

# ÉQUIPEMENT

## ARMURE

### FABRICANTS D'ARMURES

Lorsque les dommages d'une attaque excèdent les points d'armure d'une protection, **celle-ci peut perdre ses capacités d'absorption. Si le dépassement est supérieur à sa solidité**, la pièce d'armure protège encore son porteur pour cette fois-ci mais devient ensuite inutilisable (**réduction de sa valeur à 0 dans la localisation concernée**).

Pour calculer le prix d'une pièce d'armure, multipliez le prix de base par le coût de la marque pour obtenir le prix de vente final.

| Marque      | Coût | Solidité |
|-------------|------|----------|
| Capitol     | x1   | +2       |
| Bauhaus     | x1,3 | +3       |
| Mishima     | x0,8 | +1       |
| Imperial    | x1,2 | +2       |
| Cybertronic | x1,4 | +3       |
| Cartel      | x1,3 | +3       |
| Confrérie   | x1,2 | +2       |
| Autre       | x0,6 | ±0       |

### ARMURE COMPOSITE

100.000 couronnes et plus, disponibilité F, points d'armure 8  
Armure de combat ordinaire, composée de plusieurs couches ou renforcée de toute sorte de matériaux. Utilisée uniquement par les troupes d'élite, telles que les rangers anti-chars. Le harnais ordinaire pèse plus de 9 kg.

### ARMURE DE COMBAT

35.000 couronnes et plus, disponibilité F, points d'armure 6  
C'est l'armure traditionnelle des mégacorporations, qu'elles sont seules à pouvoir se procurer. Si votre personnage est chanceux, il en a peut être acquise une en travaillant pour le compte d'une corporation, à moins qu'on la lui ait réclamée à l'issue de la mission. Des éléments d'armure, tels que jambières, ventrière, plaques d'épaules ou manches, plus ou moins bosselées se revendent au marché noir.

### GILET DE COMBAT

2.400 couronnes, disponibilité B, points d'armure 4  
C'est le survêtement militaire de récupération type, un gilet sans manches lourd et inconfortable protégeant le torse. Il ne sert pas à grand chose contre un tir **automatique** ou une balle de gros calibre, mais protège des balles perdues ou des éclats de grenades.

### GILET PARE-BALLES

3.000 couronnes, disponibilité B, points d'armure 3  
Pouvant être entièrement dissimulé sous les vêtements, ce gilet multicouche bloque le tir d'un pistolet, mais pas celui d'une arme à longue portée.

### NYLON BALISTIQUE

1.800 couronnes, disponibilité B, points d'armure 2  
Ce matériau flexible peut être découpé pour former n'importe quel type de vêtement protecteur - veste, gilet, combinaison intégrale... Il est efficace face à un pistolet mais n'offre qu'une protection limitée contre les rafales automatiques.

### PLASTIQUE ANTI-CHOC

variable, disponibilité A, points d'armure 1  
Casque de hockeyeur, casque de chantier, genouillère de skateboard, etc.

| Matériau                         | Points d'armure | Disponibilité | Commentaires                                  |
|----------------------------------|-----------------|---------------|---|
| Tissu renforcé                   | 1               | A             | Inflammable                                   |
| Plastique anti-choc              | 1               | A             | Doubles dommages par le feu                   |
| Nylon balistique                 | 2               | B             | Inflammable                                   |
| Composite pare-balles            | 3               | B             | Ininflammable                                 |
| Composite militaire léger        | 4               | F             | Ininflammable, <b>protège en cas de chute</b> |
| <b>Composite militaire moyen</b> | <b>6</b>        | <b>F</b>      | <b>Ininflammable, protège en cas de chute</b> |
| Composite militaire lourd        | 8               | F             | Ininflammable, <b>protège en cas de chute</b> |

| Pièce d'habillement               | Localisations couvertes   |
|-----------------------------------|---|
| Casque                            | TÊTE contre tous les types d'attaque  |
| <b>Imperméable</b>                | <b>JAMBES, BRAS, POITRINE et ABDOMEN en combat rapproché, JAMBES uniquement dans 50% des cas en combat à distance</b> |
| Plaque d'épaules (type militaire) | POITRINE et TÊTE en combat rapproché, POITRINE uniquement en combat à distance  |
| Gilet                             | POITRINE et ABDOMEN contre tous les types d'attaque   |
| Jambières                         | JAMBES contre tous les types d'attaque  |
| Manches                           | BRAS contre tous les types d'attaque  |
| Gants                             | BRAS contre tous les types d'attaque dans 25% des cas   |
| Veste                             | BRAS, POITRINE, et ABDOMEN contre tous les types d'attaque  |
| Pantalon                          | JAMBES contre tous les types d'attaque  |
| Trench-coat                       | JAMBES, BRAS, POITRINE et ABDOMEN en combat rapproché, JAMBES uniquement dans 50% des cas en combat à distance        |

## CYBERNÉTIQUE

La propagande de dénigrement de la Confrérie a conduit de nombreux combattants à refuser l'usage des implants cybernétiques. La rumeur veut qu'utiliser une telle technologie peut mettre l'âme de son utilisateur en péril. Cela a contribué au ralentissement considérable de la diffusion de cette technologie auprès des francs-tireurs et des employés des mégacorporations. Malgré tout les employés de Mishima outrepassent cet interdit du Cardinal depuis le schisme néronien. Mishima compte désormais comme le premier fabricant et client de prothèses robotiques du système solaire. Bien qu'inférieur aux composants manufacturés par Cybertronic, les membres bioélectriques mishiman sont fonctionnels. Pour des personnes extérieures à Mishima, ces prothèses peuvent être achetées et implantées dans les cabinets de chirurgie du port franc de Fukido.

