

STARFINDER



ARSENAL



ÉQUIPEZ-VOUS !

L'univers est dangereux et, souvent, avoir les bons équipements peut vous permettre de survivre et d'éviter de servir de repas à un ksarik enragé. Des armes aux augmentations en passant par des appareils de haute technologie et des objets magiques pour toutes les situations imaginables, *Arsenal* pour Starfinder est votre guide pour tout ce dont vous avez besoin que vous soyez un combattant de première ligne, un espion discret ou un lanceur de sorts érudit. Vous trouverez dans ce supplément :

- ⊗ Des dizaines de nouvelles armes de tous les niveaux, de toutes les catégories et de tous les types, mais aussi des règles pour les personnaliser avec des accessoires, des fusions et des modèles de différentes marques.
- ⊗ De nouvelles armures légères, lourdes et assistées de presque tous les niveaux et de nombreuses améliorations d'armure.
- ⊗ Un large éventail de nouvelles options basées sur les équipements y compris des aptitudes pour chaque classe !
- ⊗ Des dizaines de nouveaux équipements technologiques, magiques et hybrides ainsi que de nombreux objets personnels, de nouvelles augmentations couvrant la cybernétique, la magitech et les nécrogreffes, et bien plus encore !



STARFINDER



STARFINDER

ARSENAL



Responsables développement • Joe Pasini, Chris Sims et Owen K.C. Stephens

Auteurs • Alexander Augunas, Kate Baker, John Compton, Eleanor Ferron, Thurston Hillman, Mikko Kallio, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Matt Morris, David N. Ross et Russ Taylor

Illustration de couverture • Remko Troost

Illustrations intérieures • Leonardo Borazio, Sergio Cosmai, Setiawan Fajareka, Kent Hamilton, Valeria Lutfullina, Alexander Nanitchkov, Pixoloid Studios (Aleksandr Dochkin, Gaspar Gombos, David Metzger, Mark Molnar et Ferenc Nothof), Lapo Roccella et Roman Roland Kuteynikov

Directeurs de la création • James Jacobs, Robert G. McCreary et Sarah E. Robinson

Directeur Game Design • Jason Bulmahn

Gestion du développement • Adam Daigle

Coordinatrice du développement • Amanda Hamon Kunz

Développeur principal du jeu organisé • John Compton

Développeurs • Eleanor Ferron, Crystal Frasier, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Michael Sayre, Chris Sims et Linda Zayas-Palmer

Responsable de la conception Starfinder • Owen K.C. Stephens

Responsable développement Société Starfinder • Thurston Hillman

Chargé de conception • Stephen Radney-MacFarland

Concepteurs • Logan Bonner et Mark Seifter

Gestion des rédacteurs • Judy Bauer

Rédacteur principal • Christopher Carey

Rédacteurs • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellar, et Jason Tondro

Directeur artistique • Sonja Morris

Principaux concepteurs graphiques • Emily Crowell et Adam Vick

Responsable franchise • Mark Moreland

Responsable projet • Gabriel Waluconis

Éditeur • Erik Mona

PDG Paizo • Lisa Stevens

Directeur des opérations • Jeffrey Alvarez

Directeur financier • John Parrish

Directeur technique • Vic Wertz

Directeur des ventes • Pierce Watters

Associé des ventes • Cosmo Eisele

Vice-Président du marketing et de la licence • Jim Butler

Directeur marketing • Dan Sharp

Directeur de la licence • Glenn Elliott

Responsable relations publiques • Aaron Shanks

Coordination du jeu organisé • Tonya Woldridge

Comptable • Christopher Caldwell

Opérateur de saisie • B. Scott Keim

Directeur technologique • Dean Ludwig

Directeur du contenu digital • Chris Lambertz

Responsable logiciels • Gary Teter

Coordinateur de la boutique internet • Rick Kunz

Équipe du service clientèle • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie et Diego Valdez

Équipe des entrepôts • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand et Kevin Underwood

Équipe du site internet • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Lissa Guillet, Erik Keith et Andrew White

Et pour Black Book Éditions

Directeur de publication • David Burckle

Traduction • Jean-Cyril Amiot, Clément Bouilly, Aurélie Pesseas,

Philippe Tessier

Relecture • Sélène Meynier

Mise en page VF • Jérôme Cordier

L'Équipe de Black Book Éditions • Eric Bernard, Pascal Boundedjamen,

Anthony Bruno, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Jonathan Duvic,

Laura Hoffmann, Marie Ferreira, Romano Garnier, Justine Largy,

Aurélie Pesseas, Tête Brulée



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



Black Book Éditions
50 rue Jean Zay
69800 St Priest
black-book-editions.fr

Édité par Black Book éditions. Dépôt légal : juillet 2019. Imprimé en UE.
ISBN : 978-2-36328-604-8 / ISBN (PDF) : 978-2-36328-605-5

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with Starfinder or the Pathfinder Roleplaying Game.

