



LISTE DES ATOUTS / MATOS

À PROPOS

Étant donné qu'il est quand même vachement pratique d'avoir une grande liste de tout le matos de base disponible pour chiner et s'inspirer durant la création d'un personnage, voici les diverses tables d'équipements et d'atouts listés au fil du livre de base de Shadowrun Anarchy v2.0.

Vous trouverez donc tous les atouts du livre de base écrit en noir... et des ajouts maison (respectant au mieux les règles) **en rouge**. Notez que cette liste ne pourra jamais être exhaustive et qu'elle est avant tout là pour servir d'inspiration, pas de carcan. Ne vous en contentez pas : appropriez-vous les atouts de cette liste, adaptez-les, modifiez leurs effets. Bref, inspirez-vous de ce qu'il est possible de faire pour créer vos atouts uniques et personnalisés !

Un grand merci aux auteurs de SRA2 pour nous avoir fourni une édition très cool à utiliser et merci à la commu discord du ShadowServer ainsi que du forum BBE pour les encouragements et les remontés de coquilles.

Version du document : 2.0

TABLE DES MATIERES

À propos	1
Atouts de base	3
Traits	5
Armement - Armes	8
Armement - Munitions	12
Armement - Accessoires	12
Armement - Armures	13
MatÉriel divers	14
Vie quotidienne	14
Matrice - Cyberdecks	16
Medtech - Drogues	18
Medtech – MatÉriel & services	20
Implants - Cyberware	21
Implants - Bioware	23
Magie – Esprits mentors	25
Magie – Voies d’adeptes	30
Magie – Sorts	31
Magie – Pouvoirs d’adepte	38
Magie – MatÉriel magique	40
Riggers - CCR	41
Riggers – Modif. pour vÉhicules	41
Riggers - VÉhicules	44
Riggers - Drones	46

ATOUTS DE BASE

ATOUT	COUT DE BASE EN ¥	EFFETS DE BASE
Traits	0 puis 15 000¥	Effet narratif
Éveil	0	-
• Sorcellerie	+5 000¥	Ajout de capacité
• Conjuration	+10 000¥	Ajout de capacité
• Adeptes	+5 000¥	Ajout de capacité
• Perception astrale	+5 000¥	Ajout de capacité
• Perception et projection astrale	+10 000¥	Ajout de capacité (inclus la perception ET la projection)
• Masque chamanique	-5 000¥	Masque chamanique visible lors de l'usage de la magie, ne permet pas de faire tomber le coût de l'atout Éveillé à 0.
Sorts	5 000¥	Note : n'est pas considéré comme un atout
Pouvoir d'adepte	5 000¥	
Cyberware	Essence -1, 5 000¥	Effet narratif
Bioware	Essence -0.5, 10 000¥	Effet narratif
Équipement	2 500¥	Effet narratif
Cyberdeck	10 000¥	Firewall 1 – Attaque 0
Véhicule	10 000¥	Autopilote 6 + 12 pt à répartir / 10 pour microdrones

EFFETS DES ATOUTS	NIVEAU	COUT	EFFETS
Gestion du risque (spé.) (Max 3)	+2	+10 000¥	RR 1 appliquée à une spécialisation (à garder en tête, toutes les RR se cumulent, mais le maximum applicable à un test est toujours RR3 – RR2 à la création)
Gestion du risque (compétence) (Max 1)	+5	+25 000¥	RR 1 appliquée à une compétence (max 1 par atout – un seul atout de ce type à la création pour un Runner)
Gestion du risque (attribut) (Max 1)	+10	+50 000¥	RR 1 appliquée à un attribut (max 1 par atout – un seul atout de ce type à la création pour un Runner)
Initiative physique 1	+2	+10 000¥	+1 point d'Anarchy par scène d'action, actions supplémentaires illimitées en échange de points d'Anarchy
Initiative physique 2	+5	+25 000¥	+1 action par narration +1 point d'Anarchy par scène d'action, actions supplémentaires illimitées en échange de points d'Anarchy
Initiative physique 3	+7	+35 000¥	+1 action par narration +2 points d'Anarchy par scène d'action, actions supplémentaires illimitées en échange de points d'Anarchy
Initiative astrale ou matricielle 1	+1	+5 000¥	+1 point d'Anarchy par scène d'action astrale ou matricielle, actions astrales ou matricielles supplémentaires illimitées en échange de points d'Anarchy
Initiative astrale ou matricielle 2	+3	+15 000¥	+1 action astrale ou matricielle par narration +1 point d'Anarchy par scène d'action astrale ou matricielle, actions astrales ou matricielles supplémentaires illimitées en échange de points d'Anarchy
Initiative astrale ou matricielle 3	+4	+20 000¥	+1 action astrale ou matricielle par narration +2 points d'Anarchy par scène d'action astrale ou matricielle, actions astrales ou matricielles supplémentaires illimitées en échange de points d'Anarchy
Augmentation des dégâts (Max 2)	+1	+5 000¥	Le cumul des atouts offrant des bonus de VD ne doit pas dépasser la VD de base +2
Augmentation des dégâts contre les véhicules (Max 2)	+1	+5 000¥	VD+2 contre les véhicules Peut être cumulé avec une augmentation des dégâts standard dans la limite de deux augmentations maximum tous types confondus, soit 2 augmentations contre les véhicules pour une VD+4 ou une augmentation de chaque type pour VD+1 (+3 contre les véhicules)
Portée d'une arme	+2	+10 000¥	Fait passer l'une des portées de l'arme de "Désavantage" à "OK" ou de "-" à "Désavantage"

EFFETS DES ATOUTS	NIVEAU	COUT	EFFETS
Armure (Max 1)	+1	+5 000¥	Pas de cumul
Case de blessure légère supplémentaire sur le moniteur (Max 1)	+3	+15 000¥	
Case de blessure grave supplémentaire sur le moniteur (Max 1)	+6	+30 000¥	
Sorts maintenus supplémentaires (Max 2)	+2	+10 000¥	Permet de maintenir un sort sans désavantage et un sort avec désavantage de plus.
Esprit invoqué supplémentaire (Max 1)	+3	+15 000¥	Permet d'invoquer deux esprits (plus un veilleur) simultanément
Focus d'arme	+1	+5 000¥	Rend une arme magique
RV cold-sim	+1	+5 000¥	Donne la capacité au personnage de se connecter en cold-sim
RV hot-sim	+3	+15 000¥	Donne la capacité au personnage de se connecter en cold-sim et en hot-sim
Effet narratif	+1	+5 000¥	Ajoute un effet narratif

EFFETS DEFAVORABLES	NIVEAU	COUT	EFFETS
Effet défavorable	-1 à -5	-5 000¥ à -25 000¥	Ajoute un effet négatif
Diminution des dégâts	-1	-5 000¥	Baisse la VD d'une arme de -2
Portée dégradée	-1	-5 000¥	Fait passer l'une des portées de l'arme de "OK" à "Désavantage" ou de "Désavantage" à "-"
Impose une prise de risque	-2	-10 000¥	Doit prendre un risque fort ou extrême (dois être bien justifié)
Désavantage	-2	-10 000¥	Impose un désavantage à un attribut ou un type d'action durant la scène ou jusqu'à la scène suivante
Blessure légère	-1	-5 000¥	Inflige une blessure légère après utilisation de l'atout
Blessure grave	-2	-10 000¥	Inflige une blessure grave après utilisation de l'atout

TRAITS

TRAITS	TYPE	COUT	EFFETS
Accro à l'adrénaline	Atout 0	0¥*	Le personnage aime prendre des risques, il peut dépenser un point d'Anarchy pour Obtenir un avantage lorsqu'il prend un risque fort ou extrême. Note : peut aussi être l'objet d'un comportement plutôt qu'être un trait.
Acrobate né	Atout 2	10 000¥*	RR 1 Athlétisme (parkour)
Affinité avec les esprits	Atout 2	10 000¥*	RR 1 Conjuración (un type d'esprit au choix)
Allergie	Atout 0	0¥*	Permet de récupérer un point d'Anarchy en échange d'un désavantage à ses tests lorsque l'allergène choisi est présent.
Allonge	Atout 0	0¥*	Fait passer la portée contact de 2 à 3 mètres
Ambidextre akimbo	Atout 1	5 000¥*	VD+1 en cas d'utilisation de deux armes à distance (pistolet lourd ou plus petit). Note : attention à la compatibilité des autres atouts VD+2 max.
Ami des esprits	Atout 3	15 000¥*	Esprit invoqué supplémentaire +1
Apparence humaine	Atout 0	0¥*	Le personnage est un ork de petite taille ou un nain de grande taille pouvant passer pour un humain.
Art de l'épée	Atout 2	10 000¥*	Le personnage a appris à maîtriser un art martial basé sur le maniement des lames (Escrime, Kendo/Kenjutsu, Geomdo/Geom beop, Kali, etc.) : RR 1 Combat rapproché (lames) Permet aussi de sortir une lame de son fourreau de façon rapide et fluide sans dépenser d'action.
Art martial	Atout 2	10 000¥*	Le personnage a appris à maîtriser un art martial basé sur le combat à mains nues (Taekwondo, Kickboxing, Krav Maga, Wildcat, Hapkido, MMA, etc.) : RR 1 Combat rapproché (mains nues)
As de la gâchette	Atout 2	10 000¥*	RR 1 Armes à distance (pistolets)
Asthmatique	Atout 0	0¥*	Permet de récupérer un point d'Anarchy en échange d'un désavantage à ses tests lorsque le personnage fait trop d'effort ou se trouve dans un environnement pollué ou poussiéreux, car une crise d'asthme s'est déclenchée.
Attribut exceptionnel	Atout 10	50 000¥*	RR 1 sur un attribut au choix.
Bricoleur	Atout 0	0¥*	Permet d'effectuer des tests d'Ingénierie (Construction & Réparation) sans avoir les outils adaptés en échange d'un point d'Anarchy. À la discrétion du MJ, ces réparations peuvent ne durer que le temps d'une scène. Note : peut aussi être l'objet d'un comportement plutôt qu'être un trait.
Caméléon astral	Atout 0	0¥*	L'aura du personnage est changeante, la rendant complexe à identifier. La signature astrale du personnage est aussi plus difficile à reconnaître.
Célèbre	Atout 0	0¥*	Bravo, vous êtes célèbre et reconnu dans au moins une communauté. Vous pouvez gagner des points d'Anarchy en étant reconnu au plus mauvais moment, ou obtenir des faveurs en dépensant des points d'Anarchy lorsque vous êtes susceptible d'être reconnu.
Cicatrices intimidantes	Atout 0	0¥*	Permet d'obtenir un avantage sur les tests d'intimidation en échange d'un point d'Anarchy lorsque la ou les cicatrices sont visibles. Permet aussi de récupérer un point d'Anarchy en échange d'un désavantage sur un test lié au charisme.
Cogneur	Atout 1	5 000¥*	VD+1 aux attaques à mains nues. Note : attention à la compatibilité des autres atouts VD+2 max.
Combat à deux armes	Atout 2	10 000¥*	RR 1 Combat rapproché (lames)
Concentration accrue	Atout 2	10 000¥*	Sort maintenu supplémentaire +1.