### BRAS ARTIFICIEL

10.000 couronnes, disponibilité E  
Ce bras artificiel ajoute +5 à la Force de l'utilisateur lorsqu'il utilise ce membre. Il peut augmenter le Bonus Offensif de l'utilisateur lors d'une attaque en combat rapproché. Un bras artificiel IGNORE les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés.

### DENT CREUSE

10.000 couronnes, disponibilité E  
Il s'agit d'une fausse dent en céramique qui contient un agent chimique qui peut être libéré par son propriétaire en cas de capture. Cette substance est si virulente qu'elle tue instantanément son utilisateur s'il mord fortement dans cet implant.

### DIGITALISEUR VOCAL

5.000 couronnes, disponibilité E  
Pris par ceux qui ont eu les cordes vocales gravement endommagées, cet implant permet à l'utilisateur de parler avec une voix électronique intimidante. Des versions modifiées peuvent être utilisées pour imiter une voix au téléphone. Ajoutez +2 à tous les jets du domaine Communication impliquant votre voix.

### GRIFFES RÉTRACTILES

11.000 couronnes, disponibilité E  
Lorsque l'utilisateur serre le poing, des lames de 30 cm implantées sur les os de l'avant bras sortent du dos de la main (dommages : 1D6). Elles restent déployées tant que la main n'est pas ouverte.

### JAMBES ARTIFICIELLES

10.000 couronnes, disponibilité E  
Vos deux jambes ont été remplacées par des équivalents bioélectriques artificiel. Elles ajoutent +5 à la Force de l'utilisateur lorsqu'il utilise ces membres. Elles peuvent augmenter le Bonus Offensif de l'utilisateur lors d'une attaque en combat rapproché. De plus, les jambes artificielles autorisent leur utilisateur à lire une ligne en dessous de sa caractéristique de combat Mouvement. Une jambe artificielle IGNORE les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés.

### LUNETTE DE VISÉE

3.000 couronnes, disponibilité E  
Elle prend la forme d'un globe oculaire noir avec un réticule de visé à la place de la pupille. À l'instar d'une visée laser, cet implant augmente la précision d'une arme à feu dans des proportions radicales. Voir règles spécifiques au chapitre *Combat*.

### MONITEURS INTERNES

20.000 couronnes, disponibilité E  
Ces systèmes bioélectriques surveillent votre flux sanguin de toute trace de poison. Ils peuvent neutraliser 50% des toxines connues.

### RÉCEPTEUR RADIO

5.000 couronnes, disponibilité E  
Cet implant est fixé dans la boîte crânienne juste derrière les oreilles. Elle permet à l'utilisateur de capter les émissions de radio locales et démettre via un sous-vocaliseur implanter dans le larynx.

## SUPERPOSITION D'ARMURES

Pour chaque localisation, on ne considère que la valeur de la meilleure protection. En cas d'égalité - un gilet et des plaques d'épaule par exemple - le joueur choisi quelle pièce d'armure encaisse les dommages. Si cette dernière devient inutilisable suite à des dommages infligés trop importants, on considérera la valeur de la seconde meilleure protection et ainsi de suite.

*Exemple : Un franc-tireur portant un gilet pare-balles (3 points) et un manteau renforcé (3 points), bénéficie de 3 points d'armure dans la POITRINE. Après avoir essayé un tir automatique dans cette localisation, le manteau renforcé est réduit en lambeaux. Désormais seul son gilet pare-balles lui confère une protection dans la POITRINE avec 3 points d'armure.*

## DISPONIBILITÉ

La disponibilité de chaque type de matériel est indiquée d'après le barème suivant :

- A - disponible dans n'importe quelle boutique.
- B - boutiques spécialisées uniquement.
- C - usage réglementé, nécessité d'obtenir un permis ou une autorisation.
- D - prohibé, marché noir uniquement.
- E - très rare, trop ancien ou retiré du marché, en tout cas difficile à se procurer.
- F - disponible par le canal corporatiste uniquement (haute technologie).

Au maître de jeu de décider quel pièce d'équipement est ou non disponible et quel en est le prix exact. Les chiffres et les codes fournis ne sont que des indications.

**PLAQUE DE TORSE**

15.000 couronnes, disponibilité E  
 Votre cage thoracique a été renforcé par des éléments en métal. L'utilisateur bénéficie dorénavant de 3 points d'armure dans la POITRINE.

**TÉLÉOPTIQUE**

3.000 couronnes, disponibilité E  
 Elle prend la forme d'un globe oculaire blanc argenté excepté

**MATÉRIEL DIVERS****APPAREIL PHOTO**

400 couronnes, Disponibilité B  
 Objectif unique, flash automatique. Poids : 900 g. Pellicule 36 poses (18 couronnes le rouleau).

