Coût : T petit aille Mod/2 : Très	Chercheur : étourdir Missile standard (p213) Dégâts : étourdissement : 1d6 + 2 (cinétique) surcharge : aucune Notes : Attaque à effet de surface - rayon uniforme de 20 m En cas d'échec, le missile se disperse (p218) Étourdissement : effet instantané. Aveuglement (p216), renversement (p216), choc (p219) Surcharge : dure 1 minute. Aveuglement (p216), douleur (p216) Numéro : O Coût : T aille Mod/2 : Petit

Micromissile (p213)



Minimissile (p213)

Notes :

Le choc : SOM roll ou knocked prone
En cas d'échec, le missile se disperse
(p218)

Numéro : 0 0 0

Taille : Très

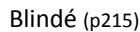
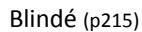


Missile standard (p213)

Notes :

Le choc : SOM roll ou knocked prone
En cas d'échec, le missile se disperse
(p218)

Numéro : 0

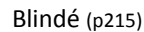


Evaluation : 3 Énergie, 6 Cinétique

Notes :

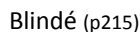
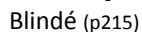
Peut être superposé à d'autres armures
Dissimulable : +30 pour cacher

Coût : Min/1



Evaluation : 6 Energie, 12 Cinétique

Coût : $\text{Mod}/2$



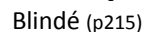
Evaluation : +6 Energie, +12 Cinétique

Notes :

En deux mains

Ce lourd bouclier est essentiellement une barrière portable équipée de projecteurs. Il doit être porté à deux mains.

Coût : Min/1



Evaluation : 8 Énergie, 14 Cinétique

La combinaison comprend un ecto
intégré, des caméras et des moniteurs de
santé.

Coût : $\text{Mod}/2$

Armure de combat Blindé (p215) Evaluation : 12 Énergie, 16 Cinétique Cette combinaison est étanche et climatisée pour protéger le porteur des environnements hostiles et des produits chimiques avec une heure d'air. Coût : Maj/R/3	Combinaison d'urgence Blindé (p215) Classement (actif) : 3 Énergie, 8 Cinétique Classement (inactif) : 3 Énergie, 2 Cinétique Coût : Min/1	Casque Blindé (p215) Evaluation : +2 Energie, +2 Cinétique Notes : AV 4/10 contre les prises de vue Les casques sont déjà inclus avec les gilets pare-balles, les armures de combat et toutes les combinaisons (utilisez l'AV complet de cette armure contre les coups de tête). Coût : Min/1
Bouclier antiémeute Blindé (p215) Evaluation : +3 Energie, +4 Cinétique Notes : Choc (p219) Toucher seulement : si vous choisissez cette option : +20 modificateur à votre attaque mais ne fait pas de dégâts Coût : Min/1	Deuxième peau Blindé (p215) Evaluation : +2 Energie, +3 Cinétique Notes : Dissimulable : +30 pour cacher Coût : Min/1	L'aspirateur léger Vacsuit (p341) Evaluation : 5 Énergie, 2 Cinétique Lorsqu'elle est activée, la combinaison devient étanche à la peau et résistante au vide sur 3 tours d'action. Idéal pour les environnements moins rudes. Les recycleurs fournissent 8 heures d'air. Comprend un phare, un ecto et des capteurs atmosphériques. Ils vous protègent des températures de -75 à 100 C. Ils se ferment instantanément, sauf si plus de 20 points de dégâts sont infligés en même temps. (Les anciens modèles d'aspirateurs n'ont pas les tissus élégants et sont faits de matériaux plus rigides et plus volumineux. En enfiler un est une action de tâche de contrôle REF avec un délai d'une minute (20 tours d'action). Les fonctions de détachement rapide permettent de les enlever en 3 tours d'action). Coût : Mod/2
L'aspirateur standard Vacsuit (p341) Evaluation : 8 Énergie, 6 Cinétique Lorsqu'elle est activée, la combinaison devient étanche à la peau et résistante au vide sur 3 tours d'action. Elle fournit 48 heures d'air et intègre un autocuiseur capable de recycler tous les déchets et de produire indéfiniment de la nourriture et de l'eau. Chaque combinaison est équipée d'un ecto, d'un booster radio, de spécifications et de capteurs atmosphériques. Ils vous protègent contre des températures allant de -175 à 140 C. Ils scellent instantanément tout trou, sauf si plus de 30 points de dégâts sont infligés en même temps. (Les anciens modèles d'aspirateurs n'ont pas les tissus élégants et sont faits de matériaux plus rigides et plus volumineux. En enfiler un est une action de tâche de contrôle REF avec un délai d'une minute (20 tours d'action). Les fonctions de détachement rapide permettent de les enlever en 3 tours d'action). Coût : Maj/3		