TRAITS	TYPE	COUT	EFFETS
Contorsionniste	Atout 0	0¥*	Permet de se libérer de ses liens ou de passer par des passages étroits normalement inaccessibles en échange d'un point d'Anarchy. Note : peut aussi être l'objet d'un comportement plutôt qu'être un trait.
Corps de rêve	Atout 2	10 000¥*	RR 1 Influence (séduction)
Costaud	Atout 3	15 000¥*	Ajoute une case de blessures légère au moniteur d'état.
Dur à cuire	Atout 1	5 000¥*	Armure +1. Note : incompatible avec d'autres atouts augmentant l'armure.
Esprit d'équipe	Atout 1	5 000¥*	Permet de dépenser des points d'Anarchy pour un autre joueur lorsque vous l'aidez ou l'encouragez.
Empathie animale	Atout 2	10 000¥*	RR 1 Influence (animaux)
Endurance à la douleur	Atout 1	5 000¥*	Permet d'ignorer les modificateurs de blessures légères.
Activité secondaire	Atout 2	10 000¥*	Le personnage possède une activité secondaire, cela peut être un emploi à mi-temps, des obligations envers le crime organisé, du bénévolat, etc. RR 1 Réseau (spécialisation dépendant du domaine d'activité) Ce trait vient avec son lot de désagrément (indisponibilités, services à rendre, etc.), permettant de récupérer des points d'Anarchy lorsqu'ils génèrent des contraintes fortes sur le scénario.
Esprit analytique	Atout 0	0¥*	Permet d'obtenir un avantage sur les tests de Logique lorsqu'il s'agit d'analyser des indices, un schéma qui se répète, ou trouver une solution à une énigme. Note : peut aussi être l'objet d'un comportement plutôt qu'être un trait.
Gremlins	Atout 0	0¥*	Les commlink plantent, les armes s'enraillent, les systèmes électriques disjonctent... Que le personnage soit un manche pour utiliser la technologie ou qu'il n'ait jamais de chance, cela lui arrive tout le temps. Peut récupérer un point d'Anarchy lorsque cela arrive au mauvais moment. Peut dépenser un point d'Anarchy pour que cela se produise au bon moment. Note : peut aussi être l'objet d'un comportement ou d'une citation plutôt qu'être un trait.
Guérison rapide	Atout 0	0¥*	Divise le temps de guérison naturel par 2 en échange d'un point d'Anarchy.
Gun fu	Atout 2	10 000¥*	Le personnage a appris à maîtriser un art martial dédié à l'utilisation d'arme à feu lors d'un combat rapproché (Close-Quarters Combat, Firefight, Okichitaw, Gun kata) : RR 1 Combat rapproché (armes à feu) En cas d'attaque à mains nues réussit, peut choisir d'utiliser un point d'Anarchy pour désarmer et récupérer l'arme de l'adversaire plutôt que d'infliger des dégâts.
Lecture rapide	Atout 0	0¥*	Avec cet atout, le personnage est capable de lire une page entière en une poignée de seconde.
Lost in translation	Atout 0	0¥*	Le personnage ne parle pas très bien la langue locale et/ou ne comprend pas la culture locale. La plupart du temps il se débrouille, mais parfois il comprend ou fait les choses de travers ou utilise le mot qu'il ne faut pas... Peut récupérer un point d'Anarchy lorsqu'un malentendu est source de problèmes. Note : peut aussi être l'objet d'un comportement ou d'une citation plutôt qu'être un trait.
Loyauté envers une marque	Atout 0	0¥*	Permet au personnage d'obtenir un avantage en échange d'un point d'Anarchy lorsqu'il utilise un appareil de sa marque favorite. Note : peut aussi être l'objet d'un comportement plutôt qu'être un trait.

TRAITS	TYPE	COUT	EFFETS
Monsieur Tout-le-Monde	Atout 0	0¥*	Rien ne permet de distinguer le personnage du commun des mortels et il est donc plus difficile de se souvenir de lui ou de l'identifier.
Mémoire photographique	Atout 0	0¥*	Le personnage se souvient de ce qu'il voit dans les moindres détails.
Ninjutsu	Atout 4	10 000¥*	Le personnage a appris à maîtriser l'art du ninjutsu RR 1 Furtivité (discrétion physique) RR 1 Armes à distance (armes de jet)
Œil de lynx	Atout 2	10 000¥*	RR 1 Perception (physique), incompatible avec des yeux cyber.
Os de verre	Atout 0	0¥*	Permet de récupérer un point d'Anarchy en échange d'une blessure légère lorsque le personnage doit résister à des dégâts (que ceux-ci génèrent ou non une blessure).
Pilote de course	Atout 0	0¥*	Permet d'obtenir un avantage en échange d'un point d'Anarchy lorsque le personnage tente d'aller plus vite qu'un opposant, pour faire la course ou semer quelqu'un par la vitesse. Note : peut aussi être l'objet d'un comportement plutôt qu'être un trait.
Première impression	Atout 2	10 000¥*	RR 1 Influence lors de la première interaction avec un personnage.
Proches influents	Atout 4	20 000¥*	RR 2 Réseau (milieu au choix)
Rage de vivre	Atout 0	0¥*	Permet à un personnage Incapacité de faire un test de Survie pour se stabiliser de lui-même en échange d'un point d'Anarchy.
Réflexes éclairs	Atout 2	10 000¥*	+1 point d'Anarchy par scène d'action, actions supplémentaires illimitées en échange de points d'Anarchy.
Renfort neuronal	Atout 1	5 000¥*	Armure matricielle +1 (n'oubliez pas que vous ne pouvez pas la cumuler avec un autre atout offrant de l'armure matricielle)
Réputation online	Atout 4	20 000¥*	Que le personnage soit un célèbre blogueur, un joueur de jeux simsens reconnu ou autre chose, son icône matricielle est connue. RR 1 Influence lorsque le personnage interagit en ligne
Résistance à la magie	Atout 2	10 000¥*	RR 1 sur les tests opposés visant à résister à un sort ou pouvoir magique.
SINner	Atout 0	0¥*	Le personnage possède une SIN officielle. Parfois c'est un avantage qui peut ouvrir des portes (contre la dépense d'un point d'Anarchy), parfois être fiché et connu des systèmes est un handicap (qui permet de récupérer un point d'Anarchy).
Swing parfait	Atout 2	10 000¥*	Le personnage est le genre de batteur capable de frapper des home runs sur commande. RR 1 Combat rapproché (armes contondantes)
Tête brûlée	Atout 2	10 000¥*	RR 1 Pilotage (manœuvre risquée), doit prendre au minimum un risque fort sur l'action.
Tolérance au cyberware	Atout 2	10 000¥*	Le dernier point d'essence du personnage compte double, il peut donc bénéficier d'un implant supplémentaire sans mourir, mais cela ne change rien aux malus liés à la perte d'essence.
Tripes	Atout 2	10 000¥*	RR 1 Survie (sang-froid)
Vertiges RA	Atout 0	0¥*	Le personnage supporte mal la RA. Lorsqu'il y a trop d'information affichée dans l'environnement RA du personnage, celui-ci finit par être sujet à des nausées et des vertiges. Il subit alors un désavantage à ses actions tant qu'il ne prend pas le temps de soufflé en coupant son Environnement RA, mais récupère un point d'Anarchy en échange.
Vision nocturne	Atout 0	0¥*	Le personnage est capable de voir à la manière d'un elfe dans la pénombre.
Yeong-mu	Atout 2	10 000¥*	Le personnage maîtrise les principes du Yeong-mu, art martial mystique coréen utilisé dans l'espace astral : RR 1 Combat rapproché (combat astral)

* Le premier trait à un coût de base de 0 et le coût indiqué dans ce tableau s'applique, si le personnage possède plusieurs traits, augmentez les coûts de 3 niveaux d'atout (15 000¥). Notez que les Esprits Mentor présentés plus loin sont aussi des traits et doivent être pris en compte dans ce décompte.

ARMEMENT - ARMES

Note à garder à l'esprit : pas de cumul d'atout faisant dépasser la VD d'une arme de base au-delà de VD+2.

ARME DE CONTACT	TYPE	COUT	VD	PORTEE	ACCESSOIRES / EFFETS
Mains nues	-	Gratos !	F	OK/-/-/-	Dommages étourdissants
Armes courtes (Couteaux, poings américains, etc.)	Équipement	2 500¥	F+1	OK/-/-/-	
Couteau de combat avec toxine létale	Atout 2	12 500¥	F+3	OK/-/-/-	
Couteau de combat avec toxine débilite	Atout 1	7 500¥	F+1	OK/-/-/-	Inflige un désavantage à toutes les actions de la cible (1 point d'Anarchy) jusqu'à la fin de la prochaine narration.
Armes longues (Katanas, matraques, etc.)	Équipement	2 500¥	F+2	OK/-/-/-	
Katana dikote™	Atout 2	12 500¥	F+4	OK/-/-/-	
Batte de baseball barbelé	Atout 2	12 500¥	F+2	OK/-/-/-	RR 1 Influence (intimidation)
Électro-gants Électro-matraques	Équipement	2 500¥	5	OK/-/-/-	Dommages étourdissants.
Fouet monofilament	Atout 1	7 500¥	7	OK/-/-/-	6 dés de risque au minimum aux tests d'attaque (ou l'ensemble de la réserve si elle est inférieure à 6).

ARME DE JET	TYPE	COUT	VD	PORTEE	ACCESSOIRES / EFFETS
Armes de jet (Couteaux, shurikens, etc.)	Équipement	2 500¥	F+1	OK/OK/Dés/-	
Grenades	Équipement	2 500¥	7	OK/OK/Dés/-	Dégâts de zone
Grenades offensive HE	Atout 2	12 500¥	9	OK/OK/Dés/-	Dégâts de zone
Grenades au phosphore blanc	Atout 2	12 500¥	8	OK/OK/Dés/-	Dégâts de zone Enflamme la cible pour 1 point d'Anarchy
Grenades Flashbang	Équipement	2 500¥	7	OK/OK/Dés/-	Dégâts de zone Dommages étourdissants
Grenades planantes	Équipement	2 500¥	6	- /OK/OK/Dés	Dégâts de zone
Grenades lacrymo	Équipement	2 500¥	Spe.	OK/OK/Dés/-	Impose un désavantage à toutes les actions des cibles dans la zone.
Grenades Neuro-Stun VIII	Équipement	2 500¥	Spe.	OK/OK/Dés/-	Inflige une blessure légère tous les (Force de la cible) tours. Il s'agit de dommages étourdissants.
Grenades Neuro-Stun X	Équipement	2 500¥	Spe.	OK/OK/Dés/-	Inflige une blessure grave tous les (Force de la cible) tours. Il s'agit de dommages étourdissants.
Grenades Seven-7	Équipement	2 500¥	Spe.	OK/OK/Dés/-	Inflige une blessure grave tous les (Force de la cible) tours. Il s'agit de dommages physiques.
Grenades fumigènes	Équipement	2 500¥	Spe.	OK/OK/Dés/-	Impose un désavantage à toutes les actions nécessitant de voir à travers (perception, armes à distance). La vision thermo permet d'annuler ce désavantage.
Grenades fumigènes IR	Atout 1	7 500¥	Spe.	OK/OK/Dés/-	Impose un désavantage à toutes les actions nécessitant de voir à travers (perception, armes à distance). La vision thermo ne permet pas d'annuler ce désavantage.