**BAÏONNETTE**

800 couronnes & plus, Disponibilité B  
 Propre à chaque fabricant. Dommages standard : 1D6 ; baïonnette-tronçonneuse : 1D6(x2).

**BIPIED**

300 couronnes, Disponibilité B  
 Accessoire pour fusils (voir les effets au chapitre *Armement*). Propre à chaque fabricant.

**BOOMERANG**

60 couronnes, Disponibilité B  
 Un boomerang peut être utilisé comme une arme (dommages : 1D4). On peut aussi lui attacher un sifflet pour qu'il émette un hululement sinistre lorsqu'il est lancé.

**CAMÉRA**

6.400 couronnes, Disponibilité B  
 Portée sur l'épaule. 50 minutes de film de 25 mm (4 couronnes la bobine). Poids : 18 kg.

**CAMÉRA VIDÉO**

26.800 couronnes, Disponibilité B  
 Portée à l'épaule. Fonctionne avec des batteries (rechargeables) d'une heure. 30 couronnes la cassette d'une heure. Poids : 900 kg.

**CANNE ÉPÉE**

4.300 couronnes, Disponibilité F  
 Cette canne d'apparence anodine contient une lame de rapière fixée à la poignée. On la tire en exerçant sur elle une certaine torsion. Cette arme est extrêmement populaire au sein [des différents](#) corps diplomatiques.

**CHARGEUR**

prix variable, Disponibilité variable  
 Le prix d'un chargeur vide (ou d'une bande vide de 50 balles) est égal à 1% du prix de l'arme. La disponibilité est la même que celle de l'arme.

**GOURDIN EXTENSIBLE**

360 couronnes, Disponibilité C  
 Cette matraque de 15 cm peut s'étirer jusqu'à 53 cm et se transformer en une formidable arme de combat de rue (dommages : 1D4+1). Si votre personnage est pris avec cette arme en sa possession, il risque six ans de travaux forcés.

**GRAPPIN**

360 couronnes, Disponibilité B  
 Version pliante pouvant tenir dans une grande poche de veste. Fourni avec 30 mètres de corde de nylon.

**GRENADES**

500 couronnes et plus, Disponibilité C ou D  
 On distingue les grenades à fragmentation (dommages : 1D6+1(x2), [marqueur : petite explosion](#)), les bombes fumigènes (permettant d'aveugler l'adversaire et de couvrir sa propre fuite), les grenades lacrymogènes (pour faire sortir l'adversaire de son trou) et les mines au phosphore (pour illuminer une zone ou déclencher un incendie). Les grenades à main coûtent 500 couronnes, celles qui se tirent avec un lance-grenades coûtent 5% du prix de l'arme.

**HARNAIS SERVO-ASSISTÉ**

3.000 couronnes, Disponibilité C  
 Ce système hydraulique gyrostabilisé porté par dessus une armure permet à un spécialiste artilleur de soulever et manier les armes lourdes telles que les mitrailleuses ou lances-missiles.

**LUNETTE**

prix variable, Disponibilité C  
 Comme décrit au chapitre *Combat*, une lunette fixée sur une arme augmente les chances de toucher dans des proportions considérables à longue distance. Le prix est égal à la moitié de celui de l'arme.

**MATRAQUE**

312 couronnes, Disponibilité C  
 Matraque de police standard de 60 cm (dommages 1D4+1).

**MUNITIONS**

prix variable, Disponibilité variable  
 Le prix des munitions nécessaires au remplissage d'un chargeur ou du magasin est égal à 1% du prix de l'arme. Traitez les mi-

trailleuses comme si elles avaient un magasin de 100 balles et considérez que les armes équipées d'un magasin interne contiennent 10 balles. La disponibilité est la même que celle de l'arme.

**VISION INFRAROUGE**

2.000 couronnes, disponibilité E  
 Elle prend la forme d'un globe oculaire rouge. Elle permet à l'utilisateur de voir dans l'obscurité comme dans un viseur nocturne.

trailleuses comme si elles avaient un magasin de 100 balles et considérez que les armes équipées d'un magasin interne contiennent 10 balles. La disponibilité est la même que celle de l'arme.

**OUTILS DE SERRURIER**

1.000 couronnes, Disponibilité D  
 Assortiment d'outils permettant de crocheter toutes les serrures mécaniques et certains verrous électroniques.

**NEUROLASH**

15.000 couronnes, disponibilité F  
 Cette arme cause une désorientation par induction neurale (niveau de difficulté : 15). Un *neurodash* peut réduire un adulte bien portant en une épave humaine pendant une dizaine de minutes. Cet outil utilisé par les gardiens des prisons corporatistes peut tuer s'il est appliqué à de multiples reprises sur la même victime (crise cardiaque).

**PARAFEU**

12.000 couronnes, Disponibilité F, points d'armure 2  
 Cet étonnant parapluie dissimule dans son manche le canon d'un fusil [un coup](#) (portée : 360 m, dommages : 1D6+2) ; quant au parapluie proprement dit, il est en nylon balistique : une fois ouvert, il fait office d'écran pare-balles.