Breather La technologie au quotidien (p317) Notes : Convertit indéfiniment le _{co2} en oxygène. S'il n'y a pas de _{co2}, il fournit 2 heures d'air respirable. Coût : T petit aille Min/1 : Très	Combinaison froide La technologie au quotidien (p317) Notes : Protège contre les températures allant jusqu'à -100C et est partiellement pressurisé Coût : T Petit aille Min/1 :	Ecto La technologie au quotidien (p317) Les appareils mobiles qui sont l'équivalent des inserts en maille moins les capteurs médicaux internes. Couplés à des lunettes, des lentilles de contact, des oreillettes et des gants haptiques sans fil. Notes : -10 modificateur aux actions Mesh Coût : T petit aille Min/1 : Très
Bande adhésive La technologie au quotidien (p317) Le nano-collant peut être utilisé pour faire adhérer un engin à n'importe quelle surface, qui est ensuite facilement libéré en tirant dans la bonne direction (perpen- diculaire). Coût : T petit aille Min/1 : Très	Projecteur holographique La technologie au quotidien (p317) Cet appareil peut projeter des images et des films tridimensionnels haute définition et ultra-réalistes. De loin (20 mètres et plus), ces hologrammes sont difficiles à distinguer comme étant des faux, mais de près, ils sont plus faciles à voir pour ce qu'ils sont (modificateur de test de perception +20). Les hologrammes n'apparaissent pas dans d'autres longueurs d'onde que la lumière visuelle, et sont donc facilement identifiables par toute personne ayant une vision améliorée. Coût : T petit aille Min/1 : Très	Chaussures en microgravité La technologie au quotidien (p317) Ces chaussures sont équipées de velcro et/ou d'un système magnétique, ce qui permet au porteur de marcher normalement sur des surfaces appropriées en microgravité et dans des environnements sans gravité, plutôt que de flotter ou de rebondir. Coût : T Petit aille Min/1 :
Batterie nucléaire La technologie au quotidien (p317) Ces piles de taille microscopique produisent de l'énergie à partir de la désintégration des radio-isotopes, la stockant pour l'utiliser. Elles peuvent produire de l'énergie pendant des années, voire des décennies. Elles sont souvent utilisées pour recharger des piles standard. Coût : T petit aille Min/1 : Très	Capteur portable La technologie au quotidien (p317) Il s'agit d'un petit système de capteur portable (pouvant même être porté). Le type de capteur doit être choisi (par exemple : infrarouge, lidar, radar, rayons X). Des systèmes de capteurs combinés sont également disponibles, à un coût cumulé. Voir Détecteurs <i>et capteurs</i> p318, et Portée des radios et des capteurs p337. Coût : T petit aille Mod/2 : Très	Vêtements intelligents La technologie au quotidien (p317) Fabriqués à partir de matériaux intelligents, vous pouvez changer la couleur/le motif des vêtements intelligents immédiatement et la texture et la coupe en 1d6 minutes. Lorsqu'ils sont utilisés à des fins de camouflage, les vêtements intelligents appliquent un modificateur de +10 aux tests d'infiltration, +30 si vous êtes complètement couvert (ou si vous utilisez une peau de caméléon) et que vous restez immobile. Ce camouflage ne s'applique pas aux capteurs de chaleur radar, rayons X, gamma ou infrarouge (y compris la vision améliorée). Vous pouvez également utiliser des vêtements intelligents pour vous démarquer (+10 à +30 pour vous percevoir). Les vêtements intelligents vous permettent d'être à l'aise dans des environnements de -40 à 70 C. Coût : T Petit aille Min/1 :

Chargeur solaire

La technologie au quotidien (p317)

Cette petite unité portable se déploie en panneaux solaires très efficaces, utiles pour capter la lumière du soleil et charger l'électronique ou recharger des batteries. Il est courant dans les opérations d'écrasement de portes et d'exploitation minière d'astéroïdes, bien que la production d'énergie dépende de la proximité du soleil/de l'étoile.

Coût : T
Petit

aille Min/1 :

Spécifications

La technologie au quotidien (p317)

Les lunettes de protection sont des lunettes qui améliorent la vision. Elles offrent tous les avantages de la vision améliorée p318 et comprennent un émetteur de rayons T p318. Elles offrent un bonus de +10 aux tests de perception.