Note : chaque type de grenade existe au format mini-grenades utilisable avec un lance-grenade. Les grenades standards sont offertes avec le lance-grenade, pour utiliser un autre type de grenades avec celui-ci, achetez l'équipement ou l'atout grenade de votre choix au format mini-grenades.

ARME DE TRAIT	TYPE	COUT	VD	PORTEE	ACCESSOIRES / EFFETS
Arcs	Équipement	2 500¥	F+1	OK/OK/OK/-	
Arc ranger X	Atout 1	7 500¥	F+2	OK/OK/OK/-	
Arbalètes	Équipement	2 500¥	4	OK/OK/OK/-	
Arbalète lourde	Atout 1	7 500¥	5	OK/OK/OK/-	
Arbalète de poignet	Équipement	2 500¥	3	OK/OK/Dés/-	

PISTOLETS	TYPE	COUT	VD	PORTEE	ACCESSOIRES / EFFETS
Defiance super shock (Tasers)	Équipement	2 500¥	5	OK/OK/-/-	Dommages étourdissants
Yamaha Pulsar (Tasers)	Atout 1	7 500¥	5	OK/OK/Dés/-	Dommages étourdissants
Streetline special	Équipement	2 500¥	3	OK/OK/Dés/-	
Walter Palm Pistol (Pistolets de poche)	Équipement	2 500¥	4	OK/OK/Dés/-	
Ares Light Fire Beretta 101T Colt America L36 Fichetti Security 500 (Pistolet léger)	Équipement	2 500¥	4	OK/OK/Dés/-	
Shiawaze Arms Puzzler (Pistolet léger)	Atout 4	22 500¥	4	OK/OK/Dés/-	RR 2 Furtivité (discrétion physique) pour le faire passer discrètement.
Ares Crusader MP Ceska Black Scorpion Steyr TMP Ares Super Squirt* (Pistolet automatique)	Équipement	2 500¥	4	OK/OK/Dés/-	Tir automatique
Ares Predator I Colt manhunter Browning Ultra Power (Pistolet lourd)	Équipement	2 500¥	5	OK/OK/Dés/-	
Ares Predator IV (Pistolet lourd)	Atout 2	12 500¥	5	OK/OK/Dés/-	Smartgun : RR 1 Armes à dist. (Pistolet)
Ares Predator V (Pistolet lourd)	Atout 3	17 500¥	5	OK/OK/Dés/-	Smartgun : RR 1 Armes à dist. (Pistolet) Tir en rafales
Ares Predator VI (Pistolet lourd)	Atout 5	27 500¥	5/6	OK/OK/Dés/-	Smartgun : RR 1 Armes à dist. (Pistolet) Tir en rafales Sélecteur de munition : - Gel (VD5 étourdissant) - Explosive (VD6)
Ruger Super Warhawk (Pistolet lourd)	Atout 1	7 500¥	6	OK/OK/Dés/-	
Ares Viper Slivergun (Pistolet lourd)	Atout 2	12 500¥	5	OK/OK/Dés/-	Tir en rafales Balles fléchettes : VD+2 contre les cibles sans armures
Savalette Guardian (Pistolet lourd)	Atout 1	7 500¥	5	OK/OK/Dés/-	Tir en rafales

* Ces armes utilisent des toxines

MITRAILLETES	TYPE	COUT	VD	PORTEE	ACCESSOIRES / EFFETS
Colt Cobra HK 227 FN P93 Preator Uzi V (Mitraillettes)	Équipement	2 500¥	5	Dés/OK/OK/-	Tir automatique
Ingram Smartgun (Mitraillette)	Atout 3	17 500¥	5	Dés /OK/OK/-	Tir automatique Silencieux Smartgun : RR 1 Armes à dist. (Mitr.)
HK 227s (Mitraillette)	Atout 1	7 500¥	5	Dés/OK/OK/-	Tir automatique Silencieux

FUSILS	TYPE	COUT	VD	PORTEE	ACCESSOIRES / EFFETS
AK-97 Colt M23 FN HAR Fusil Parashield DART* (Fusils d'assaut)	Équipement	2 500¥	7	Dés/OK/OK/Dés	Tir automatique
Ares Alpha Combatgun (Fusils d'assaut) (+Lance grenade sous canon)	Atout 4	27 500¥	7 7	Dés/OK/OK/Dés -/Dés/OK/OK	Tir automatique Bullpup : élimine le désavantage à portée contact en échange d'un point d'Anarchy Smartgun : RR 1 Armes à dist. (Fusils) Lance-grenades intégré
Ares Alpha Mk II (Fusils d'assaut) (+Lance grenade sous canon)	Atout 5	32 500¥	7 7	Dés/OK/OK/Dés -/Dés/OK/OK	Tir automatique Smartgun : RR 1 Armes à dist. (Fusils) Smartgun : RR 1 Armes à dist. (Lance-Grenades) Lance-grenades intégré
Steyr AUG CSL (Mitraillette, fusil d'assaut ou fusil de sport selon config)	Atout 2	17 500¥	5 7 7	Dés/OK/OK/- Dés/OK/OK/Dés -/Dés/OK/OK	Tir automatique Démontable. Plusieurs configurations d'arme.
Defiance T-250 Mossberg CMDT (Shotguns)	Équipement	2 500¥	8	Dés/OK/Dés/-	
Defiance T-250 à canon scié (Shotgun)	Atout 1	7 500¥	8	OK/OK/-/-	
Franchi SPAS-22 (Shotgun)	Atout 3	7 500¥	8	Dés/OK/OK/-	Tir en rafale.
Remington 750 Ruger 100 (Fusils de sport)	Équipement	2 500¥	7	-/Dés/OK/OK	
Cavalier Arms Walker 2 (Canne fusil)	Équipement	2 500¥	7	-/Dés/OK/Dés	Discrète.
Ares Desert Strike Walter MA-2100 (Fusils de précision)	Équipement	5 000¥	10	-/Dés/Dés/OK	
Barret model 122 (Fusils de précision)	Atout 2	15 000¥	12	-/Dés/Dés/OK	
Ranger Arms SM-6 (Fusils de précision)	Atout 4	25 000¥	10	-/Dés/Dés/OK	Smartgun : RR 1 Armes à dist. (Fusils) Silencieux. Démontable.
Thunderstruck Gauss Rifle (Fusils de précision)	Atout 4	25 000¥	11	-/Dés/Dés/OK	Perce-armure : ignore complètement l'armure de la cible en échange d'un point d'Anarchy Smartlink : RR 1 Armes à dis. (Fusils)

* Ces armes utilisent des toxines

LANCE-GRENADES	TYPE	COUT	VD	PORTEE	ACCESSOIRES / EFFETS
Ares Antioch II ArmTech MGL6 & 12 (Lances-grenades)	Équipement	5 000¥	7	-/Dés/OK/OK	Dégâts de zone.

ARMES LOURDES	TYPE	COUT	VD	PORTEE	ACCESSOIRES / EFFETS
Ingram Valiant Stoner Ares M202 (Mitrailleuses)	Équipement	5 000¥	9	-/OK/OK/OK	Tir automatique.
GE Vindicator minigun (Mitrailleuse)	Atout 3	20 000¥	10	-/OK/OK/OK	Tir automatique. Gyrostabilisateur : RR 1 Armes à distance (Armes lourdes)
Canon d'assaut Panther (Fusil de précision)	Atout 2	10 000¥	10	-/Dés/Dés/OK	VD 14 contre les véhicules. Arme lourde.
Aztechnology Striker Onotari interceptor (Lance-roquettes)	Équipement	5 000¥	12	-/-/Dés/OK	VD 16 contre les véhicules. Dégâts de zone.
M79B1 (Lance-roquette)	Atout 1	10 000¥	10	-/-/OK/OK	VD 14 contre les véhicules. Dégâts de zone. Compact (facile à transporter). Jetable (usage unique par scène).
Lance-missile Balista (Lance-roquette)	Atout 3	15 000¥	12	-/-/Dés/OK	VD 16 contre les véhicules. Dégâts de zone. Transportable (sac à dos). Tête chercheuse : RR 1 Armes à distance (armes lourdes).
Lance-missile Great Dragon	Atout 6	30 000¥	14	-/-/Dés/OK	VD 18 contre les véhicules. Dégâts de zone. Tête chercheuse : RR 2 Armes à distance (armes lourdes).

EXPLOSIFS	TYPE	COUT	VD	ACCESSOIRES / EFFETS
Explosifs commerciaux (Explosifs)	Équipement	2 500¥	5	Permet de faire sauter des trucs.
Plastic Composé XII (Explosifs)	Équipement	5 000¥	10	Permet de faire sauter des trucs avec une quantité moindre.
Mine antipersonnel (Explosifs)	Équipement	2 500¥	7	
Mine anti-véhicule	Équipement	5 000¥	10	VD 16 contre les véhicules. Un métahumain ne déclenche normalement pas ce type de mine.

ARMEMENT - MUNITIONS

Note à garder à l'esprit : pas de cumul d'atout faisant dépasser la VD d'une arme de base au-delà de VD+2.

MUNITIONS	TYPE	COUT	EFFETS
Balles ardentes	Équipement	2 500¥	Munitions pour shotgun qui explosent en gerbe d'étincelles incandescentes. VD-2 Peu enflammer une cible contre un point d'Anarchy.
Balles fléchettes	Atout 1	5 000¥*	VD+2 contre les cibles ne portant pas d'armures
Balles mouchard	Équipement	2 500¥	Balle comportant un marqueur furtif rapportant la position de la cible touchée. VD-2
Cartouches Big-D	Équipement	2 500¥	Munition pour shotgun tirant des cartouches au phosphore, légèrement instable... Peu enflammer une cible contre un point d'Anarchy. Oblige à prendre un minimum de 6 dés de risque ou toute la réserve du personnage si elle est inférieure.
Munitions APDS	Équipement	2 500¥	Munition perce-armure qui permettent d'ignorer complètement l'armure en échange de la dépense d'un point d'Anarchy.
Munitions Explosives	Atout 1	5 000¥*	VD+1
Munitions EX Explosives	Atout 1	7 500¥**	VD+1 Permet de réduire définitivement (jusqu'à réparation) le niveau d'une armure de 1 en échange d'un point d'Anarchy. Ce type de munitions devrait être restreint aux armes de gros calibres.
Munitions Gel	Équipement	2 500¥	Inflige des dégâts étourdissant plutôt que physique

* Les munitions présentées ici sont destinées à transformer une arme en atout et sont donc spécifiques à cette arme. En faire des munitions utilisables pour toute arme de même type (choisi à l'achat) nécessite d'acheter les munitions en tant qu'équipement, ce qui ajoute un coût de 2 500¥ à l'atout.