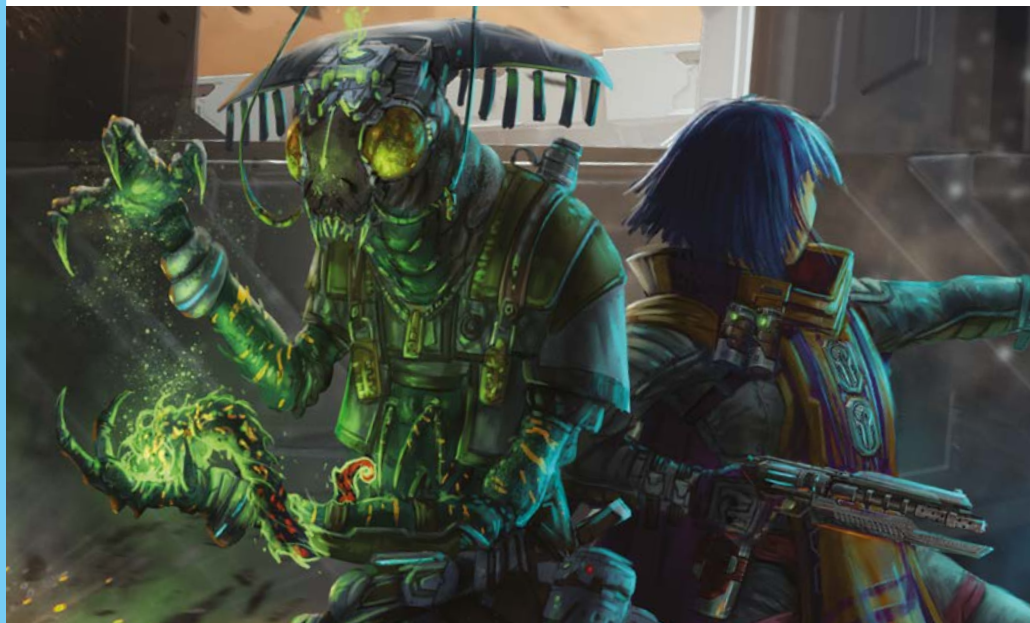
Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content. All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, trade dress, the historical period called the Gap, the terms kishalee, sviv, and skyfire, and the Drift (the official Open Game Content term for which is "hyperspace"). (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Starfinder Armory © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder, the Starfinder logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