Coût : T
petit

aille Mod/2 : Très

Pile standard

La technologie au quotidien (p317)

Les batteries sont des supraconducteurs à température ambiante, de taille microscopique, de haute densité, d'ultra-capacité et rechargeables, qui peuvent fonctionner pendant des centaines d'heures.

Coût : T
petit

aille Min/1 : Très

Outils (kit)

La technologie au quotidien (p317)

Compétence
: _____

Cette boîte à outils portable permet d'utiliser la compétence appropriée.

Coût : T
Petit

aille Min/1 :

Outils (boutique)

La technologie au quotidien (p317)

Compétence
: _____

Cet ensemble d'outils tient dans un grand véhicule et permet d'utiliser la compétence appropriée.

Coût : T
Support :

aille Mod/2 :

Outils (facilité)

La technologie au quotidien (p317)

Compétence : _____

Cet énorme ensemble d'outils et d'équipements non mobiles permet d'utiliser la compétence appropriée.

Coût : T
énorme

aille Min/1 : Grand ou

Utilitool

La technologie au quotidien (p343)

Dans sa forme de base, un outil utilitaire a la taille et la forme d'un grand stylo à bille. Fabriqué à partir de matériaux intelligents, il peut se transformer en presque n'importe quel outil en 1d6 minutes, d'une clé, d'un couteau ou d'un tournevis électrique à une meuleuse rotative ou une pince.

Coût : T
petit

aille Min/1 : Très

Visionneuses

La technologie au quotidien (p317)

Les visionneuses sont une version longue portée des lunettes, un peu comme des jumelles avancées. Elles offrent un grossissement de 50 fois et intègrent un microphone directionnel qui multiplie par 50 le son provenant de la direction à laquelle vous faites face. Les visionneuses ne sont pas utiles à courte portée.

Coût : T
petit

aille Mod/2 : Très

Emetteur d'énergie sans fil

La technologie au quotidien (p317)

Lorsqu'il est branché sur une source d'énergie, cet émetteur transfère l'énergie à des appareils situés dans un rayon de 20 mètres par couplage inductif résonnant en champ proche. Ces dispositifs sont courants dans les zones d'habitat, tant publiques que privées.