** Ces munitions comportent un effet narratif, il est donc plus intéressant de les prendre en tant qu'équipement.

ARMEMENT - ACCESSOIRES

ACCESSOIRES	TYPE	COUT	EFFETS
Baïonnette	Atout 1	7 500¥	Ajoute une arme courte intégrée (VD F+1).
Bipied	Équipement	2 500¥	Permet de rester longtemps en position sans finir par subir de désavantage.
Compensateur de recul	Atout 2	10 000¥*	RR 1 Armes à distance (catégorie de l'arme).
Holster dissimulable	Atout 2	12 500¥	RR 1 Furtivité (physique) pour faire passer une arme discrètement.
Lunette de précision pour fusils d'assaut	Atout 2	12 500¥**	Fait passer la portée des fusils d'assaut à [Dés/OK/OK/OK]. Zoom.
Lunette de précision NightHawk	Atout 3	17 500¥**	Fait passer la portée des fusils d'assaut à [Dés/OK/OK/OK]. Zoom. Vision nocturne.
Sécurité biométrique	Atout 1	5 000¥	Dispositif biométrique installé dans la poignée d'une arme et qui verrouille le mécanisme de cette dernière si l'empreinte palmaire du porteur n'est pas autorisée.
Silencieux détachable	Équipement	2 500¥	
Viser laser	Atout 2	10 000¥*	RR 1 Armes à distance (catégorie de l'arme).

* Les accessoires présentés ici sont destinés à transformer une arme en atout et sont donc spécifiques à cette arme. En faire un accessoire détachable et utilisable sur plusieurs armes de même type nécessite d'acheter l'accessoire en tant qu'équipement, ce qui ajoute un coût de 2 500¥ à l'atout.

** Ces accessoires possèdent un effet narratif, il est donc plus rentable de les prendre séparément. Si vous les utilisez pour améliorer une arme, augmentez leur coût de 2 500¥.

ARMEMENT - ARMURES

Note à garder à l'esprit : pas de cumul d'atout offrant des bonus d'armure.

ARMURE	TYPE	COUT	ARMURE	ACCESSOIRES / EFFETS
Vêtements pare-balles légers	Équipement	2 500¥	1	
Costume Actioneer	Atout 2	12 500¥	1	RR 1 Influence (étiquette)
Costume ou robe Armante	Atout 7	37 500¥	1	RR 1 Influence RR 1 Influence (étiquette)
Combinaison NBC	Atout 1	7 500¥	1	Protège contre les risques NBC
Vêtements pare-balles avec manteau	Équipement	5 000¥	2	
Protection légère (Gilets et vestes pare-balles, Manteau renforcé, etc.)	Équipement	7 500¥	3	
Combinaison de camouflage	Atout 2	17 500¥	3	RR 1 Furtivité (discrétion physique)
Combinaison caméléon	Atout 4	27 500¥	3	RR 2 Furtivité (discrétion physique)
Armures intégrales (Armures corporelles intégrales, armure SWAT, etc.)	Équipement	10 000¥	4	
Armures militaires	Équipement	12 500¥	5	
Boucliers balistiques	Équipement	2 500¥	+1	
Casque	Équipement	2 500¥	+1*	* N'a aucun effet significatif si le personnage porte déjà une protection légère ou supérieure (3+)
Masque balistique				
SecureTech Invisi-shield	Atout 1	+7 500¥	+1	Armure moulante qui se cumule à une armure.
Masque à gaz	Équipement	2 500¥	0	Procure une immunité aux gaz.

MATÉRIEL DIVERS

INFILTRATION	TYPE	COUT	EFFETS
Passe maglock	Équipement	2 500¥	Permet de tenter de crocheter les maglocks.
Kit d'effraction	Atout 4	22 500¥	RR 2 Furtivité (crochetage)
Matériel d'escalade	Atout 4	22 500¥	RR 2 Athlétisme (escalade)

SURVEILLANCE	TYPE	COUT	EFFETS
Jumelles	Équipement	2 500¥	Permet de voir à distance.
Jumelles thermiques	Atout 1	7 500¥	Zoom et vision thermique.
Jumelles Evo Night Hawk	Atout 3	17 500¥	Zoom, vision nocturne, RR1 Perception (physique).
Microphone directionnel	Équipement	2 500¥	Accroît la distance d'audition.
Microphone laser	Atout 2	12 500¥	Écoute à travers les vitres, RR1 Perception (physique).
Générateur de bruit blanc	Équipement	2 500¥	Gêne les écoutes électroniques : impose un désavantage sur les tests de Perception (physique) effectués via un microphone ou un marqueur senseur.
Marqueurs furtifs	Équipement	2 500¥	Rapporte la position du propriétaire.
Marqueurs senseurs	Atout 1	7 500¥	Rapporte la position et transmet son et vidéo.
Démarqueur	Équipement	2 500¥	Permet de griller les marqueurs.
Brouilleur	Équipement	2 500¥	Brouillage à large spectre ou sélectif. Nécessite un test d'Ingénierie (guerre électronique) contre un seuil de 0 pour générer du Bruit (voir p.219 du livre de base). Les succès nets sont utilisés comme seuil pour contourner les effets du brouillage.

VIE QUOTIDIENNE

NIVEAU DE VIE*	TYPE	COUT	EFFETS
Squatter*	Atout 0	0¥	N'a pas d'endroit où stocker son équipement sans risquer de se le faire voler. Permet de récupérer un point d'Anarchy en échange d'un désavantage sur un test social lorsque le statut social du personnage est susceptible de le handicaper.
Bas*	Atout 0	0¥	Niveau de base, n'offre pas d'avantage particulier. L'indice Firewall de son réseau domotique est de 2 (+1 pour les maglocks connectés).
Moyen*	Atout 1	5 000¥	Le personnage a accès à une meilleure nourriture, une meilleure protection de son logement (et de ses affaires). L'indice Firewall de son réseau domotique est de 3 (+1 pour les maglocks connectés).
Élevé*	Atout 6	30 000¥	La nourriture et les services sont encore meilleurs. L'indice Firewall du réseau domotique du personnage est de 3 (+1 pour les maglocks connectés). Par ailleurs le personnage possède assez de liquidité pour payer quelques pots de vins généreux en échange de quelques services. RR 1 Réseau
Luxe*	Atout 12	60 000¥	Le personnage a accès au top du confort et de la sécurité. L'indice Firewall du réseau domotique du personnage est de 4 (+1 pour les maglocks connectés). Le personnage a les moyens de glisser un joli créditube certifié, d'offrir une bonne bouteille ou des billets pour les prochains matchs en échange de faveurs. RR 2 Réseau
Réseau domotique renforcé	Atout +1	+5 000¥	Améliore de Firewall du réseau domotique de +1 (indice max 5)

* Ces atouts sont une alternative aux règles du livre de base concernant les trains de vie. Il s'agit ici de traiter le niveau de vie comme n'importe quel autre atout (c'est-à-dire avec un coût fixe, comme le reste des atouts y compris ceux correspondant à du matériel consommable) de façon à ce que chaque personnage gagne autant de nuyens à la fin d'une partie et s'autorise à prendre un niveau de vie moyen ou supérieur sans se sentir pénalisé.

PLANQUES	TYPE	COUT	EFFETS
Kit de poche	Équipement	2 500¥	Permet de construire ou réparer. Domaine à déterminer à l'achat (mécanique, électronique, chimie, etc.).
Kit extensif	Atout 2	12 500¥	RR 1 Ingénierie (domaine à déterminer)
Atelier bien équipé	Atout 4	22 500¥	RR 2 Ingénierie (domaine à déterminer)
Coffre sécurisé	Équipement	2 500¥	Le personnage possède un coffre sécurisé chez lui dans lequel stocker du matériel sensible. Le matériel est considéré comme protégé par un maglock non connecté d'indice 3. Cet indice peut être d'augmenter de 1 (max +2) contre un point d'atout (5 000¥) supplémentaire.
Planque de secours	Atout 1	5 000¥	Le personnage dispose d'un point de chute en plus de son train de vie habituel.
Planque protégée par le gang local	Atout 3	15 000¥	Permet la dépense d'un point d'Anarchy pour obtenir l'intervention du gang local en cas d'attaque de la planque. RR 1 Réseau (La rue)
Salle secrète	Atout 1	7 500¥	Le personnage possède chez lui une salle dissimulée et sécurisée dans laquelle il peut stocker du matériel ou se cacher en cas de besoin. Un test de Perception (physique) 4 est nécessaire pour repérer l'entrée de la salle secrète. Ce seuil peut être augmenté de 1 (max +2) contre un point d'atout supplémentaire. Le matériel est considéré comme protégé par un maglock non connecté d'indice 3. Cet indice peut être d'augmenter de 1 (max +2) contre un point d'atout (5 000¥) supplémentaire.
Système PanicButton™	Équipement	2 500¥	Système d'alarme permettant de faire venir une patrouille de la Lone Star en échange d'un point d'Anarchy.

VIE QUOTIDIENNE	TYPE	COUT	EFFETS
Assortiment de NERPS	Équipement	2 500¥	Plein de trucs inutiles donc indispensables !
Équipement de plongée	Équipement	2 500¥	Ah, les fonds marins...
Kit de maquillage	Atout 2	12 500¥	RR 1 Influence (imposture)
Nanocrème maquillage	Atout 4	22 500¥	RR 2 Influence (imposture)
Garde-robe fournie	Atout 2	12 500¥	RR 1 Influence (étiquette)
Bibliothèque bien remplie	Équipement	2 500¥	Permet de bénéficier d'une connaissance universitaire pour la scène en échange d'un point d'Anarchy.
Kit de survie	Atout 2	12 500¥	RR 1 Survie (en milieu naturel)
Commlink supplémentaire	Équipement	2 500¥	Inclus un Sim-module et des électrodes
Électrodes basiques	Équipement	2 500¥	IND et Cold-sim (note : déjà inclus dans les commlinks)
Dongle étourdissant	Atout 2	12 500¥	Permet d'intégrer un taser (VD 4, portée OK/-/-) à un commlink. Discret.
Fausse SIN supplémentaire	Équipement	2 500¥	
Licence de port d'arme	Équipement	2 500¥	Utile si vous décidez de jouer avec ce niveau de détail...
Licence de mage	Équipement	2 500¥	Utile si vous décidez de jouer avec ce niveau de détail...
Créditube certifié	Atout 2	12 500¥	RR 1 Influence (négociation)
Menottes	Équipement	2 500¥	No kink shaming...
Cagoule de mage	Atout 2	12 500¥	No kink shaming on a dit... Cache la vue, envoi du son désagréable à fond dans les tympans... Inflige un désavantage à toutes les actions une fois portées.