**SA-30**

8.000 couronnes, disponibilité C  
 Cette arme à un coup utilisée en milieu aquatique utilise trois longues fléchettes propulsées par air comprimé (dommages 1D6). Celles-ci contiennent un puissant sédatif capable de neutraliser n'importe quelle créature aquatique de taille raisonnable (niveau de difficulté : 15).

**TÉLÉPHONE PORTABLE**

6.500 couronnes + environ 500 couronnes/mois, Disponibilité A  
 Téléphone cellulaire pouvant fonctionner n'importe où tant que l'on règle sa facture.

**TROUSSE À OUTILS**

2.200 couronnes, Disponibilité A  
 Trousse à outils de base, permettant de réparer à peu près n'importe quel appareil mécanique.

**TROUSSE DE DÉTECTIVE AMATEUR**

2.000 couronnes, Disponibilité C  
 Tout le matériel nécessaire pour mener une enquête, avec pouce à empreintes et autres accessoires.

**TROUSSE D'ÉLECTRICIEN**

6.500 couronnes, Disponibilité A  
 Les outils de cette trousse permettent de réparer les appareils électriques standard.

**TROUSSE D'ARMURIER**

200 couronnes, Disponibilité B  
 Pour les réparations de base et l'entretien des armes à feu. Avec brosses, outils, graisse et pièces de rechange indispensables.

**TROUSSE DE PREMIERS SECOURS**

150 couronnes, Disponibilité A  
 Permet de soigner les plaies et les bosses.

**TROUSSE D'INFORMATICIEN**

8.000 couronnes, Disponibilité E  
 Même avec les Forces Obscures, il existe encore quelques ordinateurs ici-bas. Cette trousse permet de réparer la plupart des matériels.

**VISÉE LASER**

prix variable, Disponibilité F  
 Augmente la précision d'une arme à feu dans des proportions radicales. Voir règles spécifiques au chapitre *Combat*. Le prix est égal à celui de l'arme.

**ZAPETTE**

2.770 couronnes, Disponibilité C  
 Une zapette est un petit boîtier contenant une charge électrique de 120.000 volts. Appliquée à un adversaire, [celui-ci doit réussir un test de Vitalité difficile \(niveau de difficulté 15\) ou être assommé](#) pendant une demi-heure.

**ZAPETTE À ULTRASONS**

2.800 couronnes, Disponibilité B  
 Comme sa cousine électronique, cette zapette transmet un choc ultrasonique qui renverse l'adversaire. [Celui-ci doit réussir un test de Vitalité difficile \(niveau de difficulté 15\) ou tomber dans l'inconscience](#) pendant vingt bonnes minutes.

**DROGUES**

Dans les mondes de *Mutant Chroniques*, les médications et les drogues sont répandues et risquées. Les drogues sont habituellement administrées de deux façons : soit par un patch adhésif appliqué directement sur la peau, soit par un simple auto-injecteur.

Si à la suite de la prise de drogues, la capacité de base Volonté tombe à 0 ou moins, le personnage meurt d'une overdose. Les points de Volonté temporairement perdus sont regagnés par le repos complet au rythme de 1 point par heure.

**ANALGÉSQUES**

5 à 8 couronnes, disponibilité A  
 Les standards de la grande famille des antidouleurs. Utiles pour traiter les maux de tête, muscles endoloris, gueule de bois, etc.

**ANTIBIOTIQUES**

60 à 300 couronnes, disponibilité C  
 Des vaccins préventifs utilisés pour combattre les infections.

**ANTITOXINES**

60 à 300 couronnes, disponibilité C  
 Des vaccins contre la plupart des poisons naturels ; les poisons artificiels requièrent des produits plus sophistiqués.

**BAUMES ET ONGUENTS**

5 à 25 couronnes, disponibilité A  
 Ce sont de simples médications pour les coupures et brûlures.

**BUZZ**

20.000 couronnes, disponibilité C  
 Il s'agit d'une version démultipliée de l'Energy. Il dure deux fois plus longtemps (4D6 rounds de combat), mais l'aventurier doit réussir un test de Vitalité normal à chaque round ou s'évanouir de fatigue. Lorsque les effets de la drogue s'estompent, l'utilisateur perd temporairement 10 points de Volonté.

**ENERGY**

15.000 couronnes, disponibilité C  
 Cette drogue fournit à l'aventurier un surplus d'adrénaline très temporaire. Ajoutez +2 à votre Bonus Offensif, Esquive et Arme de mêlée pendant 2D6 rounds de combat. Lorsque les effets de la drogue s'estompent, l'utilisateur perd temporairement 5 points de Volonté.

**MARCHE IMMORTELE**

900.000 couronnes, disponibilité E  
 Cette drogue est supposée stopper le vieillissement jusqu'à 30 ans maximum. Cette drogue est légendaire, et vous ne la trouverez jamais, même si vous avez les moyens pour l'acheter.

**STASE**

400 couronnes, disponibilité C  
 Cette drogue met l'utilisateur dans un état comateux durant 48 heures. C'est une drogue de terrain parfaite lorsqu'un aventurier est blessé mortellement. L'effet d'animation suspendue de cette drogue peut sauver la vie de la victime jusqu'à ce que celle-ci soit ramenée dans de réelles installations médicales.

**STIM**

25.000 couronnes, disponibilité C  
 Cette drogue peut sortir de l'inconscience un aventurier dans le coma et le garder pleinement éveillé 8 heures de suite, après quoi il doit se reposer durant une douzaine d'heures.