Coût : T
petit

aille Min/1 : Très

 Le pont de l'ego Matériel pour les nanotechnologies (p343) Les ponts du moi sont des dispositifs utilisés pour le téléchargement depuis et vers des cerveaux biologiques (<i>Backups & Uploading</i> p286). Les capteurs crâniens du pont se déploient autour de votre tête lorsqu'il est utilisé, pour imager et scanner votre cerveau. Les aiguilles dans le repose-nuque déploient des nanorobots qui mesurent votre esprit et vos connexions neuronales (upload) ou les recartent physiquement (download). Coût : T Petit aille Mod/2 :	 Spray cicatrisant Matériel pour les nanotechnologies (p343) Cette très petite boîte contient une application à usage unique de nanorobots médicaux pour la guérison de biomorphes. Il suffit de le vaporiser sur une plaie ouverte ou de l'injecter dans une zone endommagée. Il guérit 1d10 [6] de dommages par heure (<i>Recovery</i> p221) pendant 12 heures. Coût : T petit aille Min/1 : Très	 Cuve de guérison Matériel pour les nanotechnologies (p343) Les cuves de guérison permettent d'évaluer rapidement votre santé, de réparer les os, de guérir les blessures, de régénérer les membres et de <i>réparer</i> votre forme biologique (<i>Healing & Repair</i> p221). À l'exception de quelques nanoparasites exceptionnellement mortelles et de certains types de dommages neurologiques, une cuve de guérison peut guérir n'importe quelle maladie et soigner n'importe quelle blessure. Tant que vous êtes en vie lorsque vous êtes placé dans la cuve de guérison, non seulement vous survivrez, mais vous en sortirez sans une égratignure, à condition de disposer de suffisamment de temps. Une cuve de guérison peut même prendre votre tête coupée (à condition qu'elle ait été stabilisée par des médicaments ou des nanotechnologies de premiers secours) et faire repousser un corps entier basé sur la génétique de votre tête. C'est aussi le moyen le plus sûr de sculpter votre corps ou d'installer divers systèmes de bioware, cyberware et nanoware. Coût : Maj/3 Grand Taille :
 Scanner médical Matériel pour les nanotechnologies (p343) Vous pouvez utiliser ce très petit appareil pour prélever une petite gamme d'échantillons biologiques d'un biomorphe, qui sont ensuite scannés et analysés à l'échelle nanométrique. Le processus prend une minute et permet d'identifier la présence de maladies, de toxines, de nanorobots et d'autres infections (y compris la plupart des souches de virus exsurgentes). Il permet également d'obtenir des signes vitaux et une analyse de l'état de santé général de la personne. Traiter comme si on avait des médicaments : Médecine légale, Médecine : Paramédical, et Médecine : Vétérinaire à 60 ans à des fins de diagnostic uniquement. Il dispose également d'une compétence exotique : Nanobot Detection 40 pour la détection des nanobots, +30 si la cible est actuellement affectée par des nanosciences, des nanomédicaments ou des nanotoxines. Coût : T petit aille Min/1 : Très	 Nanodétecteur Matériel pour les nanotechnologies (p343) Les nanodétecteurs sont de petits appareils qui aspirent l'air et les micro-débris afin de rechercher et de détecter les nanorobots. Étant donné que les nanobots sont si minuscules, la densité des nanobots dans la région a une grande incidence sur leur succès. Le nanodétecteur possède une compétence