



Matériel

Énergie

Énergie et chargeurs (p. 205)

Micro-chargeur (MCH)
Chargeur standard (CHS)
Chargeur standard lourd (CHSL)
Chargeur lourd militaire (CHLM)
Chargeur haute capacité (CHC)
Chargeur spécifique
Convertisseur biomasse Brown-Emmett (CBBE)
Turbine

Équipement individuel

Matériel de survie (pp. 206-207)

Champ isolant
Crème de protection contre les radiations (« Écran total » ¹)
Filtre respiratoire
Kit professionnel
Masque de protection
Paquetage de survie (modèle standard)
Spray collant/étanchéifiant/renforçant (« Pépélabricol » ¹)
Pilules d'oxygène
Respirateur
Tapis de sol antigrav
Tente igloo
Texlar
Tissu solaire

Matériel de détection (pp. 207-208)

Analyseur de milieu
Ballon-sonde
Caméra antigrav
Caméra multisenso
Détecteur de mouvement
Détecteur de présence (« Bip » ¹)
Drone (« Piaf/Truite » ¹)
Jumelles startron
Localisateur galactique
Lunettes progressives (« Lunettes de 7 lieues » ¹)
Pisteur
Verres de contact IR/UV (« Yeux roses » ¹)

¹ Argot Mega

Matériel de communication et d'information (pp. 208-209)

Communicateur individuel

Microcarte (« Gaufrette »¹)

Interface neurocérébrale holographique

IA de nanordi (« Maman »¹)

Nanordi

Radio transondes

Radiorelais

Subvoc

Tablette Mega

Tradmod 3 (NT 6)

Matériel de protection (pp. 210-211)

Aqua-combi

Bouclier à énergie (NT 6)

Bouclier Wog à champ de surface

Brouilleur

Combinaison pressurisée (« Combi Shepard »¹)

Harnais de combat B3

Harnais de combat type AG

Scaphandre H (NT 6)

Médecine et santé (pp. 211-212)

Détraumatisateur (« Bisou »¹)

Gélostabilisateur (« Sarcophage »¹)

Médibloc (NT 6)

Médikit

Médistrip

Plastpeau

Gadgets (p. 212)

Aveugleur

Bague électrique

Distorseur de lumière

Flouteur

Laser-aiguille

Leurre polysensoriel (NT 6)

Oublieur et déphaseur de mémoire

Pack antigrav

Tétra analyseur à structure psychique (TASP)

Armement

Armes blanches (p. 213)

Armes courtes (corps à corps)

Armes longues (corps à corps)

À distance

Armes de tir NT 1 à NT 4 (pp. 213-214)

Arbalète

Arc

Armes de tir NT 1 à NT 4 (pp. 213-214)

Fusil à pompe

Fusil à poudre

Fusil d'assaut

Fusil de chasse

Fusil de précision

Lance-roquettes

Missile filoguidé

Mitrailleuse

Pistolet à impulsion électrique (taser)

Pistolet à poudre

Pistolet automatique

Pistolet-mitrailleur

Revolver

Armes de tir NT 5+ (pp. 214-215)

Disrupteur

Gauss

Lasers

Neurogun

Plasma

Paralysant

Multiprojecteur AST (« Boursouflé »¹)

Grenades (p. 215)

Explosive

Flash

Fumigène

Gaz

Sonique

Explosifs (p. 215)

Antimatière

Dynamite

Plasmatine

Plastic

TNT

Véhicules

Véhicules terrestres (p. 216-217)

Van Bedford Combi (NT 4)

Glisseur de sport Ferrades K1 (NT 6)

Voiture standard Fiard 500 (NT 4)

Planche antigrav (NT 6)

Voiture tout-terrain Quadmob (NT 5 ; « Titine »¹)

Magnétoglisseur de luxe Zondermach Ak74 (NT 6)

Véhicules aériens (p. 217)

Minivolant Coléoptère (NT 6)