**TRAUMA**

300 couronnes, disponibilité C  
 Elle prévient un aventurier de sombrer dans l'inconscience suite à des blessures durant 7 heures.

## MATÉRIEL D'EXPLORATION

Les francs-tireurs décrochent quelquefois une mission impliquant de se rendre dans la nature loin de toute civilisation. Pour un tel travail, un équipement approprié est disponible dans de nombreuses boutiques spécialisées.

### ARBALÈTE

1.300 couronnes, disponibilité B  
Massif et peu commode mais aussi silencieux qu'un arc, cette arbalète est fournie avec un carquois et 12 carreaux (poids : 3 kg, longueur : 80 cm, portée : 90 mètres, Force : 8, dommages : 1D6+1).

### ARC COMPOSITE

5.000 couronnes, disponibilité B  
Quelquefois le silence est primordial. De nos jours, le bon vieux arc et une flèche peuvent constituer une bonne solution - à condition de bien les manier. Cet équipement comprend un arc et 12 flèches, un carquois, des gants et une brassière (poids : 3 kg, longueur : 92 cm, portée : 90 mètres, Force : 10\*, dommages : 1D6).

### BIDON

5 à 30 couronnes, disponibilité B  
Peut contenir n'importe quel liquide (1 à 5 litres).

### BOUSSOLE

30 couronnes, disponibilité B  
Pour toujours retrouver sa route.

### COMPTEUR GEIGER

300 couronnes, disponibilité B  
Détecteur de radioactivité.

### CORDE EN NYLON

200 couronnes, disponibilité B  
U40 mètres de corde.

### COUTEAU DE SURVIE

700 couronnes, disponibilité B  
Le couteau militaire avec une lame de 20 cm et une poignée évitée abritant une boussole, une scie, du fil, un hameçon, des allumettes, etc (dommages : 1D6).

### DUVET

600 couronnes, disponibilité B  
Un sac de couchage pour une personne désirant dormir à la belle étoile.

### FEUX DE SIGNALLEMENT

480 couronnes, disponibilité C  
Ces composants en magnésium éclairent une zone durant une demi-heure.

### LANTERNE À GAZ

80 couronnes, disponibilité B  
Une lanterne au propane standard. Parfait pour éclairer un campement.

### MONTRE BOUSSOLE

100 couronnes, disponibilité B  
La combinaison d'un chronomètre et d'une boussole se portant au poignet. À l'épreuve de l'eau et des chocs.

### PONCHO

1.420 couronnes, disponibilité B  
Un gros imperméable avec capuche pour les temps de pluie. Pratique à plier, pratique à porter.

### PURIFICATEUR D'EAU

78 couronnes, disponibilité B  
C'est un long tube qui filtre 99% des bactéries et polluants pour rendre l'eau passant au travers potable.

### RADEAU

1.420 couronnes, disponibilité B  
Un radeau gonflable pour deux personnes avec une paire de rames.

### RADIO TACTIQUE

2.400 couronnes, disponibilité B  
Un petit casque avec une paire d'écouteurs et un micro. Vendu par paire

### TENTE

600 à 1.000 couronnes, disponibilité B  
Une tente standard pouvant accueillir de deux à six personnes.

### TROUSSE DE CAMOUFLAGE

30 couronnes, disponibilité B  
Une trousse avec maquillage pour les missions d'infiltration. Contient des bâtonnets pour se peindre le visage : un marron, deux verts, un gris et un noir.

### TROUSSE DE CHIRURGIE

300 couronnes, disponibilité B  
Une trousse avec tous les outils nécessaires pour réaliser une simple opération chirurgicale dans la nature.

### TROUSSE DE CUISINE

400 couronnes, disponibilité B  
Ustensiles pour se nourrir sans les doigts et gamelles pour faire la tambouille dans la nature.

### TROUSSE DE DÉTECTION CHIMIQUE

1.020 couronnes, disponibilité B  
Tout ce dont vous avez besoin pour tester une substance chimique qu'elle soit dans le sol, l'air ou de l'eau.

### TROUSSE DE DÉTECTION TOXINES

3.200 couronnes, disponibilité B  
Similaire à la trousse de détection chimique, excepté qu'il est destiné à détecter les virus des Légions Obscures.

### TROUSSE D'ESCALADE

2.100 couronnes, disponibilité B  
Tout ce dont vous avez besoin pour grimper ou descendre en rappel. Corde, mousqueton, gants, etc.

### SAC À DOS

600 couronnes, disponibilité B  
Un sac à doc standard pour transporter tout votre matériel.

### STROBOSCOPE

30 couronnes, disponibilité B  
C'est un petit dispositif qui émet un flash lumineux toute les 30 secondes et est visible jusqu'à un kilomètre.

## EXPLOSIFS

### DYNAMITE

60 couronnes, Disponibilité D  
Quelquefois, quand tout a échoué, il ne reste plus qu'à recourir à ce bon vieux TNT. Le prix indiqué est celui d'un bâton de 100 g (dommages : 1D6+4(x2) par bâton, petite explosion).