exotique : Détection des nano-robots 40 pour détecter les nano-robots, +30 si un nano-réchauffeur ou une ruche active est présent. Les nanodétecteurs détectent souvent les nanorobots expirés des essaims qui ne sont plus actifs, mais ils peuvent évaluer si les robots sont toujours actifs (ou l'étaient récemment) et la densité approximative (durabilité) de l'essaim dans la zone. Une fois qu'un nano-robot est détecté, il peut être analysé soit par l'utilisateur, soit par l'IA du nano-détecteur, à l'aide de Know : Compétence Nanotechnologie 60. Les nanodétecteurs sont souvent portés et laissés allumés, réglés pour vous alerter si un nano-réchauffement hostile est détecté. Coût : T Petit aille Min/1 :	 Ruche générale L'urticaire (p343) Les ruches générales peuvent produire n'importe quel essaim standard avec les bons plans et/ou la bonne programmation. Elles peuvent fabriquer un nouvel essaim en quelques heures (selon la complexité, tableau des temps d'acquisition p312). Un essaim épuisé peut être restauré ; les ruches "guérissent" 10 dommages par heure aux essaims sous la forme d'acariens réapprovisionnés. Les essaims sont généralement asservis à la ruche d'où ils sont lancés, pour faciliter leur contrôle. Les ruches doivent être chargées de matières premières, sinon elles finiront par manquer de matières premières (<i>Nanofabrication</i> p314). Chaque ruche comprend une unité de désassemblage pour le recyclage des déchets comme matière première. Coût : Maj/3 : Taille : Moyen
 Ruche spécialisée L'urticaire (p343) Tapez : _____ Chaque ruche spécialisée ne produit qu'un seul type d'essaim (plans inclus). Elles peuvent fabriquer un nouvel essaim en quelques heures (selon la complexité, tableau des temps d'acquisition p312). Un essaim épuisé peut être restauré ; les ruches "guérissent" 10 dommages par heure aux essaims sous la forme d'acariens reconstitués. Les essaims sont généralement asservis à la ruche d'où ils sont lancés, pour faciliter leur contrôle. Les ruches doivent être chargées de matières premières, sinon elles finiront par manquer de matières premières (<i>Nanofabrication</i> p314). Chaque ruche comprend une unité de désassemblage pour le recyclage des déchets comme matière première. Coût : de l'essaim + 1 Petit Taille :	 Petite entreprise Nanofabricant (p343) Ces petits fabricants portables peuvent produire des objets jusqu'à une très petite taille avec le plan approprié. Elles ont un volume maximum de 2 litres. Les nanofabricants sont équipés d'une bibliothèque de plans d'utilisation commune gratuite : aliments de base, vêtements standard, outils courants, matériel de secours, etc. Les autres plans doivent être achetés en ligne, autoprogrammés ou acquis par une autre méthode. Coût : T aille Min/1 : Petit	 Fabricant moyen Nanofabricant (p343) Ce fabricant de bureau peut fabriquer des articles de petite taille. Il peut imprimer plusieurs copies du même article de très petite taille en une seule fois. Il a une capacité maximale de 40 litres. Les nanofabricants sont équipés d'une bibliothèque de plans d'utilisation commune gratuite : aliments de base, vêtements standard, outils courants, matériel de secours, etc. Les autres plans doivent être achetés en ligne, autoprogrammés ou acquis par une autre méthode. Coût : T Support : aille Mod/2 :