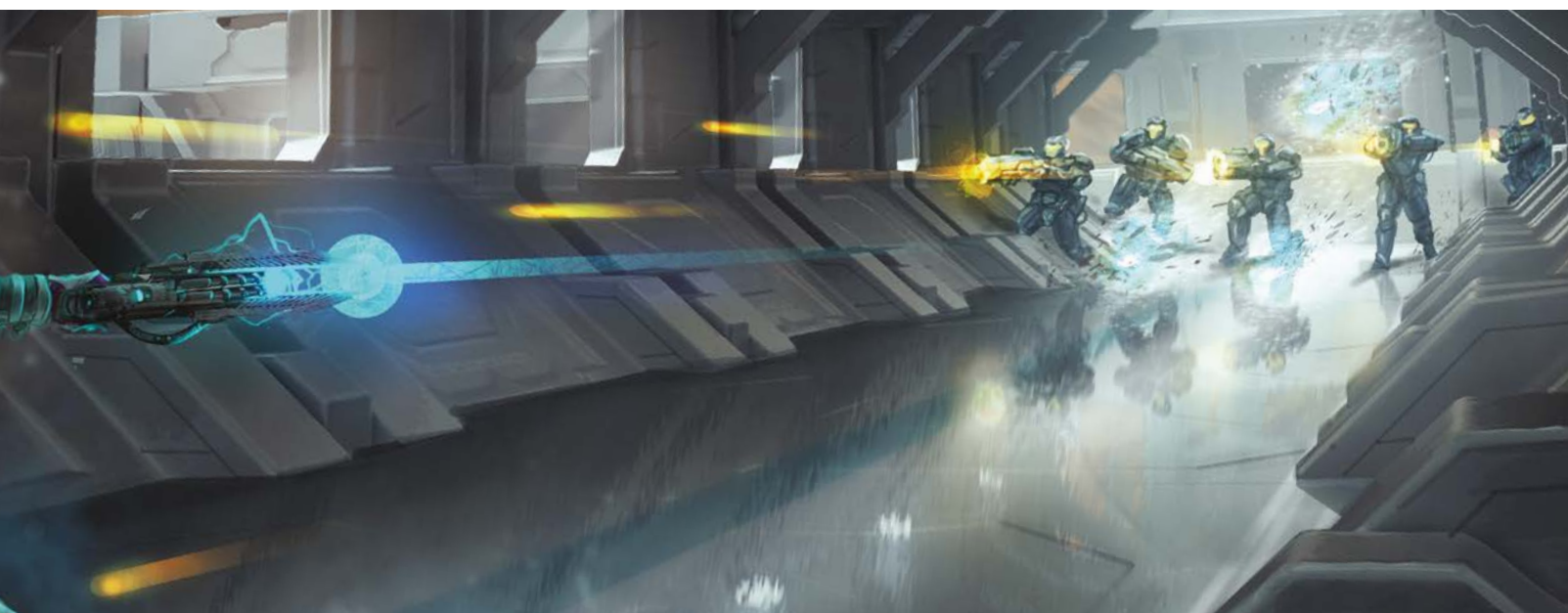
TABLE DES MATIÈRES

▶ INTRODUCTION	4
▶ CHAPITRE 1 : ÉQUIPEMENT	7
Armes	8
Propriétés spéciales des armes	27
Description des armes	31
Fabricants	55
Accessoires pour armes	58
Fusions d'arme	62
Matériaux spéciaux	66
Armures	68
Armures assistées	74
Améliorations d'armure	80
Augmentations	86
Biotechs	86
Cybernétiques	88
Magtechs	90
Nécrogreffes	94
Équipements technologiques	98
Objets magiques	110
Artefacts	118
Objets hybrides	120



Équipements personnels	128
Drogues, médicaments et poisons	132
Autres achats	134
Véhicules	136
▶ CHAPITRE 2 : OPTIONS DE CLASSES	141
Archétypes améliorés	142
Agent	144
Émissaire	146
Mécano	148
Mystique	150
Sorts de Mystique	151
Solarien	152
Soldat	154
Technomancien	156
Sorts de Technomancien	157
▶ INDEX	158

Il est fait référence à d'autres produits Starfinder qui ne sont cependant pas indispensables pour utiliser ce supplément. Les lecteurs que cela intéresse peuvent consulter gratuitement les règles intégrales de ces livres sur le site paizo.com/sfrd.



INTRODUCTION

C'est une galaxie dangereuse et l'utilisation répandue de la technologie et de la magie, parfois les deux ensemble, rend suicidaire toute tentative de s'aventurer dans l'inconnu sans un arsenal d'équipements offensifs et défensifs. Des menaces allant du culte du Dévoreur assoiffé de destruction à l'expansionniste Empire stellaire azlant en passant par les myriades de dangers tapis sur les planètes inexplorées impliquent qu'il est bien rare qu'un ysoki aventureux n'ait pas au moins une grenade collante dans ses bajoues.

Le supplément *Arsenal* contient de nouvelles options de toutes sortes pour n'importe quel type de personnage de l'univers Starfinder en commençant par un éventail vertigineux d'armes et d'armures qui viennent compléter celles du *Livre de règles* et propose un large choix à n'importe quel niveau. Mais les armes et les armures ne font pas tout et ce supplément contient aussi un éventail extraordinaire d'équipements utiles qui vous permettent d'inverser le cours d'un combat ou d'éviter tout simplement qu'il ait lieu.

Bien que dans Starfinder il y ait une prépondérance d'extraterrestres non humanoïdes avec des morphologies étranges, toute race jouable peut acheter et utiliser les équipements de ce livre. Un barathu tentaculaire (*Xéno-archives Starfinder* page 18) exerçant la profession de soldat peut manipuler un canon hydra et utiliser des bottes anti-G aussi facilement qu'un soldat kasathien.

Un personnage doit faire ajuster une armure prévue pour une autre race avant de pouvoir s'en équiper efficacement, voir page 196 du *Livre de règles* pour les règles concernant l'ajustement d'une armure. À la discrétion du MJ, ces règles peuvent être utilisées comme une base pour adapter d'autres types d'équipements d'une même manière.

ORGANISATION DU SUPPLÉMENT

Arsenal est organisé en type d'équipements qui sont présentés ci-dessous. Après environ 100 pages de nouveaux équipements, vous trouverez un chapitre avec des options pour jouer basées sur les équipements pour chacune des sept classes majeures de Starfinder.

ARMES

Des centaines de nouvelles armes de tous les niveaux d'objet vous attendent dans ces pages surarmées. Découvrez de nouvelles marques et de nouveaux modèles pour chaque type et catégorie d'arme ainsi que la nouvelle catégorie des désintégrateurs, des armes qui infligent des dommages d'acide en détruisant leurs cibles au niveau moléculaire. Vous trouverez aussi de nouveaux effets critiques et de nouvelles propriétés spéciales pour les armes. Sans oublier plusieurs types de grenades et de munitions avec encore plus de cristaux de combat solariens et plus d'options de bas niveau.