### FUMIGÈNE

150 couronnes, Disponibilité B  
Semblable à une fusée éclairante, mais les cartouches produisent de la fumée colorée (grosse explosion).

### FUSÉE ÉCLAIRANTE

150 couronnes, Disponibilité A  
Fusée standard pour attirer l'attention ou marquer un site. Chaque cartouche fournit deux minutes de lumière éblouissante (dommages : 1D4 si appliqué directement sur la peau, comparable au feu).

### MINE

3.000 couronnes, Disponibilité D  
Mines enterrées. Elles ne sont pas populaires dans l'univers de *Mutant Chronicles*, mais néanmoins elles existent. Elles sont généralement réglées pour exploser lorsqu'on pose le pied dessus, mais peuvent également détoner à retardement. Elles sont suffisamment puissantes pour vous arracher une jambe, quel que soit le type de bottes ou d'armure portées par la victime (dommages : 1D8+4(x2), petite explosion).

### PLASTIC

180 couronnes par pain, Disponibilité D  
Pâte explosive standard, vendue avec les détonateurs. (dommages : 1D10+4(x2), petite explosion)

### TROUSSE D'ARTIFICIER

4.500 couronnes, Disponibilité D  
Tous les outils nécessaires aux personnes formées à l'amorçage et au désamorçage des explosifs.

## NOURRITURE

De temps en temps les aventuriers doivent penser à se nourrir même s'ils n'ont pas le temps de s'arrêter.

### APC

15 couronnes, disponibilité B  
Aliments Prêts à Consommer. Des surplus militaires souvent utilisés par les mégacorporations pour les distributions de nourritures dans les zones les plus défavorisées. Ils incluent un repas complet en conserve.

### BARRE ÉNERGÉTIQUE

20 couronnes, disponibilité A  
Ressemble à une barre sucrée mais bourrée de substances nutritives qui sont facilement digérées et diffusées rapidement dans le sang. Permet de tenir une journée complète sans manger.

### BOISSON ÉNERGÉTIQUE

30 couronnes, disponibilité A  
Équivalent à une barre énergétique, mais sous forme liquide.

### EAU

2 couronnes, disponibilité A  
Juste la bonne vieille eau à boire, mais conditionnée en tubes de 0,2 litres qui peuvent être facilement transportés dans une poche.

## MATÉRIEL DE SURVEILLANCE

Les francs-tireurs sont fréquemment conduits à enquêter de façon discrète. Ils ont alors besoin d'un matériel spécial.

### DATASCOPE

5.000 couronnes, disponibilité B  
Ce petit appareil qui tient dans le creux de la main réunit les fonctions d'un télémètre, d'une boussole et d'un chronomètre.

### DÉTECTEUR

2.700 couronnes, disponibilité F  
À l'origine exclusivement réservé à l'armée, cet appareil est un simple détecteur de mouvement. S'il est acheté au marché noir, il y a 30% de chance pour qu'il soit défectueux.

### DÉTECTEUR SISMIQUE

4.000 couronnes, disponibilité F  
Cet appareil peut être réglé pour prévenir de l'approche de ce que l'on veut, d'un humain au semi-remorque.

### JUMELLES

720 couronnes, disponibilité B  
Jumelles standard à focalisation manuelle pour l'observation à distance. Grossissement x8.

### JUMELLES INFRAROUGES

1.800 couronnes, disponibilité B  
Similaires aux jumelles, mais dotées d'une fonction infrarouge pour l'observation nocturne.

### LUNETTES INFRAROUGES

3.000 couronnes, disponibilité F  
Ces lunettes infrarouges haut de gamme, fixées à une sorte de serre-tête, font également office de jumelles, télémètre et boussole.

### MINI ENREGISTREUR

180 couronnes, disponibilité A  
Cet enregistreur audio est très pratique pour retenir les conversations.

### OREILLE

960 couronnes, disponibilité B  
Ce récepteur de petite taille est assez puissant pour recueillir les sons à distance. Il a la forme d'un radar circulaire grand comme la paume de la main et comporte une paire d'écouteurs.

### PÉRISCOPE PORTATIF

600 couronnes, disponibilité B  
Cet appareil tient dans la main mais peut se déplier pour permettre de jeter un œil dans les coins.

### TRANSMETTEUR SANS FIL

2.400 couronnes, disponibilité C  
Appareil de base de l'espionnage. Un micro sans fil peut être dissimulé quasiment n'importe où et transmettre des sons à un récepteur dans la limite de sa portée (100-200 mètres).

## MERVEILLES TECHNOLOGIQUES

### AUTO-INJECTEUR DE COAGULANT

Non mis à la vente, Disponibilité F

Cet instrument médical est réservé aux situations les plus désespérées, dans lesquelles il peut sauver la vie de son utilisateur. Il rend immédiatement 3 points de vie à son utilisateur. Il doit être rechargé après usage.

### BOUCLIER PROTECTOR

Non mis à la vente, Disponibilité F, points d'armure 6

Un combattant équipé d'un bouclier Protector inflige un modificateur de -2 à toute tentative d'attaque en mêlée de la part de ses adversaires. Il inflige également un malus de -1 à quiconque l'attaque à distance. De plus, le bouclier procure 6 points d'armure au bras qu'il recouvre.