 Grande entreprise Nanofabricant (p343) Les fabriques de grande taille ne sont pas transportables, sauf si elles sont montées sur un robot ou un véhicule, avec un volume de 80 litres. Elles peuvent fabriquer la plupart des articles de taille moyenne, ou deux ou plusieurs articles de petite taille identiques à la fois, ou quatre ou plusieurs très petits objets identiques à la fois. Les nanofabricants sont équipés d'une bibliothèque de plans d'utilisation commune gratuite : aliments de base, vêtements standard, outils courants, matériel de secours, etc. Les autres plans doivent être achetés en ligne, autoprogrammés ou acquis par une autre méthode. Coût : Maj/3 Taille : Grand	 Minifac Nanofabricant (p343) Communément appelés mini-usines ou minifabriques, les minifacs sont d'énormes fabricants à l'échelle industrielle. Ces appareils sont utilisés pour une grande partie de la fabrication dans l'ensemble du système solaire, capables de fabriquer tout, des synthétiseurs aux véhicules en passant par les habitats. Coût : Rare/- industrielle Taille : Échelle	 Autocook Fabricants spécialisés (p343) Les cuisiniers automatiques sont des fabricants spécialisés qui ne produisent que des aliments et des boissons. Dans le bas de gamme (complexité mineure), les autocuiseurs sont de petite taille et peuvent produire de l'eau, diverses boissons aromatisées, des barres de rationnement, des gels épais comestibles ressemblant à des puddings et des aliments secs ou gluants similaires. La plupart des appareils ont une gamme très limitée de saveurs et de textures qui sont généralement considérées comme assez mauvaises. Les unités haut de gamme (complexité modérée et majeure) sont de petite ou même de moyenne taille et peuvent fabriquer et synthétiser de meilleurs aliments, jusqu'aux repas gastronomiques et à l'alcool, ainsi que des produits organiques similaires, comme le tissu, le cuir et certains médicaments. Avec des matières premières adéquates, un autocuiseur peut fournir indéfiniment de la nourriture et des boissons à trois transhumains maximum. Coût : T Variable aille Min+/1+ :
 Fabricant spécialisé Fabricants spécialisés (p343) Les fabricants spécialisés ne sont pas des assembleurs universels - ils sont conçus pour fabriquer un type d'article particulier, comme des pistolets lourds, des outils utilitaires ou une drogue spécifique. Les fabriques spécialisées ont des dimensions adaptées à l'article qu'elles fabriquent. Coût : T Variable aille Min/1 :	 Un essaim plus propre Nanoswarm (p345) Ce nano-chaud nettoie, polit et élimine la saleté et les taches. Vous pouvez l'utiliser pour assainir une zone, des objets spécifiques ou des personnes. Certaines installations utilisent des essaims de nettoyeurs permanents pour garder leur zone propre. Les nettoyeurs sont particulièrement utiles pour décontaminer une zone contenant des toxines ou des produits chimiques dangereux. Les agents secrets et les criminels utilisent des nettoyeurs pour éliminer les preuves médico-légales potentielles, comme le sang, les cheveux ou tout ce qui pourrait être identifié par l'ADN. DUR 25/50 Domage : _____ (prend au moins 1 dommage/5 heures à partir de l'attrition) Coût : T aille Min/1 : Petit (boîte)	 Démontage d'un essaim Nanoswarm (p345) Ces nanorobots décomposent la matière. Ils peuvent être programmés pour démonter des matériaux spécifiques tout en ignorant les autres, les laissant intacts. Ils sont parfois utilisés comme une arme anti-matériel, rongant les synthétiseurs, les armes et les équipements tout en ignorant les biomorphes (ou vice versa). Ils infligent une DV de 1d6 par tour d'action. Les dommages accumulés comptent comme une blessure lorsque votre seuil de blessure est atteint. Une armure usée (énergétique et cinétique) protège contre ces dommages (sauf si l'essaim est programmé pour les ignorer), mais est également rongée ; réduisez l'AV par les dommages infligés, en le répartissant entre les types d'armure (par exemple, un désassembleur qui inflige une DV 2 transforme l'AV 4/2 en 3/1). DUR 25/50 Domage : _____ (prend au moins 1 dommage/5 heures à partir de l'attrition) Coût : T aille Mod/R/2 : Petit (boîte)
 Un essaim d'ingénieurs Nanoswarm (p345) Les micro-ondes d'ingénieurs sont utilisées dans le domaine de la construction : pour ériger des murs, creuser des tunnels, sceller des trous, renforcer des fondations, etc. Bien qu'elles fonctionnent plus lentement que les robots, elles sont utiles pour les zones difficiles d'accès, les conceptions complexes ou la manipulation de matériaux difficiles. DUR 25/50 Domage : _____ (prend au moins 1 dommage/5 heures à partir de l'attrition) Coût : T aille Min/1 : Petit (boîte)	 Réparer l'essaim Nanoswarm (p345) Réparation d'objets. Doit être programmé avec les plans d'un objet ou donné ~1h pour scanner un objet identique ; ne peut pas reconnaître les dommages par lui-même. Répare 1d10 dommages par heure ; une fois tous les dommages réparés, 1 blessure est réparée par jour. Nettoie également les objets jusqu'à ce qu'ils soient dans un état impeccable. Ne peut pas affecter les réparations sur les objets ayant plus de 3 blessures, mais donne un +30 sur les tests Hardware pour la réparation. DUR 25/50 Domage : _____ (prend au moins 1 dommage/5 heures à partir de l'attrition) Coût : T aille Mod/2 : Petit (boîte)	 Garder un essaim de nerfs Nanoswarm (p345) Cette microchauffe est utile à de nombreuses fins agricoles : tuer les mauvaises herbes, planter des graines, tailler les plantes, polliniser et même récolter de petits objets. Il peut également être programmé pour défolier une zone. Les essaims de jardiniers sont courants dans les serres d'habitat et les baies hydroponiques. DUR 25/50 Domage : _____ (prend au moins 1 dommage/5 heures à partir de l'attrition) Coût : T aille Min/1 : Petit (boîte)