De plus, la partie consacrée aux fabricants (voir page 55) présente de nouvelles modifications d'armes proposées par les fabricants d'armes majeurs de la galaxie, d'AbadarCorp à VitariTech. Naturellement, ces éléments supplémentaires sont souvent plus coûteux mais votre vie en vaut bien la peine, n'est-ce pas ?

ACCESSOIRES POUR ARMES

Lorsqu'il s'agit de vos armes, il est souvent important de disposer des capacités dont vous avez besoin pour qu'elles soient efficaces contre un vaste éventail d'adversaires. En plus de la myriade d'options d'armes du chapitre précédent, vous trouverez ici des accessoires pour modifier vos armes. Avec ces accessoires vous pouvez, par exemple, rendre votre lame-volte rétractable et plus facile à dissimuler ou ajouter une lunette de tir à votre pistolet gravitationnel.



FUSIONS D'ARME

Bien que la plupart des armes soient purement technologiques, ajouter une ou deux fusions magiques à celle que l'on préfère peut considérablement amplifier sa puissance et ses capacités. Vous trouverez dans ce chapitre des dizaines d'options d'enchantement pour trafiquer vos armes, y compris une fusion d'arme qui vous permet de déchirer la psyché de votre cible.

MATÉRIAUX SPÉCIAUX

Les métaux stellaires sont des matériaux rares qui peuvent être utilisés pour fabriquer des équipements enchantés ; ce chapitre revient en détail sur l'adamantium et le noqual et présente de nouveaux matériaux.

ARMURES

Ce chapitre présente de nouvelles tenues de protection légères ou lourdes dont la plupart sont conçues pour être utilisées par une race particulière mais que n'importe qui peut se procurer s'il a suffisamment de crédits.

ARMURES ASSISTÉES

Certains préfèrent que leurs armures contribuent à leurs capacités offensives et ce chapitre présente plus d'une douzaine de nouvelles armures assistées ainsi que des règles pour améliorer celles que vous possédez déjà afin de les rendre encore plus utiles.

AMÉLIORATIONS D'ARMURE

Les améliorations d'armure rendent les tenues de protection plus polyvalentes, aussi ce chapitre est fait pour vous si vous désirez installer des boosters juggernaut sur votre surplaque vesk ou un champ de déplacement sur votre carapace iridescente évoluée.

AUGMENTATIONS

Ce chapitre présente des dizaines de nouvelles biotechs et augmentations cybernétiques complétant celles du *Livre de règles*. Il introduit également de nouveaux types d'augmentations : les nécro-greffes et les magtechs. En utilisant ces nouvelles options mortes-vivantes et technomagiques, vous pouvez remplacer vos yeux avec des particules lumineuses incandescentes ou simplement remplacer leur cornée avec des cristaux psychiquement actifs.

OBJETS TECHNOLOGIQUES

Les objets technologiques peuvent être utiles aussi bien en combat que dans d'autres domaines, aussi consultez ce chapitre si vous avez besoin d'un brouilleur de grenades et de bottes électromagnétiques pour un affrontement ou tout simplement si vous voulez acheter un jeu de stratégie holographique pour passer le temps avec le reste de votre équipage.

OBJETS MAGIQUES

Ce chapitre révèle les secrets occultes de plus de 50 nouveaux objets magiques (dont bon nombre sont présentés avec plusieurs versions de plus en plus puissantes) y compris sept nouvelles *pierres d'éternité* qui augmentent la vitesse, les capacités télépathiques et bien plus encore. Ce chapitre se termine par la présentation de trois puissants artefacts, trois objets légendaires qui peuvent chacun fournir assez d'éléments pour être au cœur d'une campagne.

OBJETS HYBRIDES

Les objets hybrides sont des équipements dans lesquels magie et technologie sont entrelacées afin de produire des effets uniques.

ÉQUIPEMENTS MINEURS

Il faudrait un ordinateur d'un échelon très élevé pour dresser la liste de tous les appareils, gadgets et babioles que l'on peut trouver dans l'univers de Starfinder ; la galaxie regorge de technologies et de magies. Avec l'accord du MJ, tout équipement mineur (comme un réveil, une clef numérique pour un véhicule qui vous appartient, des écouteurs, une simple caméra, etc.) peut être acheté pour 5 crédits. Ces objets ont généralement un volume faible et un niveau d'objet de 0.

Une *idole informatique* peut vous donner une main verte numérique et des redoutables *gantets d'entropie* vous permettent de manipuler l'énergie négative. Mais peut-être que l'élément le plus percutant, ce sont les grenades hybrides présentées ici ; lancez une grenade merveilleuse et vous obtiendrez 20 effets déterminés aléatoirement ! Bonne chance !