### CASQUE DE COMMANDEMENT

Non mis à la vente, Disponibilité F

Un système de communication intégré facilite le contact entre le soldat et son coordinateur de combat. Si vous consacrez 3 actions entières à faire un jet d'Informatique, vous bénéficiez d'une action supplémentaire pendant les 1D6 prochains tours.

### CATINATOR

Non mis à la vente, Disponibilité F

Certains des chats de la cité de Luna sont des fac-similés robotiques créés pour être les yeux et les oreilles de Cybertronic. Ils peuvent s'introduire dans des lieux où les humains ne peuvent aller. Certains modèles ont été créés pouvant accepter un Cuirassier comme pilote.

### ÉLECTROFERS

5.000 couronnes, Disponibilité F

Ce sont des mines anti-personnelles miniatures qui peuvent être attachées au cou ou un membre d'un prisonnier des goulags de Bauhaus. La charge est contenu dans un bandeau d'Imperivium qui garanti que seule la partie du corps concernée sera affectée par la détonation (dommages 1D4+4(x2), aucun marqueur). La charge est constamment armée et peut exploser en cas de tentative de démontage du collier ou d'une activation télécommandée (portée 1 km mais des relais peuvent être utilisés). Chaque collier dispose d'un code d'activation propre et ne peut être enlevé qu'avec une clé électronique réputée comme infalsifiable.

### LAMES RUNIQUES

Non mis à la vente, Disponibilité F, niveau de perfection : 1 à 7

Ces puissants artefacts confèrent à leur porteur la capacité de lancer, chaque jour, des sorts des Mystères. Des runes de Lumière sont gravées sur la lame et indique sa puissance (niveau de perfection et nombre de magnitudes). Jusqu'à 7 runes peuvent orner les lames de la Confrérie, jusqu'à 5 pour les lames du défunt clan Gallagher et jusqu'à 3 pour celles fabriquées par les

clans Murray et Mushashi. Chaque rune correspond, au choix, soit à un sort de magnitude 1 (valeur de compétence : 10 + niveau de perfection de l'arme), soit à une magnitude supplémentaire. N'importe qui peut les utiliser, à condition d'être dégagé de toute influence de la Symétrie Obscure.

### MASTIFF DE FER

Non mis à la vente, Disponibilité F

Les mastiffs de fer sont les dogues mécaniques d'Imperial. Leurs yeux rougeoyants peuvent percer la pénombre la plus dense et la finesse de leur appareil olfactif leur permet de suivre une voiture à l'odeur de ses gaz d'échappement, même à travers Luna aux heures de pointe.

### RÉACTEUR DORSAL

50.000 couronnes, Disponibilité F

Cet appareil se compose, à la base, d'un réacteur dorsal fixé à un harnais, permettant à l'utilisateur d'atteindre des vitesses en vol allant jusqu'à 320 km/h pendant une durée de 15 minutes. La poussée est dirigée par un échappement orientable commandé par une série d'interrupteurs palmaires. Grâce à ces commandes et en modifiant la position de son corps comme un parachutiste, l'utilisateur est en mesure de contrôler sa course.

### RÉTRO FUSÉES

Non mis à la vente, Disponibilité F

Les "assommoirs" comme les surnomment affectueusement leurs utilisateurs, possèdent un système d'allumage automatique qui se déclenche à 30 mètres d'altitude. Les rétro fusées freinent brusquement la chute de l'utilisateur à 10 mètres du sol avant de l'amener au sol à une vitesse tolérable. Si l'expérience se révèle immanquablement douloureuse et assourdissante, elle reste préférable à une mort en plein ciel au bout d'un parachute traditionnel en soie.

### ROBOT INFIRMIER

Non mis à la vente, Disponibilité F

Ce compagnon indispensable est un robot infirmier informatisé qui diagnostique et soigne les blessures pendant le déroulement du combat. Il se porte comme un sac à dos et peut rendre un total de 6 points de vie à son utilisateur. Il doit être rechargé après chaque utilisation.

### TENUE SUBRÉELLE

60.000 couronnes, Disponibilité E

Cette tenue comprend un casque de réalité virtuelle, des gants de réalité sensoriels, un ordinateur Microtech et un logiciel d'interface dispendieux. Grâce à elle, vous pouvez vous connecter à la subréalité, la réalité virtuelle consensuelle que Cybertronic a mis en place en guise d'accès à son réseau informatique.

## VÊTEMENTS

Les habits de tous les jours existent dans tous les styles, toutes les matières et pour toutes les bourses. Mais en certaines occasions, votre personnage peut avoir besoin d'un équipement spécial pour compléter son ensemble. Voici quelques suggestions.

### CEINTURE À OUTILS

20 à 300 couronnes, disponibilité B

Ne laissez pas votre courage courir le risque d'égarer son équipement ! Ce type de ceinture comprend un étui d'arme, des pochettes où fourrer matériel, munitions, et des mousquetons. Il en existe toutes sortes de modèles de qualité diverse.

### COMBINAISON DE PLONGÉE

22.000 couronnes, disponibilité B

Comprend tout le matériel nécessaire à la plongée sous-marine: combinaison, masque, respirateur, bouteilles d'oxygène, gants et palmes.