MATRICE - CYBERDECKS

PROG. LEGAUX	TYPE	COUT	EFFETS
Assistant personnel	Atout 4	22 500¥	Adopte une personnalité artificielle, rédige des messages, gère le planning, assiste les recherches RR 2 Électronique (recherches matricielles)
Appli eParkour	Atout 2	12 500¥	Analyse l'environnement et les possibilités de parkour en se basant sur le profil de compétence de l'utilisateur RR 1 Athlétisme (parkour)
Linguasoft	Équipement	2 500¥	Permet de traduire une langue (au choix) en temps réel.
Mapsoft	Atout 2	12 500¥	Carte d'un lieu, guidage RA RR 1 Survie (orientation)
Programme linguistique	Atout 2	12 500¥	RR 1 Influence (étiquette)
Simshare	Équipement	2 500¥	Permet de partager un flux simsens avec d'autres utilisateurs

OPTIONS DE DECK	TYPE	COUT	EFFETS
Cyberdeck de base	Atout 1	5 000¥	Firewall 1 Attaque 0
Firewall	Atout +1	+5 000¥	+1 Firewall (max +4 pour un attribut Firewall max de 5 au total)
Attaque	Atout +1	+5 000¥	+1 Attaque (max +5 pour un attribut Attaque max de 5 au total)
Accroissement de réponse Novatech eXtense	Atout +1	+5 000¥	+1 point d'Anarchy par scène de piratage en RV, actions supplémentaires illimitées en échange de points d'Anarchy
Accroissement de réponse MCT-380	Atout +3	+5 000¥	+1 point d'Anarchy par scène de piratage en RV +1 action par narration en RV, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour en RV
Accroissement de réponse Eastern Tiger Onyx	Atout +4	+5 000¥	+2 points d'Anarchy par scène de piratage en RV +1 action par narration en RV, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour en RV
Filtre de biofeedback	Atout +1	+5 000¥	Procure un point d'Armure contre les dommages de biofeedback
Prog. Biofeedback	Atout +1	+5 000¥	Permet d'infliger des dommages de biofeedback au lieu de dommages matriciels
Prog. Blackout	Atout +1	+5 000¥	Permet d'infliger des dommages de biofeedback au lieu de dommages matriciels, mais uniquement étourdissants, même face à un decker en Hot-sim
Prog. Evasion	Atout +3	+15 000¥	RR 2 Piratage (cybercombat), uniquement pour se défendre et seulement si le decker utilise une action pour se défendre
Prog. Bibliothèque de scripts	Atout +2	+10 000¥	RR 1 Piratage (force brute)
Prog. Contournement	Atout +2	+10 000¥	RR 1 Piratage (backdoor)
Prog. Exploitation	Atout +5	+25 000¥	RR 1 Piratage
Prog. Intruder	Atout +9	+45 000¥	RR 1 Piratage RR 1 Piratage (force brute) RR 1 Piratage (backdoor)
Prog. Invisibilité	Atout +2	+10 000¥	RR 1 Furtivité (matricielle)
Prog. Marteau	Atout +2	+10 000¥	RR 1 Piratage (cybercombat)
Prog. Debug	Atout +2	+10 000¥	Autorise un test de Logique + Électronique (appareil personnel) pour réparer un dommage léger infligé à un appareil par une attaque matricielle. Peut être réalisé en ligne en une action en échange d'un point d'Anarchy.
Prog. Mouchard	Atout +1	+5 000¥	Permet de charger un spyware sur un appareil (droit admin nécessaire) qui rapporte toute activité matricielle au decker qui l'a posé
Prog. Nettoyeur de signal	Atout +1	+5 000¥	Permet d'annuler le désavantage dû au bruit contre un point d'Anarchy
Prog. Pic à glace	Atout +3	+15 000¥	RR 2 Piratage (cybercombat), uniquement pour attaquer des GLACE
Prog. Scan	Atout +2	+10 000¥	RR 1 Perception (matricielle)
Prog. Verrouillage de connexion	Atout +1	+5 000¥	Empêche une cible en RV de se déconnecter pendant un tour

OPTIONS DE DECK	TYPE	COUT	EFFETS
Erika MCD-6	Atout 3	15 000¥	Firewall 2 Attaque 1
Spinrad Falcon	Atout 6	30 000¥	Firewall 2 Attaque 2 Bibliothèque de script : RR 1 Piratage (force brute)
Eastern Tiger Gwishin	Atout 10	50 000¥	Firewall 2 Attaque 1 Contournement : RR 1 Piratage (backdoor) Évasion soft : RR 1 Piratage (cybercombat), uniquement pour se défendre et seulement si le decker utilise une action pour se défendre Invisibilité 2.0 : RR 2 Furtivité (matricielle)
MCT 360	Atout 11	55 000¥	Firewall 3 Attaque 3 Exploitation : RR 1 Piratage
Renraku Kitsune	Atout 14	70 000¥	Firewall 4 Attaque 4 Filtre de biofeedback Exploitation : RR 1 Piratage
Eastern Tiger Kumiho	Atout 18	90 000¥	Firewall 3 Attaque 5 Filtre de biofeedback Exploitation brute : RR 1 Piratage RR 1 Piratage (force brute) Invisibilité : RR 1 Furtivité (matricielle)
Shiawase Cyber-6	Atout 20	100 000¥	Firewall 5 Attaque 4 Filtre de biofeedback Biofeedback Intruder : RR 1 Piratage RR 1 Piratage (force brute) RR 1 Piratage (backdoor)
Fairlight Excalibur	Atout 30	150 000¥	Firewall 5 Attaque 5 Une case de dommages légers supplémentaire Filtre de biofeedback Biofeedback Intruder v2.0 : RR 1 Piratage RR 2 Piratage (force brute) RR 2 Piratage (backdoor) Marteau : RR 1 Piratage (cybercombat)

MEDTECH - DROGUES

DROGUES CHIMIQUES	TYPE	COUT	EFFETS
Aisa	Équipement	2 500¥	Désavantage à tous les tests. Une fois les effets dissipés, le personnage subit une blessure légère. Nécessite la dépense d'un point d'Anarchy pour en activer les effets. Durée : une scène.
Alcool / synthanol	Équipement	2 500¥	Permet d'ignorer les modificateurs de blessure, désavantage aux tests impliquant la Logique. Doit prendre un risque fort ou extrême sur toutes ses actions. Durée : une scène.
Bêtameth	Atout 6	42 500¥	Coupe l'appétit et accélère le métabolisme RR 1 Agilité. Désavantage aux tests impliquant la Logique. Doit prendre un risque fort ou extrême sur toutes ses actions. Une fois les effets dissipés, le personnage subit une blessure légère qui ne peut pas être soignée avec des premiers soins. Durée : une scène.
Bétel	Atout 2	12 500¥	RR 1 Perception (physique) Durée : une scène.
Bliss	Atout 1	7 500¥	Permet d'ignorer les modificateurs de blessure. Désavantage aux tests impliquant la Volonté. Durée : une scène.
Céréprax	Atout 7	37 500¥	RR 1 Logique. Une fois les effets dissipés, le personnage subit un désavantage aux tests impliquant la Logique pour une scène ainsi qu'une blessure grave. Durée : une scène.
Cram	Atout 1	7 500¥	+1 point d'Anarchy par scène d'action, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour. Une fois les effets dissipés, le personnage subit une blessure grave. Durée : un combat.
Fluocarbones oxygéné	Atout 6	32 500¥	À injecter dans le sang du personnage. RR 1 Athlétisme Permet de rester plus longtemps sans respirer en échange d'un point d'Anarchy. Durée : une scène.
Gamma-scopolamine	Équipement	2 500¥	Nécessite d'être injecté en intraveineuse. Paralyse la cible pendant (7 - Force de la cible) heures. À son réveil la cible est incapable de mentir pendant une heure, elle subit un désavantage aux tests visant à résister à un interrogatoire sous quelque forme que ce soit. Nécessite la dépense d'un point d'Anarchy pour en activer les effets.
Guts	Atout 2	12 500¥	RR 1 Survie (sang-froid) Durée : une scène.
Jazz	Atout 3	17 500¥	+1 point d'Anarchy par scène d'action, +1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour. Une fois les effets dissipés, le personnage subit un désavantage pendant la scène suivante. Durée : une scène.
Kamikaze	Atout 14	72 500¥	RR 1 Agilité VD +1 en mêlée +1 point d'Anarchy par scène d'action +1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour. Une fois les effets dissipés, le personnage subit une blessure grave. Durée : un combat.

DROGUES CHIMIQUES	TYPE	COUT	EFFETS
Long cours	Équipement	2 500¥	Permet de rester éveillé 4 jours. Une seconde dose permet de tenir 2 jours supplémentaires avec un désavantage à toutes les actions. Une fois les effets dissipés, le personnage dort pendant 24 h.
Nitro	Atout 2	12 500¥	VD +1 en mêlée. +1 point d'Anarchy par scène d'action, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour. Ignore les modificateurs de blessure. Une fois les effets dissipés, le personnage subit une blessure grave. Durée : un combat.
Novacoke	Atout 10	52 500¥	RR 1 Charisme. RR 1 Perception (sociale). Une fois les effets dissipés, le personnage subit un désavantage aux tests impliquant le Charisme ou la Volonté pour une scène. Durée : une scène.
Push	Équipement	2 500¥	Permet de se sentir bien rapidement Une surconsommation engendre des psychoses et/ou pertes d'essence (dû à une mutation génétique). Ces effets sont activés par la dépense d'un point d'Anarchy. Durée : une scène.
Slab	Équipement	2 500¥	Ralentit le rythme respiratoire et cardiaque à des niveaux presque imperceptibles, simulant les symptômes de la mort. Nécessite la dépense d'un point d'Anarchy pour activer ces effets. Durée : une scène.
Veille de nuit	Équipement	2 500¥	Octroie la vision nocturne. Durée : une scène.
Zen	Atout 8	42 500¥	RR 1 Volonté. Désavantage aux tests impliquant la Force ou l'Agilité. Durée : une scène.

DROGUE EVEILLEE	TYPE	COUT	EFFETS
Deepweed	Atout 7	37 500¥	RR 1 Volonté. Force la perception astrale des Éveillés. Une fois les effets dissipés, le personnage subit un désavantage pendant la scène suivante. Durée : une scène.
Leäl	Équipement	2 500¥	Efface les souvenirs des deux dernières heures de celui qui la consomme. Nécessite la dépense d'un point d'Anarchy pour activer ses effets.
Laés	Atout 2	12 500¥	Fait perdre conscience à la cible pendant une vingtaine de minutes. Efface les souvenirs des (12 – Force de la cible) dernières heures de celui qui la consomme. Nécessite la dépense d'un point d'Anarchy pour activer ses effets.
Poussière de fée	Atout 4	22 500¥	Mélange de coke coupé au leäl. Le consommateur oublie les (10 – Force) minutes. RR 1 Perception Durée : une scène.
Psyché	Atout 12	62 500¥	RR 1 Volonté. Permet de maintenir un sort supplémentaire. Durée : une scène. Note : coûte 10 points d'atouts (52 500¥) pour les non éveillés.
Shade	Équipement	2 500¥	Force la projection astrale même des non éveillés et permet aux éveillés de rester plus longtemps dans l'astral. Inflige une blessure grave une fois que la forme astrale retrouve son corps. Nécessite la dépense d'un point d'Anarchy pour en activer les effets.

DROGUE EVEILLEE	TYPE	COUT	EFFETS
Wudu'aku	Atout 4	22 500¥	RR 2 Conjuración (esprits des aînés) RR 2 Conjuración (bannissement des esprits des aînés) Désavantage pour la conjuration ou le bannissement de tous les autres types d'esprits. Durée : une scène.