OBJETS PERSONNELS

Tous les équipements n'ont pas besoin de faire la différence entre la vie et la mort ; parfois vous avez juste besoin d'un parfum ou d'une tenue de soirée. Naturellement, une pince coupante, un briquet et une corde peuvent être importants pour vos projets. Ou peut-être avez-vous quelques BPU à dépenser et que vous aimeriez un verre de cognac ou une salade fraîche... rendez-vous dans ce chapitre pour vous procurer un synthétiseur culinaire.

DROGUES, MÉDICAMENTS ET POISONS

Partout où il existe une forme de vie consciente, il existe une forme de pharmacologie et vous trouverez dans ce chapitre des substances aussi bien récréatives que préventives, voire même pernicieuses. Un coagulant peut vous sauver d'une hémorragie mais à moins d'avoir une robuste constitution, vous pouvez juste vouloir prendre un peu de poudre d'extase avant de tirer votre révérence.

AUTRES ACHATS

Il existe un grand nombre de choses que vous pouvez acheter sans pouvoir les emporter avec vous. Dans ce chapitre vous trouverez des détails sur la restauration dans les Mondes du Pacte, sur de nouveaux services professionnels que vous pouvez louer et sur de nouveaux modes de transport y compris des créatures vivantes !

VÉHICULES

Ce chapitre offre des dizaines d'options à ceux qui veulent voyager rapidement sur terre, en mer ou dans les airs. Embarquez à bord d'un sous-marin furtif pour explorer les océans sous la calotte de glace d'une planète, utilisez un hélicoptère de reconnaissance pour pénétrer dans un espace aérien hostile ou agissez de manière beaucoup moins subtile en pilotant un bipode tactique.

OPTIONS DE CLASSE

Acquérir les meilleurs équipements que la galaxie a à offrir n'est que le début. Dans ce chapitre, vous trouverez de nouvelles capacités dépendantes des équipements pour chacune de sept classes majeures de Starfinder. Les personnages peuvent les utiliser pour rendre encore plus efficaces les armes, armures et équipements de ce supplément. Un nouvel archétype page 143 aide ceux qui s'intéressent particulièrement aux augmentations à en faire une véritable forme d'art.

INTRODUCTION

ÉQUIPEMENT

ARMES

ACCESSOIRES
POUR ARMESFUSIONS
D'ARMEMATÉRIAUX
SPÉCIAUX

ARMURES

ARMURES
ASSISTÉESAMÉLIORATIONS
D'ARMURE

AUGMENTATIONS

ÉQUIPEMENTS
TECHNOLOGIQUESOBJETS
MAGIQUESOBJETS
HYBRIDESÉQUIPEMENTS
PERSONNELSDROGUES
MÉDICAMENTS
ET POISONSAUTRES
ACHATS

VÉHICULES

OPTIONS
DE CLASSESARCHÉTYPES
ÉVOLUÉS

AGENT

ÉMISSAIRE

MÉCANO

MYSTIQUE

SOLARIEN

SOLDAT

TECHNOMANCIEN



Lance-grappe

Le lance-grappe projette plusieurs grenades en un seul tir avec une plus grande portée et une zone d'effet plus étendue. Chaque modèle, tactique, évolué, élite et parangon, a une portée accrue, une plus grande capacité et une plus grande puissance explosive.

Maillet

Marteaux de taille démesurée, les maillets sont appréciés pour leur efficacité au combat et parce que ce sont des armes impressionnantes. Un maillet tactique sert aussi bien à enfoncer des poteaux dans le sol que pour le combat. Le maillet évolué a une structure lourde pour amplifier son impact. Le maillet élite et le maillet parangon sont avant tout fabriqués pour la guerre même si on peut les utiliser comme des outils.

Masse

Similaire au marteau d'assaut (*Livre de règles* page 190), la masse dispose d'une tête exceptionnellement dense et d'un manche robuste. Mal équilibrée, l'arme est difficile à manier mais son impact est plus puissant.

Pistolet aiguillon

Le pistolet aiguillon est une arme vivante basée sur des technologies de l'Essaim découvertes au cours du dernier siècle. Cette arme chitineuse convertit l'énergie pour générer et propulser des aiguillons couverts d'acide qui peuvent infliger des dégâts durables à leur cible. Les modèles de type fourmi sont robustes et répandus tandis que les modèles de types vespula et guêpe sont plus puissants. Le pistolet aiguillon frelon est le modèle le plus lourd et le plus efficace.

Pistolet gravitationnel

De nombreuses forces de sécurité et de maintien de l'ordre utilisent les pistolets gravitationnels puisque ces armes n'infligent aucun dégât et ne font qu'attirer ou repousser une cible. Ces armes sont facilement identifiables par leurs longues tiges parallèles qui forment une structure semblable à un canon. Le modèle linéaire est le modèle de base. Les modèles vecteur, tenseur et chiral sont capables de déplacer une cible sur des distances de plus en plus importantes.