 Un essaim de gardier Nanoswarm (p345) Les gardiens surveillent et attaquent les autres essaims non autorisés. Ces acariens neutralisent les autres nanorobots en s'accrochant physiquement à eux, ce qui les rend tous deux inoffensifs. Cette guerre d'usure touche également l'essaim de gardiens. À chaque action, l'essaim gardien et l'essaim ciblé prennent DV 1d10. Les gardiens peuvent être programmés ou recevoir l'ordre de libérer les acariens capturés, ce qui vous permet de désactiver temporairement un essaim et de le libérer ensuite. DUR 25/50 Dommage : _____ (prend au moins 1 dommage/5 heures à partir de l'attrition) Coût : Taille Mod/2 : Petit (boîte)	 Un essaim de protéin Nanoswarm (p345) Cette nanochauffe permet de désassembler d'autres matériaux afin de créer un objet unique et spécifique (un peu comme un nanofabricant spécialisé). Les protéines doivent être capables de récupérer les matières premières appropriées (par exemple, pour créer un dispositif métallique, les nanobots doivent transformer quelque chose d'autre en métal), que ce soit en ciblant spécifiquement ou sans discernement leur environnement. Le temps d'assemblage est basé sur la complexité, tout comme la nanofabrication ordinaire. Le plan spécifique qu'ils suivent doit être précisé lors de l'acquisition de l'essaim. Objet : _____ DUR 25/50 Dommage : _____ (prend au moins 1 dommage/5 heures à partir de l'attrition) Coût : comme la taille de l'objet : Petit (boîte)	 Un essaim de pousse Nanoswarm (p345) Ces derniers acheminent des charges utiles de médicaments/toxines vers des cibles biologiques. Ils injectent une cible en mode moustique ou libèrent en masse un nuage d'aérosol pour l'inhalation/le contact avec la peau. Les essaims de pousseurs peuvent être programmés pour rechercher des personnes spécifiques, des biomorphes ou des animaux d'un certain type, ou tous les êtres vivants. Une cible qui entre en contact avec un essaim de pousseurs est automatiquement exposée à la drogue ou à la toxine. Ils ne peuvent pas pénétrer dans les aspirateurs, mais ils peuvent s'attarder à l'extérieur suffisamment longtemps pour cibler l'occupant lorsqu'ils l'enlèvent. Chaque essaim en transporte suffisamment pour toucher 5 cibles. DUR 25/50 Dommage : _____ (prend au moins 1 dommage/5 heures à partir de l'attrition) Coût : Taille Min/R/1+drogue/toxine : Petit (bidon)
 Un essaim de sabote Nanoswarm (p345) Les nanorobots s'infiltrent dans l'électronique ou les machines et les sabotent par des moyens modestes mais difficiles à discerner. Vous pouvez les paramétrer pour qu'ils ciblent un appareil spécifique, un type d'appareil (c'est-à-dire toutes les morphologies de boîtier), ou tout appareil électronique ou machine qu'ils peuvent trouver. Une fois qu'un objet est exposé, les saboteurs ont 50 % de chances d'infliger une blessure (et la DV équivalente) à chaque tour d'action (seuil de blessure). Cette action se poursuit jusqu'à ce que la cible ait subi 5 blessures et soit neutralisée. Le blindage n'a aucun effet, mais les blessures peuvent être réparées normalement. Les saboteurs ne peuvent pas saboter d'autres nano-guerres. DUR 25/50 Dommage : _____ (prend au moins 1 dommage/5 heures à partir de l'attrition) Coût : Taille Mod/R/2 : Petit (boîte)	 Un essaim de scouts Nanoswarm (p345) Cartographier et explorer systématiquement une zone, en prélevant et en analysant tous les matériaux et substances qu'elle rencontre. Les scouts peuvent dresser une carte détaillée d'une pièce, identifier tous les objets et recueillir des preuves médico-légales sur les personnes qui s'y sont récemment rendues et sur ce qui s'y est passé. Les scouts savent : Chimie 60 et Médecine : La médecine légale à 60 ans. Ils peuvent identifier de l'ADN, des résidus de poudre d'armes à feu, des fibres de vêtements, des squames d'animaux intelligents et d'autres preuves similaires datant de deux semaines maximum. Les scouts peuvent pénétrer à l'intérieur des tiroirs, des vêtements et d'autres zones non étanches. DUR 25/50 Dommage : _____ (prend au moins 1 dommage/5 heures à partir de l'attrition) Coût : Taille Min/1 : Petit (boîte)	 Un essaim d'espions Nanoswarm (p345) Aussi appelé "poussière intelligente", les essaims d'espions sont des nuages invisibles de surveillance. Les acariens espions sont équipés de caméras (longueurs d'ondes visuelles standard), de microphones et de capteurs chimiques. Ils assurent une surveillance générale d'une zone. Chaque essaim est équipé de Perceive 60. DUR 25/50 Dommage : _____ (prend au moins 1 dommage/5 heures à partir de l'attrition) Coût : Taille Min/1 : Petit (boîte)
 Un essaim de taggan Nanoswarm (p345) Les taggants s'accrochent et se logent dans tout dans leur volume de dispersion. Chacun porte un identifiant unique, de sorte que s'il est trouvé, la personne ou l'objet marqué peut être relié au point où il a été marqué. Les taggants peuvent être programmés pour rester silencieux et répondre à des émissions de requête faites avec les codes cryptographiques appropriés, ou ils peuvent être programmés pour diffuser leur position au déployeur via le maillage. Certaines installations de haute sécurité déploient des balises à leur point de sortie lorsque des alarmes sont déclenchées pour marquer les intrus. DUR 25/50 Dommage : _____ (prend au moins 1 dommage/5 heures à partir de l'attrition)	 App-lock Meshware (p326) L'App-lock rend plus difficile la suppression d'une application installée sans authentification appropriée (appliquer un modificateur de -30). Ceci est utile pour les infomorphes/cybercérébraux qui sont piratés et modifiés contre leur volonté. Les applications protégées doivent être désignées à l'avance (lorsque l'app-lock est installé ou reconfiguré). Cost: Min/1	 Auto-erase Meshware (p326) This app will automatically erase the infomorph (or the ego within a cyberbrain) if certain pre-programmed conditions are met. This is useful if you are worried about brainhacking, forknapping, or being trapped in a lockbox app. Common trigger conditions include detected brainhacking, a codephrase, psychosurgery, a designated time period, or upon failure to receive a periodic message. Some people use this app to keep forks from going errant; many polities legally require forks to be equipped to delete themselves after a set number of hours. Auto-erase functions even if the infomorph does not have privileges on that system. Cost: Min/1