BTL	TYPE	COUT	EFFETS
BTL narcopuce	Équipement	2 500¥	Stock ou approvisionnement régulier en BTL, permet de récupérer un point d'Anarchy en échange d'une blessure légère qui ne peut disparaître qu'avec une guérison naturelle.
Berserker (BTL)	Atout 4	22 500¥	VD +1 en mêlée. RR 1 Combat rapproché. Doit prendre un risque fort ou extrême sur toutes ses actions. Durée : un combat.
Casanova (BTL)	Atout 10	52 500¥	RR 1 Charisme. Durée : au choix.
Nuit noire (BTL)	Équipement	2 500¥	Fait sombrer le personnage dans l'inconscience au fil de la lecture inflige une blessure légère (étourdissante) tous les (Volonté de la cible) tours. Nécessite la dépense d'un point d'Anarchy pour en activer les effets.
Personafix (BTL)	Équipement	2 500¥	Le personnage se prend pour quelqu'un d'autre tant qu'il est sous l'influence de la personafix. Nécessite la dépense d'un point d'Anarchy pour en activer les effets.
Rêve noir (BTL)	Équipement	2 500¥	Tue le personnage à petit feu au fil de la lecture inflige une blessure légère (physique) tous les (Volonté de la cible) tours. Nécessite la dépense d'un point d'Anarchy pour en activer les effets.

MEDTECH – MATERIEL & SERVICES

MEDTECH	TYPE	COUT	EFFETS
Stim Patch	Équipement	2 500¥	Permet d'ignorer le désavantage causé par une blessure grave, mais inflige une blessure légère après environ un quart d'heure
Trauma Patch	Équipement	2 500¥	Permet de dépenser un point d'Anarchy pour Obtenir un avantage aux tests de Survie (premiers soins) + Logique pour stabiliser un personnage
Médikit standard	Équipement	2 500¥	Permet de dépenser un point d'Anarchy pour Obtenir un avantage aux tests de Survie (premiers soins) + Logique pour soigner des cas de dommage
Médikit autonome CrashCart Essential	Atout 1	5 000¥	Médikit avec autopilote 6
Médikit autonome DocWagon Pro+	Atout 4	20 000¥	Médikit avec autopilote 9
Contrat CrashCart basic	Atout 4	20 000¥	Biomoniteur géolocalisé Permet l'intervention d'une équipe CrashCart en cas de blessure grave en échange d'un point d'Anarchy Médikit avec autopilote 6 si intervention RR 1 Survie (Premiers soins) si intervention
Contrat Doc Wagon Platine	Atout 8	40 000¥	Biomoniteur géolocalisé Permet l'intervention d'une équipe Doc Wagon IHR en cas de blessure grave en échange d'un point d'Anarchy Médikit avec autopilote 9 si intervention RR 2 Survie (Premiers soins) si intervention

IMPLANTS - CYBERWARE

GRADES	TYPE	COUT	EFFETS
Bioware cultivé	Atout +1	+5 000¥	Le coût en essence du bioware passe de 0.5 à 0.25
Grade Delta	Atout +1	+5 000¥	Le coût en essence du cyberware passe de 1 à 0.5
Grade Omega	Atout -1	-5 000¥	Le coût en essence du cyberware passe de 1 à 1.5 Impose un désavantage à certains tests sociaux (à la discrétion du MJ), car il s'agit d'un cyberware d'occasion, peu adapté à la morphologie du personnage ou impliquant des excroissances cybernétiques visibles. Ne peut pas faire tomber le coût d'un cyberware à 0.

CEPHALOWARE	TYPE	COUT	EFFETS
Datajack	Atout 2	10 000¥	Interface neurale directe RV cold-sim
Datajack débridé	Atout 4	20 000¥	Interface neurale directe RV cold-sim ou hot-sim
Cyberjack MCT Decker-Pro	Atout 7	35 000¥	Interface neurale directe RV cold-sim ou hot-sim +1 point d'Anarchy par scène en RV +1 action par narration en RV, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour en RV
CCV Shiawase Neo-Rigger	Atout 4	20 000¥	Interface neurale directe RV cold-sim Permet de plonger dans les véhicules
CCV Ares FeeTheRide	Atout 6	30 000¥	Interface neurale directe RV cold-sim ou hot-sim Permet de plonger dans les véhicules
CCV Dassault MilRig+	Atout 9	45 000¥	Interface neurale directe RV cold-sim ou hot-sim Permet de plonger dans les véhicules +1 point d'Anarchy par scène en plongée +1 action par narration en plongée, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour en plongée
Commlink implanté	Atout 3	17 500¥	Interface neurale directe RV cold-sim Commlink
Coprocasseur cortical	Atout 10	50 000¥	RR 1 Logique
Mémoire cybernétique Samsung	Atout 1	5 000¥	
Mémoire cybernétique MCT	Atout 2	10 000¥	Mémoire crypté avec datalock
Processeur mathématique	Atout 3	15 000¥	RR 1 Piratage (force brute)
Système d'orientation Renraku Navi	Atout 3	15 000¥	RR 1 Survie (orientation)

CYBERYEUX	TYPE	COUT	EFFETS
Cyberyeux standards	Atout 1	5 000¥	Interface visuelle avec caméra
Cyberyeux L'Oréal Fashion Top	Atout 2	10 000¥	Interface visuelle avec caméra Iris et couleur personnalisable
Cyberyeux Universal Omnitech ProView	Atout 4	20 000¥	Interface visuelle avec caméra RR 1 Perception (physique) Vision nocturne
Cyberyeux Universal Omnitech AbsoluteView	Atout 6	30 000¥	Interface visuelle avec caméra RR 2 Perception (physique) Vision thermographique

CYBERYEUX	TYPE	COUT	EFFETS
Cyberyeux Ares ProShooter	Atout 5	25 000¥	Interface visuelle avec caméra RR 2 aux tests d'Armes à distance (pistolets)
Cyberyeux Ares SharpShooter	Atout 9	45 000¥	Interface visuelle avec caméra RR 1 Armes à distance RR 1 Armes à distance (fusils) Zoom
Cyberyeux Evo EyeDrone	Atout 5	25 000¥	Interface visuelle avec caméra RR 1 Perception (physique) Microdrone oculaire (Autopilote 6, Structure 0, Maniabilité 10, Vitesse 0, Blindage 0, avantage en Furtivité (discretion physique), aucune monture d'arme)
Logiciel Antiflash Monobe	Atout +1	+5 000¥	Permet d'éviter d'être aveuglé

CYBEROREILLES	TYPE	COUT	EFFETS
Cyberoreilles standards	Atout 1	5 000¥	Interface auditive avec micro Apparence au choix
Cyber-oreilles Evo Sound Balance	Atout 3	15 000¥	Interface auditive avec micro Apparence au choix Amélioration de l'oreille interne pour un meilleur équilibre : RR 1 Athlétisme (parkour)
Cyberoreilles Universal Omnitech ProSound	Atout 3	15 000¥	Interface auditive avec micro Apparence au choix RR 1 Perception (physique)
Cyberoreilles Universal Omnitech UltraSound	Atout 4	20 000¥	Interface auditive avec micro Apparence au choix RR 1 Perception (physique) Spectre auditif élargi

SOMATOWARE	TYPE	COUT	EFFETS
Amplificateur de réaction	Atout 3	15 000¥	+1 point d'Anarchy par scène d'action, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour
Armure dermique	Atout 2	10 000¥	Armure +1
Auto-injecteur	Atout 1	5 000¥	Permet d'injecter la drogue choisie d'une simple commande mentale (coût de la drogue non inclus)
Auto-injecteur et biomoniteur	Atout 3	20 000¥	Biomoniteur Injecte automatiquement un stimpach en cas de blessure grave, et un trauma patch en cas de blessure incapacitante (coût des patchs déjà inclus)
Bras cyber avec lame	Atout 4	22 500¥	Lame courte implantée (VD F+1, OK/-/-/-) RR 1 Combat rapproché (lames).
Bras cyber avec pistolet lourd cyberimplanté	Atout 4	22 500¥	Pistolet lourd implanté dans l'avant-bras (VD 5, OK/OK/Dés/-) RR 1 Armes à distance (pistolets)
Bras cyber Evo Kali	Atout 3	15 000¥	RR 1 Combat rapproché (lame)
Bras cyber Sony Cybersystem	Atout 3	15 000¥	Compensateur de recul intégré RR 1 Armes à distance (mitraillettes)
Bras cyber Spinrad Stronger	Atout 11	55 000¥	RR 1 Force
Bras cyber Yankee Pitcher	Atout 5	25 000¥	Fait passer la portée des grenades de "OK/OK/Dés/-" à "OK /OK/OK/-" RR 1 Combat à distance (armes de jet)
Bras d'escalade	Atout 3	15 000¥	Griffes d'escalade rétractables RR 1 Athlétisme (escalade)
Bras d'escalade avec lance-grappin	Atout 6	30 000¥	Griffes d'escalade rétractables et lance-grappin RR 2 Athlétisme (escalade)
Câblage de compétence et logiciels de compétences	Atout 6	30 000¥	RR 1 (compétence physique à choisir à l'achat)
Griffes rétractiles	Atout 2	12 500¥	Griffes rétractiles implantées sous les ongles (VD F+2, OK/-/-/-)

SOMATOWARE	TYPE	COUT	EFFETS
Jambes cyber	Atout 6	30 000¥	RR 1 Athlétisme
Jambes cyber digitigrades	Atout 8	40 000¥	RR 1 Athlétisme RR 1 Athlétisme (course)
Lames digitales rétractiles	Atout 1	7 500¥	Lames rétractiles implantées sous les ongles (VD F+1, OK/-/-/-)
Mains cyber avec système magnétique	Atout 2	10 000¥	Permet de s'accrocher à une structure métallique ou obtenir un avantage pour escalader une structure métallique en échange d'un point d'Anarchy.
Modulateur vocal	Atout 3	15 000¥	Permet de changer de voix RR 1 Influence (imposture)
Move-by-wire	Atout 15	75 000¥	+2 points d'Anarchy par scène d'action +1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour RR 1 Athlétisme (défense à distance) RR 1 Combat rapproché
Ouïe cybernétique	Atout 2	10 000¥	Combiné à un réservoir d'air interne, permet de rester sous l'eau sans respirer.
Ossature renforcée en plastique	Atout 4	20 000¥	+1 case de dommages légers
Ossature renforcée en aluminium	Atout 5	25 000¥	+1 case de dommages légers VD à mains nues +1
Ossature renforcée en titane	Atout 8	40 000¥	+1 case de dommages graves VD à mains nues +1
Réflexes câblés Ares	Atout 6	30 000¥	+1 point d'Anarchy par scène d'action +1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour
Réflexes câblés Evo	Atout 8	40 000¥	+2 points d'Anarchy par scène d'action +1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour
Substituts musculaires	Atout 6	30 000¥	RR 1 Athlétisme
Yakashima Dajji-M2	Atout 5	25 000¥	RR 2 Athlétisme (défense à distance)