Poing-cartouches

Ce gant encombrant recouvre la main de son utilisateur avec des plaques renforcées recouvrant ses jointures. Quand l'arme touche sa cible, la force cinétique déclenche des cartouches de fusil à dispersion et inflige des dégâts contondants impressionnants. Les mercenaires apprécient ces armes de corps à corps et, parfois, les pirates les utilisent pour donner plus d'impact à leurs coups de poing. Il existe des modèles de types tactique, évolué, élite et parangon.

Pointe rétractable

Cette pointe est installée sur un emplacement d'amélioration d'armure et reste enfoncée dans une armure ou le corps d'un androïde jusqu'à ce qu'elle soit déployée. Vous pouvez la déployer avec une action de mouvement et la rétracter avec une action rapide. Une telle pointe est généralement installée sur un coude, un pied, un genou ou un poignet mais on peut aussi l'utiliser sur un casque ou sur la tête d'un androïde. Au sein des Mondes du Pacte, la pointe rétractable est largement disponible en différents modèles, tactique, évolué, élite et parangon ; sa rareté dépendant de son coût.

Projecteur de bouclier

Un projecteur de bouclier est une arme lourde qui enveloppe sa cible d'un champ de force de courte durée très similaire à celui produit par les améliorations d'armures. Ces champs de force ont une puissance limitée mais les projecteurs les plus performants peuvent créer une barrière protectrice plus robuste autour de leur cible. Ces projecteurs sont très utilisés par les forces de sécurité qui doivent protéger des diplomates et des célébrités. Les modèles disponibles, du plus faible au plus puissant, sont les modèles de types sentinelle, protecteur, gardien et surveillant.

Projecteur de nanites

Un projecteur de nanites est doté d'un cylindre à nanites au-dessus de sa crosse qui sert de réserve de munitions. Au lieu de tirer un seul projectile, l'arme projette une nuée dense de nanites sur sa cible. Les machines microscopiques s'infiltrent dans la cible et lui infligent des dégâts. Les différents modèles de projecteurs de nanites sont identiques à ceux du fusil à nanites, tactique, évolué et élite, mais cette gamme dispose également d'un modèle parangon.

Ruban de combat

Depuis des millénaires, bien avant la Faille, les fleurs combattantes de Ning utilisent les rubans de combat au cours d'affrontements rituels. L'arme est un ruban d'environ 3 mètres pour une largeur de 8 centimètres avec des bords tranchants. L'utilisateur s'en sert en la faisant tourner autour de lui avec des mouvements fluides et ondulants. Les rubans sont difficiles à utiliser sans entraînement. Aussi la plupart de ceux qui veulent les maîtriser cherchent à devenir l'élève d'une des célèbres fleurs combattantes de Ning afin d'apprendre leur art. Mais trouver un tel mentor est difficile car les fleurs combattantes acceptent rarement des apprentis. Les différents types de rubans dépendent des matériaux modernes utilisés pour l'arme traditionnelle avant d'intégrer des innovations comme les micro-fils et les lames zéro.

Shuriken

Les shurikens sont des armes lancées particulièrement communes dans leur version monocarbonate privilégiée par les kasha-thas. Cependant, ces armes sont très polyvalentes et il en existe plusieurs modèles qui peuvent être plus tranchants ou conçus pour un usage très spécialisé. De plus, à cause de leur petite taille, ils sont faciles à dissimuler et à transporter. Ce sont des armes idéales pour des attaques éclair et dans des situations où il ne serait pas prudent de récupérer son arme après l'avoir lancée.

- **Shuriken cannelé** : la surface de ce shuriken est parcourue de cannelures. Quand on applique une substance injectable sur la surface du shuriken, elle se regroupe dans ces cannelures et y reste grâce à la tension de surface. Ces cannelures permettent d'injecter la substance sans mécanisme dédié. Chaque shuriken contient une seule dose de drogue, de poison ou de médicament.
- **Shuriken chantant** : conçus par des spécialistes de la chasse lashuntas en utilisant le même principe acoustique que celui du disque chantant, ce shuriken, quand on le lance, génère un son aiguë pénible et son impact peut perturber l'oreille interne de sa cible.
- **Shuriken dynamo** : utilisant les meilleurs procédés de miniaturisation, un shuriken dynamo peut utiliser l'énergie qu'il génère quand il est lancé pour infliger des dégâts électriques à sa cible ou pour revenir vers son lanceur.

COUVERTURE

NIVEAU 1

Les couvertures existent dans différents matériaux et dans différents styles. Les couvertures traditionnelles sont généralement en laine naturelle, en textiles, fabriquées avec la fourrure de différentes créatures ou en fibres synthétiques conçues pour apporter le maximum de confort et de chaleur. Une couverture de survie est un fin film en polymère réfléchissant qui vous aide à conserver votre température corporelle et à être plus visible des équipes de sauvetage. De nombreuses personnes utilisent une couverture avec un tapis de sol pour plus de confort.