Coût : T		aille Min/1 : Petit (boîte)	
Copylock Meshware (p326)  Copylock prevents an infomorph (or ego within a cyberbrain) from copying, whether voluntarily or not, without proper authorization. This is used to restrict forks, indentures, and people who don't trust themselves. It also defends against forknappers: brainhackers that attempt to copy the infomorph suffer −30 to their Infosec Tests. Copylock also prevents an infomorph from moving between devices or sleeving into a morph. Cost: Min/1	Enhanced security Meshware (p326)  This meshware installs additional firewall and security layers, making the infomorph/cyberbrain harder to hack. Apply a −10 modifier to attempts to brainhack your digital mind. You can also use this meshware to enter a heightened state of security — Defensive Mode. When activated with a quick action, the modifier to brainhack you is increased to −30. This lock-down status impairs your functions, however; you cannot use Insight pool while it is active and suffer a −3 Initiative modifier. Cost: Mod/2	E-veil Meshware (p326)  E-veil obfuscates the presence of designated apps within the infomorph's code. Any attempt to scan the infomorph using Interface is opposed with a Program skill of 80. The hidden apps must be designated when e-veil is activated. Cost: Min/R/1	

Fault tolerance Meshware (p326)  This module provides redundancy and load-sharing functions. You receive AV 5 against mesh attacks. Cost: Mod/2	Persistence Meshware (p326)  This meshware uses rootkit techniques to keep the digital mind active despite attempts to crash it. Increase the info-morph’s Durability by 10 and Wound Threshold by 2. Cost: Mod/2	AR illusion App (p326)  A media library and editing suite you can use to create realistic entoptic illusions. Cost: Mod/2
Biometric matcher App (p326)  This app takes any biometric pattern — face, gait, morph, voice, etc. — and runs a pattern-matching search (<i>Tracking by Biometrics</i> p256). Cost: Min/1	Crypto App (p326)  This app generates key pairs, encrypts messages using public keys, and decrypts with secret keys (<i>Encryption</i> p247). Cost: Min/1	Exploit App (p326)  A hacker library/tool for taking advantage of known software vulnerabilities. Required for hacking. Cost: Mod/R/2
Firewall App (p326)  This app protects a device from hostile intrusion. Every device comes with one by default. Cost: Min/1	Lockbox App (p326)  This malware imprisons infomorphs (<i>Trap Ego</i> p266). Cost: Mod/R/2	Sniffer App (p326)  Sniffer apps collect all of the traffic passing between or through targeted systems (<i>Sniffing</i> p245). Cost: Mod/2

Spoofers App (p326) 0111 1011 Use spoof apps to fake transmissions and mesh IDs (<i>Spoofing</i> p247). Cost: Mod/R/2	Tracker App (p326) 0111 1011 This app traces people’s connections online to their origin (<i>Tracking</i> p256). Cost: Mod/2	VPN App (p326) 0111 1011 This app enables you to communicate over a virtual private network (VPNs p241). VPNs provide a –30 modifier to sniffing attacks (<i>Sniffing</i> p245). Cost: Min/1
XP App (p326) 0111 1011 Clips of someone else’s experiences. Depending on the content, some XP (porn, snuff, crime, etc.) is restricted in certain jurisdictions. XP clips are frequently modified so that their emotive tracks are more intense, giving the viewer a greater thrill. Cost: Min/1 and up	TacNet App (p327) 0111 1011 Tacnets allow a group and their muses/gear to share real-time tactical situational and sensory data over encrypted mesh channels. Tacnets provide the following functions: - Maps - Positioning - Sensory input - Communications management: treat as Infosec 40 vs hacking/sniffing/jamming - Smartlink/weapon data - Medical data - Overwatch: +10 on Perceive vs surprise - Indirect fire - Analysis: treat as Know: Tactics 80; quick action to query the TacNet Coût : Mod/2	 Bedlam App - scorcher (p327) Bedlam assaults the ego with traumatic mental input, inflicting mental stress. Victims are overwhelmed with horrific, monstrous, sanity-ripping sensory and emotional tracks. Each attack inflicts SV 1d10, +1d6 per superior success. Cost: Mod/R/2
 Cauterizer App - scorcher (p327) This scorch app rips into the ego with destructive neurofeedback routines. Against a cyberbrained ego, the cauterizer inflicts DV 1d10 + 5, +1d6 per superior success, to the target's morph (this is physical damage, not mesh damage). Against an infomorph, the cauterizer inflicts a DV 3d10 mesh attack of digitized neurological damage. Cost: Mod/R/2	 Nightmare App - scorcher (p327) Nightmares trigger anxiety and panic attacks within the victim by stimulating the neural circuitry representing the amygdala and hippocampus. The target ego must make a WIL Check. If they succeed, they are shaken, suffering a –10 impairment modifier to all actions until the end of the next action turn. If they fail, they suffer SV 1d6 and suffer an acute stress response p223 lasting for 1d6 minutes, +1 per superior failure. Cost: Mod/R/2	 Spasm App - scorcher (p327) Spasm scorchers incapacitate the ego with excruciating pain. Affected targets must immediately make a WIL Check. If they fail, they fall down and are incapacitated for 1 action turn (+2 turns per superior failure) and stunned for 3 minutes. Success means they are stunned for 3 action turns. Due to the nature of the delivery, pain tolerance of any sort has no effect. Cost: Mod/R/2

Icon sources:

Kinetic weapon, beam weapon, drugs, espionage, grenade, armour, toxin, survival, exploration: iconfinder.com

Spray weapon: thenounproject.com

Chemical: pixabay.com

Melee weapons: onlinewebfonts.com

Communications: moddb.com

Nanoswarm: freepik.com

Missiles: nti.org

Seekers: vecteezy.com

Meshware, scorcher, nano: flaticon.com

Clothing: wikimedia