IMPLANTS - BIOWARE

BIOWARE	TYPE	COUT	EFFETS
Amortisseur traumatique	Atout 3	15 000¥	+1 d'armure mentale
Amplification cérébrale	Atout 12	60 000¥	RR 1 Logique
Amplificateur synaptique	Atout 7	35 000¥	+1 point d'Anarchy par scène d'action +1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour
Augmentation de la densité osseuse	Atout 6	30 000¥	+1 case de blessure légère ajoutée au moniteur d'état VD à mains nues +1
Filtre trachéal et extracteur de toxines	Atout 2	10 000¥	Immunité aux toxines injectées et respirées
Fixateurs de réflexes	Atout 4	20 000¥	RR 1 aux tests d'une spécialisation de compétence physique (à choisir lors de l'achat de l'atout)
Fixateurs de réflexes UO PrimeSkill	Atout 6	30 000¥	RR 2 aux tests d'une spécialisation de compétence physique (à choisir lors de l'achat de l'atout)
Fixateurs de réflexes Evo ReflexUltra	Atout 8	40 000¥	RR 3 aux tests d'une spécialisation de compétence physique (à choisir lors de l'achat de l'atout)
Monobe Synthacardium	Atout 7	35 000¥	RR 1 Athlétisme
Orthoderme	Atout 3	15 000¥	Armure +1
Phéromones large spectre	Atout 12	60 000¥	RR 1 Charisme
Phéromones optimisées	Atout 7	35 000¥	RR 1 Influence

Pompe d'adrénaline	Atout 3	15 000¥	+1 point d'Anarchy par scène d'action, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour. Une fois les effets dissipés, le personnage subit une blessure grave. Durée : le temps d'une scène d'action.
Producteurs de plaquettes	Atout 8	40 000¥	+1 case de blessure grave ajoutée au moniteur d'état
Renforcement musculaire	Atout 12	60 000¥	RR 1 Force
Tonification musculaire	Atout 12	60 000¥	RR 1 Agilité
Vision de chat	Atout 2	10 000¥	Vision nocturne
Vision de troll	Atout 2	10 000¥	Vision thermographique

MAGIE – ESPRITS MENTORS

TOTEMS ET IDOLES	TYPE	COUT	EFFETS
Esprit mentor Aigle Nature sauvage Pureté	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Perception (physique) - RR 1 Sorcellerie (sorts de détection) - RR 1 Conjuración (esprits de l'air) Pure (Comportement) : se méfie de la technologie et est intolérant envers ceux qui ne partagent pas ses idées.
Esprit mentor Alligator Férocité Oisiveté	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Combat au contact (mains nues) - RR 1 Sorcellerie (sorts de combat) - RR 1 Conjuración (esprits de l'eau) ou (esprit des aînés) Inamovible (Comportement) : aussi difficile à convaincre de s'engager dans quelque chose qu'il juge inutile qu'à stopper dans sa lancer lorsqu'il se met en mouvement.
Esprit mentor Araignée Tranquillité Rêves	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Combat au contact (combat astral) - RR 1 Sorcellerie (sorts d'illusion) - RR 1 Conjuración (esprits des aînés) Agoraphobe (Comportement) : déteste les grands espaces ouverts, loin d'un abri.
Esprit mentor Bacchus Satyre Décadence	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Influence (bluff) - RR 1 Sorcellerie (sorts d'illusion) - RR 1 Conjuración (esprits des aînés) Irresponsable (Comportement) : attiré par les festivités, il a du mal à garder une ligne de conduite si quelque chose de plus intéressant attire son attention aux alentours.
Esprit mentor Bison Bonté	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Survie (premiers soins) - RR 1 Sorcellerie (sorts de santé) - RR 1 Conjuración (esprits de la terre) Généreux (Comportement) : ne peut ignorer un appel à l'aide s'il est honnête et justifié.
Esprit mentor Chat Mystère Secret	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Athlétisme (parkour) - RR 1 Furtivité (discrétion physique) - RR 1 Sorcellerie (sorts d'illusion) Cruel (Comportement) : préfère affaiblir ses cibles et jouer avec elles plutôt que les neutraliser, tant qu'il n'est pas blessé.
Esprit mentor Cheval sauvage Licorne Liberté	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Athlétisme (course) - RR 1 Sorcellerie (sorts de santé) - RR 1 Sorcellerie (sorts d'illusion) - RR 1 Conjuración (esprits de la bête) Indomptable (Comportement) : évite les engagements, les situations qui le privent de sa liberté et les lieux confinés.
Esprit mentor Chien Amitié Loyauté	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Perception (physique) - RR 1 Survie (orientation) - RR 1 Sorcellerie (sorts de détection) Loyal (Comportement) : ne trahira pas ses compagnons et ne laissera pas quelqu'un se sacrifier pour lui.

TOTEMS ET IDOLES	TYPE	COUT	EFFETS
Esprit mentor Cobra Planification	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Survie (sang-froid) - RR 1 Furtivité (discrétion physique) - RR 1 Sorcellerie (sorts d'illusion) Déteste l'imprévu (Comportement) : est déstabilisé lorsqu'il est surpris.
Esprit mentor Corbeau Chaos Opportunisme	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Influence (bluff) - RR 1 Furtivité (escamotage) - RR 1 Sorcellerie (sorts de manipulation) - RR 1 Conjuración (esprits de l'air) Opportuniste (Comportement) : ne résiste pas à l'idée de tirer profit d'une situation, même si cela doit être préjudiciable à ses compagnons.
Esprit mentor Coyote Tromperie Espèglerie	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Influence (imposture) - RR 1 Influence (étiquette) - RR 1 Sorcellerie (sorts de manipulation) Malicieux (Comportement) : ne perd pas une occasion de jouer un mauvais tour à quelqu'un, même si cela devait être préjudiciable à son équipe.
Esprit mentor Crabe Vieillesse	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Sorcellerie (sorts de détection) - RR 1 Sorcellerie (sorts de combat) - RR 1 Conjuración (esprits de l'eau) Psychorigide (Comportement) : râle, se plaint et ne change que très rarement d'avis.
Esprit mentor Créateur Artiste	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Ingénierie (une spé construction et réparation au choix) - RR 1 Sorcellerie (sorts de manipulation) - RR 1 Sorcellerie (enchantelements) Altruiste (Comportement) : est plus à l'aise au milieu de ses créations qu'au milieu des métahumains.
Esprit mentor Dauphin Mer	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Athlétisme (natation) - RR 1 Influence (étiquette) - RR 1 Sorcellerie (sorts de détection) - RR 1 Conjuración (esprits de l'eau) Protecteur (Comportement) : lutte contre le mal qui menace les gens et les océans.
Esprit Mentor Dryade Druide	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Survie (en milieu naturel) - RR 1 Sorcellerie (sorts de santé) - RR 1 Conjuración (esprits des plantes) Gardien des traditions (Comportement) : protège la terre et les traditions.
Esprit mentor Fenrir Prédateur	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Survie (sang-froid) - RR 1 Sorcellerie (sort de combat) - RR 1 Conjuración (sort des bêtes) Sans peur (Comportement) : a du mal à évaluer le danger et fuir un combat.
Esprit mentor Gargouille Roche	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Furtivité (discrétion physique) - RR 1 Sorcellerie (sort d'illusion) - RR 1 Sorcellerie (contresort) - RR 1 Conjuración (esprit des aînés) Patient (Comportement) : capable de rester immobile et silencieux pendant des heures, perd pied lorsqu'il doit agir dans la précipitation.

TOTEMS ET IDOLES	TYPE	COUT	EFFETS
Esprit mentor Gecko Farceur	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Influence (imposture) - RR 1 Sorcellerie (sort d'illusion) - RR 1 Sorcellerie (sort de manipulation) Bon enfant (Comportement) : toujours là pour faire des blagues et s'amuser, mais pas pour faire du mal.
Esprit mentor Guépard Vitesse	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Athlétisme (course) - RR 1 Athlétisme (parkour) - RR 1 Sorcellerie (sort de combat) Impatient (Comportement) : toujours à l'affut, ne tiens pas en place.
Esprit mentor Guerrière Sage Athéna Honneur Stratégie	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Influence (étiquette) - RR 1 Sorcellerie (sort de combat) - RR 1 Sorcellerie (contresort) Tacticien honorable (Comportement) : étudie toujours la tactique de ses ennemies pour les vaincre, mais se comporte toujours en respectant les convenances.
Esprit mentor Hibou Sagesse Vierge lunaire	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Survie (sang-froid) - RR 1 Influence (négociation) - RR 1 Sorcellerie (de nuit entre minuit et 7h du matin) - RR 1 Conjuración (de nuit entre minuit et 7h du matin) Nocturne (Comportement) : préfère vivre de nuit et dormir le jour.
Esprit mentor Lion Bravoure Noblesse	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Furtivité (discrétion physique) - RR 1 Combat rapproché (lames) - RR 1 Sorcellerie (sorts de combats) - RR 1 Conjuración (esprits de la bête) Fier (Comportement) : exige toujours la meilleure part et le respect de la part de son entourage.
Esprit mentor Loup Communauté Chasse	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Survie (orientation) - RR 1 Combat rapproché (mains nues) - RR 1 Combat rapproché (lames) - RR 1 Sorcellerie (sorts de combat) Acharné (Comportement) : ne fuit pas un combat dans lequel il est engagé.
Esprit mentor Oiseau-tonnerre Colère Guerre	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Influence (intimidation) - RR 1 Combat rapproché (mains nues) - RR 1 Conjuración (esprits de l'air) Susceptible (Comportement) : ne peut s'empêcher de répondre aux insultes.
Esprit mentor Ours Force Protection	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Survie (premiers soins) - RR 1 Combat rapproché (mains nues) - RR 1 Sorcellerie (sorts de santé) Rage (Comportement) : en cas de blessure, se jette dans le combat sans se soucier de sa sécurité.
Esprit mentor Paon Amante Orgueil	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Influence (Étiquette) - RR 1 Sorcellerie (sorts d'illusion) - RR 1 Sorcellerie (sorts de manipulation) - RR 1 Conjuración (esprits des aînés) Orgueilleux (Comportement) : obsédé par sa propre apparence

TOTEMS ET IDOLES	TYPE	COUT	EFFETS
Esprit mentor Perroquet M'as-tu-vu Cirque	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Influence (imposture) - RR 1 Influence (bluff) - RR 1 Sorcellerie (sorts d'illusion) M'as-tu-vu (Comportement) : doit toujours être au centre de l'attention. Triste s'il n'a personne à impressionner.
Esprit mentor Porteur du feu	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Furtivité (escamotage) - RR 1 Sorcellerie (détection) - RR 1 Conjuración (esprits des aînés) Altruiste (Comportement) : se consacre à l'amélioration des conditions de vie d'autrui, et ce même à leurs dépens.
Esprit mentor Phénix Renaissance	Atout 5*	25 000¥*	Une case de blessure légère supplémentaire Choisir une RR parmi : - RR 1 Sorcellerie (sorts de santé) - RR 1 Sorcellerie (sorts d'illusion) - RR 1 Conjuración (esprit du feu) Ténacité (Comportement) : se relève toujours quand on le pense à terre.
Esprit mentor Rat Égoïsme Couardise	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Furtivité (crochetage) - RR 1 Sorcellerie (sorts d'illusion) - RR 1 Conjuración (esprits des aînés) Rat (Comportement) : ne partage rien et évite les combats.
Esprit mentor Raton laveur Monte-en-l'air	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Furtivité (escamotage) - RR 1 Influence (bluff) - RR 1 Sorcellerie (sorts de manipulation) Curieux (Comportement) : prêt à ignorer le danger pour apprendre de nouveaux secrets.
Esprit mentor Requin Vengeance Impulsivité	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Athlétisme (natation) - RR 1 Combat rapproché (lames) - RR 1 Sorcellerie (sorts de combat) - RR 1 Conjuración (esprits de l'eau) Sanguinaire (Comportement) : attaque toujours de façon violente, sans demi-mesure et sans aucune pitié. Ne tolère aucune provocation.
Esprit mentor Sirène Séductrice Jalousie	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Influence (bluff) - RR 1 Sorcellerie (sorts d'illusion) - RR 1 Sorcellerie (sorts de manipulation) - RR 1 Conjuración (esprits des mers) Tentatrice (Comportement) : vit pour assouvir ses désirs en exploitant les faiblesses des autres.
Esprit mentor Serpent Gardien des secrets	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Survie (premiers soins) - RR 1 Survie (sang-froid) - RR 1 Sorcellerie (sorts de détection) - RR 1 Conjuración (esprits des plantes) Pacifiste (Comportement) : ne combat que pour se protéger ou protéger ses proches.
Esprit mentor Serpent à plume	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Sorcellerie (sorts de détection) - RR 1 Sorcellerie (sorts de combat) - RR 1 Conjuración (esprits des airs) Fier de ses origines (Comportement) : il donnerait sa vie plutôt que voir son honneur ou l'honneur de sa terre natale bafoué.