ÉCHELLE TÉLESCOPIQUE

NIVEAU 1

Construite avec des matériaux légers, cette échelle est constituée d'une structure télescopique avec des échelons qui se replient. Avec une action de mouvement, vous pouvez appuyer sur un petit bouton sur le côté de l'échelle pour la déplier sur toute sa longueur. Rétracter l'échelle demande une action complexe. Il existe trois modèles d'échelles avec les tailles suivantes : 3 mètres, 6 mètres et 12 mètres.

La valeur de volume indiquée pour les échelles sur la table 1-31 est donnée pour leur forme rétractée. Complètement déployée, une échelle de 3 mètres a un volume de 2, une échelle de 6 mètres a un volume de 3 et une échelle de 12 mètres a un volume de 5. Une échelle télescopique rétractée ne peut être utilisée comme une échelle.

GAMELLE AUTOCHAUFFANTE

NIVEAU 1

Utilisé pour cuire ou réchauffer la nourriture, ce pot métallique est équipé de quatre nodules scellés contenant différents produits chimiques. Quand le pot est activé, les produits se combinent pour provoquer une réaction chimique qui réchauffe le contenu du pot sans avoir besoin d'une autre source d'énergie. Un cadran sur le côté du pot permet d'ajuster la température en contrôlant le volume de produits chimiques utilisé. Une gamelle autochauffante est généralement assez grande pour réchauffer jusqu'à 37 litres de nourriture.

GAMELLE
AUTOCHAUFFANTE

TABLE 1-31 : ÉQUIPEMENTS PERSONNELS

OBJET	NIVEAU	PRIX	VOLUME
Aérosol	1	80	F
Autel portatif	1	250	2
Briquet	1	1	–
Cantine	1	2	F
Carte de synthèse	1	20	–
Carte topographique	1	80	–
Corde	1	1/15 m	F/15 m
Coupe-verre, mk 1	1	100	F
Couverture	1	3	F
Échelle télescopique (3 mètres)	1	75	1
Échelle télescopique (6 mètres)	1	150	1
Échelle télescopique (12 mètres)	1	300	2
Gamelle autochauffante	1	100	1
Gourde	1	1	F
Hamac	1	20	F
Lit portable	1	25	1
Livre, standard	1	5	F
Livre, texte sacré	1	2	F
Ombrelle/parapluie	1	2	F
Outil manuel	1	25	1
Parfum, standard	1	50	–
Répulseur magnétique	1	450	2
Sac de couchage	1	10	F
Symbole religieux	1	2	–
Synthétiseur culinaire, mk 1	1	400	1
Tapis de sol	1	15	1
Tenue, uniforme	1	5	F
Tenue de cérémonie	1	5	F
Tenue de fête	1	5	F
Tenue de plongée	1	25	1
Tenue de sport	1	5	F
Trousse d'entretien	1	5	F
Coupe-verre, mk 2	2	400	F
Ombrelle/parapluie, lévitation	2	450	F
Tenue reconfigurable	2	100 + coût des autres tenues	F
Synthétiseur culinaire, mk 2	3	1 200	1
Parfum, phéromones	5	500	–
Synthétiseur culinaire, mk 3	5	2 500	2

GOURDE

NIVEAU 1

Une gourde peut être en plastique ou en métal et contenir jusqu'à 2 litres de liquide.

HAMAC

NIVEAU 1

Un hamac est un lit portable qui est constitué d'un filet accroché à deux points opposés et qui vous permet de dormir au-dessus du sol. Des disques métalliques aux deux extrémités sont magnétisés et enduits d'un adhésif réutilisable pour pouvoir les fixer sur presque n'importe quelle surface. Attacher et détacher ces disques nécessite une action de mouvement.

LIT PORTABLE

NIVEAU 1

Un lit portable est constitué d'un tissu très résistant étiré sur une structure en aluminium ou en matériaux composites. Le plier ou le déplier demande une action complexe. Un lit portable a un volume de 1 quand il est replié et de 3 quand il est déplié.

INTRODUCTION

ÉQUIPEMENT

ARMES

ACCESSOIRES
POUR ARMESFUSIONS
D'ARMEMATÉRIEAUX
SPÉCIAUX

ARMURES

ARMURES
ASSISTÉESAMÉLIORATIONS
D'ARMURE

AUGMENTATIONS

ÉQUIPEMENTS
TECHNOLOGIQUESOBJETS
MAGIQUESOBJETS
HYBRIDESÉQUIPEMENTS
PERSONNELSDROGUES
MÉDICAMENTS
ET POISONSAUTRES
ACHATS

VÉHICULES

OPTIONS
DE CLASSESARCHÉTYPES
ÉVOLUÉS

AGENT

ÉMISSAIRE

MÉCANO

MYSTIQUE

SOLARIEN

SOLDAT

TECHNOMANCIEN

Cela compte comme une attaque à outrance pour toute capacité qui réduit vos malus à l'attaque.