### COMBINAISON DE RECYCLAGE

175.000 couronnes, disponibilité E, points d'armure 1

Ce vêtement est conçu pour la survie dans le désert. Il est fabriqué comme un cocon organique recyclant les fluides corporels et assurant une bonne circulation de l'air. À une certaine époque, de telles combinaisons étaient facilement disponibles mais, aujourd'hui, seules quelques rares boutiques s'entêtent encore à les distribuer. On peut toutefois s'en procurer sur commande.

### COMBINAISON SPATIALE

200.000 couronnes, disponibilité F, points d'armure 4

Combinaison complète de cosmonaute, utilisée dans les rares occasions où l'aventurier est amené à intervenir dans le vide de l'espace.

### COMBINAISON STÉRILE

90.000 couronnes, disponibilité F, points d'armure 1

Cette combinaison intégrale (cagoule, masque, gants et combinaison) est conçue pour l'activité en milieux toxiques tels qu'usines chimiques, égouts, etc. Elle est généralement fournie par une corporation, et si un personnage refuse de la rendre, la

corporation la réduira des honoraires versés à ses héritiers.

### FILTRE À AIR

450 couronnes, disponibilité A

Il s'agit d'un simple masque facial équipé d'une cartouche de filtre à charbon. Particulièrement recommandé dans les endroits douteux où un danger chimique est à craindre, ce genre de filtre est cependant en vente partout, à l'intention du citoyen ordinaire.

### MANTEAU RENFORCÉ

24.200 couronnes, disponibilité B, points d'armure 3

Un classique parmi les francs-tireurs et les agents du Cartel. Il s'agit d'un trench-coat de cuir synthétique, doublé d'une feuille de plastique pare-balles. Un peu plus lourd qu'un simple imperméable, ce vêtement stoppe davantage que quelques gouttes de pluie. Il résiste à tout, sauf aux armes les plus lourdes. De nombreux agents du Cartel le renforcent encore en lui ajoutant des plaques protectrices maison.

### MASQUE À GAZ

900 couronnes, disponibilité B

Cette cagoule comprend une visière transparente et une réserve d'air offrant une autonomie d'une heure.

### PROTECTION CRÂNIENNE

40 couronnes, disponibilité B, points d'armure 2

Dans la rue, le port du casque rend facilement suspect, aussi l'aventurier moyen doit-il recourir à un moyen plus subtil pour protéger sa tête. Plusieurs couches entre-tissées de nylon balistique peuvent former un béret ou un chapeau aisé à plier ou transformable en capuchon et même en cagoule. Cette protection peut stopper une balle, mais ne peut pas faire grand-chose pour atténuer la violence de l'impact.

### VERRES FUMÉS

48 à 600 couronnes, disponibilité A et B

Sous cette appellation sont regroupés aussi bien les simples lunettes de soleil du tireur d'élite qui foncent instantanément pour protéger de l'éclat de fusées éclairantes.

## VÉHICULES

Les véhicules existent en toutes sortes de marques et de modèles, et les types génériques détaillés ci-dessous ne donnent qu'une idée globale de leurs prix et performances.

### POUBELLE

1.000 couronnes, disponibilité B, points d'armure 4

Voilà bien longtemps que cette voiture a connu son heure de gloire. Utilisée en cas d'urgence ou pour obstruer un passage. Risque de caler : 20% au démarrage et autant tous les 150 kilomètres. Vitesse maximale : 95 km/h.

### VOITURE D'OCCASION

7.500 couronnes, disponibilité B, points d'armure 4

Fatiguée mais encore en état de marche, cette voiture à une quinzaine d'années et compte quelques 200.000 kilomètres. Vitesse maximale : 130 km/h.

### VOITURE FAMILIALE

70.000 couronnes, disponibilité B, points d'armure 4

Une bonne voiture, récente, avec tous les accessoires standard et quelques options. Vitesse maximale 175 km/h.

### VOITURE DE SPORT

400.000 couronnes, disponibilité E, points d'armure 4

Somptueuse voiture de sport, neuve, de conception ultramoderne, avec tous les derniers accessoires. Vitesse maximale 290 km/h.

### MOTO

100.000 couronnes, disponibilité B, points d'armure 2

Assez peu répandue en raison des dangers d'un trafic extrêmement dense, mais commode pour éviter les embarras des embouteillages. Vitesse maximale : 190 km/h.

### HÉLICOPTÈRE

750.000 couronnes, disponibilité E, points d'armure 4

Utilisé par les agences de surveillance et de sécurité, certaines compagnies de taxis et quelques cadres de haut rang. Quatre passagers. Vitesse maximale : 480 km/h.

### AVION PERSONNEL

1.000.000 couronnes, disponibilité E, points d'armure 4

La rareté des pistes rend ce genre d'appareil assez inhabituel dans les grandes villes. Dix passagers. Réclame au moins 450 mètres pour se poser (lac ou surface plane dégagée). Vitesse maximale 560 km/h.

### OSPREY

1.200.000 couronnes, disponibilité E, points d'armure 4

L'Osprey, de par ses deux grands moteurs disposés au bout d'une voiture à haute portance mobile, peut exécuter des décollages et des atterrissages verticaux dans des endroits sans aérodrome ou des terrains de fortune. Huit passagers. Vitesse maximale : 540 km/h.