Avion à hélice Corsair C7 (NT 4)

Véhicules aériens (p. 217)

Chasseur à réaction MacMach2 (NT 4)

Submersibles (p. 217)

Sous-marin d'exploration Guppy (NT 5)

Vaisseaux spatiaux (p. 218)

Yacht de luxe Bermuda (NT 6)

Barge orbitale Big Toad (NT 6)

Cargo léger Condor T1300 (NT 6)

Chasseur intercepteur embarqué Crotale (NT 6)

Frégate de la FRAG Hammer MK2 (NT 6)

Cargo-chaland Pélican (NT 6)

Robots

Robots (p. 219)

Assistance et compagnie

Combat et maintien de l'ordre

Matériel de mission Mega

Pack de base (p. 220)

Communicateur (subvoc en option)

Tablette Mega

Paralysants

Nanordi

Médistrip

Pack Type 1 – Diplomatie, espionnage, recherche en milieu NT 1 ou 2 (p. 220)

Vêtements et armure d'époque, bouclier, casque, bottes, cape

1000 crédits en équivalent métal ou pierres précieuses

Arme moderne camouflée (paralysant, laser)

Ceinture dissimulant 5 pilules d'oxygène et un filtre respiratoire

Bracelet contenant une mini-grenade

Dague dont le pommeau est un puissant projecteur de lumière (300 m)

Bague électrique

Pack Type 2 – Diplomatie, espionnage, recherche en milieu NT 5 (p. 220)

Cartes d'identité, de crédit et autres informations standards (groupe sanguin...)

Vêtements à la mode locale

Arme selon les lois locales, normalement camouflée en objet courant

Trousse d'espionnage : micro, sondeur, brouilleur, caméra, trousse de crochetage (mécanique et électronique : spé Crochetage +2 rangs)

Micro-jumelles

Communicateur camouflé en collier, baladeur, accessoire de mode...

Bouclier énergétique

Kit de diverses drogues

Trousse de maquillage

Mini-grenade (dégâts 6 sur 2 m)

Bague électrique

Multiprojecteur AST camouflé

Pack Type 2 – Diplomatie, espionnage, recherche en milieu NT 5 (p. 220)

Médibloc démonté

Bande de texlar

500 crédits en équivalent monnaie locale ou galactique

Tablette Mega

Pack Type 3 – Récupération en milieu hostile NT 5 ou 6 (p. 220)

Harnais de combat

Bouclier à champ de force

Fusil à plasma

Communicateur

Boîte de pilules « vindicatif » (+1 rang en Force pendant 6h)

Multiprojecteur AST

Trousse de soins

Pack Type 4 – Milieu inconnu (pp. 220-221)

Combinaison de survie

Analyseur de milieu

Vêtement moyennement ample de couleur neutre

Multiprojecteur AST ou arme dans un holster dissimulé

Communicateur

Tablette Mega

Paquetage de survie standard

Médibloc démonté

2 fusils à plasma

1 nanordi

1 caméra antigrav avec récepteur

Pack Type 5 – Milieu sauvage hostile (p. 221)

Distorseur de lumière

Matériel d'orientation : cartes, instruments adaptés au lieu

Paquetage de survie standard

Jumelles

Analyseur de milieu

Communicateur

Tablette Mega

2 grenades

1 caméra antigrav avec récepteur

Pack Type 6 – Reconnaissance-patrouille sur planète extérieure (p. 221)

1 arme de poing à rayon (paralysant ou laser)

Vêtements élégants dont les boutons renferment : communicateur, laser à une charge, micro avec récepteur, mini-grenade (dégâts 6 sur 2 m), brouilleur, lentilles de contact amplifiant la lumière, 2 capsules d'oxygène, 1 capsule de gaz toxique, pisteur avec récepteur, l'équivalent de 200 crédits

Nanordi

Tablette Mega

Paquetage de survie standard

Tente igloo

Kit médical