STYLE DE COMBAT

Le style de combat suivant (*Livre de règles* page 111) est assez répandu chez les soldats qui interviennent dans le contrôle des foules ou la gestion des prisonniers, bien qu'il soit aussi parfois populaire auprès des troupes de choc de première ligne qui aiment attirer l'attention.

Choc et stupeur

Le style de combat choc et stupeur a pour principe de déstabiliser des adversaires en utilisant des stimuli visuels et auditifs qui saturent leurs sens. Vous pouvez modifier vos armes pour qu'elles émettent des sons puissants ou des flashes aveuglants tout en protégeant vos propres sens. Ce style est particulièrement adapté aux armes infligeant des dégâts de son ou affectant une zone.

Fier et voyant (Ext) Niveau 1

Vous gagnez un bonus de +2 à vos jets de sauvegarde contre des effets aveuglants et assourdissants. Toute arme que vous utilisez dotée de la propriété spéciale alimentée, ou qui utilise des munitions, gagne la propriété spéciale illumination ; vous pouvez activer ou désactiver cette propriété avec une action rapide ou une action de mouvement. Quand vous les utilisez, les armes dotées de la capacité illumination gagnent l'effet critique aveuglement (voir page 31) ou assourdissement (*Livre de règles* page 182). Si l'arme a déjà un effet critique, quand vous effectuez un coup critique, vous pouvez appliquer soit son effet critique, soit l'effet aveuglement ou assourdissement.

Impressionnante cacophonie (Ext) Niveau 5

En tant qu'action complexe, vous pouvez effectuer une unique attaque avec une arme infligeant des dégâts soniques ou dotée de la propriété spéciale illumination. Après avoir résolu l'attaque, avec cette action complexe, vous pouvez tenter un test d'Intimidation pour démoraliser une créature que l'attaque a touchée ou blessée et qui est située dans un rayon de 18 m autour de vous. Sinon, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour tenter un test d'Intimidation afin de démoraliser toutes les créatures touchées ou blessées par l'attaque et qui se trouvent dans un rayon de 18 m autour de vous.

Entrée fracassante (Ext) Niveau 9

En tant qu'action rapide au cours de votre premier tour de combat ou en réaction après avoir été soumis à un coup critique, vous pouvez dépenser 1 point de persévérance pour que votre armure, vos armes et vos autres équipements émettent des flashes brillants, des sons assourdissants ou les deux. Toutes les créatures sur un rayon de 3 mètres autour de vous subissent l'état pris au dépourvu ou imprécis (vous choisissez) jusqu'à la fin de votre prochain tour. Une créature peut annuler cet effet en réussissant un jet de Vigueur ($DD = 10 +$ la moitié de votre niveau de soldat + votre modificateur de Force). Au niveau 15, vous pouvez affecter toutes les créatures dans un rayon de 4,5 mètres autour de vous.

Cadence oppressante (Ext) Niveau 13

Quand vous effectuez une attaque à outrance avec une arme qui inflige des dégâts soniques ou qui a la propriété spéciale illumination, vos cibles subissent un malus cumulatif de -1 aux jets de sauvegarde contre les effets de vos coups critiques pour chaque précédente attaque qui a touché une même cible depuis le début de votre tour. Si la cible rate son jet contre votre effet critique d'aveuglement, elle subit aussi 4d6 points de dégâts de feu. Si la cible rate son jet contre votre effet critique d'assourdissement, elle subit aussi 4d6 points de dégâts de son.

Volume maximum (Ext) Niveau 17

Quand vous attaquez avec une arme qui inflige des dégâts soniques ou qui a la propriété spéciale illumination, vous infligez des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force contre des cibles avec l'état aveuglé, assourdi ou secoué.



INTRODUCTION

ÉQUIPEMENT

ARMES

ACCESSOIRES
POUR ARMESFUSIONS
D'ARMEMATÉRIAUX
SPÉCIAUX

ARMURES

ARMURES
ASSISTÉESAMÉLIORATIONS
D'ARMURE

AUGMENTATIONS

ÉQUIPEMENTS
TECHNOLOGIQUES

OBJETS MAGIQUES

OBJETS HYBRIDES

ÉQUIPEMENTS
PERSONNELSLOGES
CIMENTES
POISONSAUTRES
ACHATS

VÉHICULES

OPTIONS
DE CLASSESARCHÉTYPES
ÉVOLUÉS

AGENT

ÉMISSAIRE

MÉCANO

MYSTIQUE

SOLARIEN

SOLDAT

TECHNOMANCIEN