TOTEMS ET IDOLES	TYPE	COUT	EFFETS
Esprit mentor Tueur de dragons Héroïsme Aventure	Atout 4*	20 000¥*	Choisir deux RR parmi : - RR 1 Influence (intimidation) - RR 1 Combat rapproché (spécialisation au choix) - RR 1 Sorcellerie (sorts de combat) Honneur (Comportement) : fera tout pour tenir ses promesses.

* Le totem étant le nom des Esprits mentors pour les chamans, il s'agit d'un Trait. Rappel, le premier Trait à un coût de base de 0 les suivant de 3 (15 000¥). Si le personnage bénéficie déjà d'un Trait ayant un coût de base de 0, alors ajoutez 3 (15 000¥) aux coûts de l'esprit mentor.

Note : gardez en tête que ce ne sont que des exemples d'atouts, même s'ils ont presque tous le même coût, il est tout à fait possible de modifier cet atout pour lui donner des effets supplémentaires ou au contraire moins importants. Cela reflètera simplement une connexion plus ou moins importante avec l'Esprit Mentor.

MAGIE – VOIES D’ADEPTES

VOIES D’ADEPTES	TYPE	COUT	EFFETS
Voie de la Bête	Atout 2*	10 000¥*	Choisissez un totem animal et appliquer le comportement et les effets de l’une des RR de l’Esprit mentor.
Voie de l’Artisan	Atout 5*	25 000¥*	RR 1 Ingénierie
Voie de l’Athlète	Atout 5*	25 000¥*	RR 1 Athlétisme
Voie de l’Invisible	Atout 5*	25 000¥*	RR 1 Furtivité
Voie de l’Orateur	Atout 5*	25 000¥*	RR 1 Influence
Voie des Esprits	Atout 5*	25 000¥*	RR 1 Conjuración
Voie du Chasseur	Atout 4*	20 000¥*	RR 1 Furtivité (discrétion physique) RR 1 Combat à distance (fusils)
Voie du Guerrier	Atout 5*	25 000¥*	RR 1 Combat rapproché
Voie du Flingueur	Atout 5*	25 000¥*	RR 1 Combat à distance
Voie du Magicien	Atout 5*	25 000¥*	RR 1 Sorcellerie

* La voie d’un adepte est un Trait équivalent aux Esprits mentors (note : un adepte ou un adepte mystique peut parfaitement suivre un esprit mentor plutôt qu’une voie). Rappel, le premier Trait à un coût de base de 0 les suivant de 3 (15 000¥). Si le personnage bénéficie déjà d’un Trait ayant un coût de base de 0, alors ajoutez 3 (15 000¥) aux coûts de la voie.

MAGIE – SORTS

SORTS DE COMBAT	TYPE	SEUIL	EFFETS
Dissipation de focus	Combat (direct, I)	Coût de l'atout focus	Ce sort rend temporairement inefficace un focus. Note : il faut bien sûr voir le focus pour pouvoir le cibler, que ce soit physiquement ou astralement.
Éclair étourdissant	Combat (direct, I)	Selon aire d'effet	VD 0 Dommages mentaux. Dommages étourdissants.
Éclair mana	Combat (direct, I)	Selon aire d'effet	VD 0 Dommages mentaux
Éclair spirituel	Combat (direct, I)	Selon aire d'effet	N'affecte que les esprits. VD 2 Dommages mentaux
Touché de la mort	Combat (direct, I)	0	Nécessite de toucher la cible. VD 2 Dommages mentaux.
Touché étourdissant	Combat (direct, I)	0	Nécessite de toucher la cible. VD 2 Dommages mentaux. Dommages étourdissants.
Déflagration	Combat (indirect, I)	Selon aire d'effet	Les succès nets sont utilisés comme le résultat d'un test d'attaque de VD Vol et chaque cible dans l'aire d'effet se défend normalement avec Athlétisme (combat à distance) + Agilité. Dommages physiques. Projette la cible au sol pour 1 point d'Anarchy
Flot acide	Combat (indirect, I)	Selon aire d'effet	Les succès nets sont utilisés comme le résultat d'un test d'attaque de VD Vol et chaque cible dans l'aire d'effet se défend normalement avec Athlétisme (combat à distance) + Agilité. Dommages physiques. Détruit l'armure de la cible pour 1 point d'Anarchy.
Foudre	Combat (indirect, I)	Selon aire d'effet	Les succès nets sont utilisés comme le résultat d'un test d'attaque de VD Vol et chaque cible dans l'aire d'effet se défend normalement avec Athlétisme (combat à distance) + Agilité. Dommages physiques. Fait perdre une action à la cible pour 1 point d'Anarchy.
Lance de glace	Combat (indirect, I)	Selon aire d'effet	Les succès nets sont utilisés comme le résultat d'un test d'attaque de VD Vol et chaque cible dans l'aire d'effet se défend normalement avec Athlétisme (combat à distance) + Agilité. Dommages physiques. Ralentit la cible pour 1 point d'Anarchy.
Trait de feu	Combat (indirect, I)	Selon aire d'effet	Les succès nets sont utilisés comme le résultat d'un test d'attaque de VD Vol et chaque cible dans l'aire d'effet se défend normalement avec Athlétisme (combat à distance) + Agilité. Dommages physiques. Enflamme la cible pour 1 point d'Anarchy.

SORTS DE DETECTION	TYPE	SEUIL	EFFETS
Analyse de la magie	Détection (analyse, I)	4	Permet d'identifier tout phénomène magique.
Analyse de la véracité	Détection (analyse, M)	Vol + Cha	Permet de savoir si la cible ment ou pense dire la vérité tant que le sort est maintenu.
Sonde mentale	Détection (analyse, M)	Vol + Cha	Permet de chercher une information dont la cible a connaissance. Doit être lancé une fois par information. Nécessite de toucher la cible.
Clairaudience	Détection (sens, M)	2 à 8	Permet de déplacer son audition jusqu'à la portée du sort. Le personnage ne peut pas utiliser son ouïe naturelle tant que le sort est maintenu. Il ne bénéficie pas d'éventuelles augmentations. Le sens peut être déplacé derrière des obstacles tant qu'il reste dans la portée du sort. Portée selon succès.
Clairvoyance	Détection (sens, M)	2 à 8	Permet de déplacer sa vue jusqu'à la portée du sort. Le personnage ne peut pas utiliser sa vue naturelle tant que le sort est maintenu. Il ne bénéficie pas d'éventuelles augmentations. Le sens peut être déplacé derrière des obstacles tant qu'il reste dans la portée du sort. Portée selon succès. Ne permet pas le lancement de sort au travers de ce sort.
Clairvoyance astrale	Détection (sens, M)	2 à 8	Version de clairvoyance fonctionnant dans l'espace astral.
Détection de la vie	Détection (sens, M)	2 à 8	Détecte toute forme de vie de la taille d'une souris ou plus grosse. Portée selon succès.
Détection de la magie	Détection (sens, M)	2 à 8	Détecte les formes astrales. Portée selon succès.
Détection des ennemies	Détection (sens, M)	2 à 8	Détecte toute forme vivante ayant des intentions néfastes envers la cible. Portée selon succès.
Emprunt de sens	Détection (sens, M)	5	Permet de percevoir par les sens de la cible (qui doit être visible au moment de lancer le sort) : voir par ses yeux, entendre par ses oreilles, etc.
Lien mental	Détection (sens, M)	2 à 8	Permet à deux personnes d'échanger des pensées tant qu'ils restent à portée. Portée selon succès.
Sens animal	Détection (sens, M)	3	Permet de percevoir par les sens d'une cible animal non sentiente et non éveillé.
Sens du combat	Détection (sens, M)	5	Fournit un avantage aux tests de Combat rapproché et d'Athlétisme (défense à distance).

SORTS DE SANTE	TYPE	SEUIL	EFFETS
Augmentation d'Agilité	Santé (M)	5	Offre une RR 1 temporaire aux tests d'Agilité.
Augmentation de la force	Santé (M)	2	VD +1 aux attaques de combat rapproché basé sur la Force.
Augmentation de réflexes	Santé (M)	3 à 7	Effets identiques aux atouts d'augmentation d'initiative.
Diminution d'Agilité	Santé (M)	Vol + Cha	La cible se voit imposer un Désavantage à tous ses tests impliquant l'Agilité.
Diminution de la force	Santé (M)	Vol + Cha -2	VD -1 aux attaques de combat rapproché basé sur la force pour la cible.
Provoquer allergie	Santé (M)	Vol + Cha	La cible subit une réaction allergique déterminée par le lanceur (éternuements, démangeaisons, larmes, éruptions cutanées). Cela peut engendrer un désavantage à certains tests, à la discrétion du MJ.
Réveil	Santé (I)	3	Permet de réveiller temporairement une cible endormie ou inconsciente pour un nombre de minutes égale au nombre de succès nets.
Lueur apaisante	Santé (I)	5	Ce sort améliore la circulation sanguine, blanchit les dents, atténue les rides, la mauvaise haleine et les autres imperfections du corps et procure un sentiment de bien être à la cible. Le personnage bénéficie d'une RR 1 à la plupart de ses tests d'Influence. Le sort n'a pas besoin d'être maintenu, mais ses effets s'estompent peu à peu. Il dure le temps d'une scène.
Coup de fouet	Santé (I)	2	Chaque succès excédentaire permet à la cible de bénéficier de l'équivalent d'une heure de sommeil.
Purification du corps	Santé (I)	5	Permet d'annuler les effets d'une drogue ou toxine préalablement ingérée par la cible sans qu'elle en subisse de contre-coût.
Soin	Santé (I)	3 à 6	Chaque sort permet de soigner une blessure de la cible ou de la stabiliser.
Stérilisation	Santé (I)	2 + Selon aire d'effet	Permet de détruire les bactéries et autres matières organiques microscopiques. Utilisé aussi bien pour éviter les contagions que de laisser des traces d'ADN derrière soi.

SORTS D'ILLUSION	TYPE	SEUIL	EFFETS
Altération astrale	Illusion (altération, M)	Succès excédentaires du sort à masquer	Modifie la façon dont l'aura d'un sort maintenu apparaît dans l'astral de façon à la camoufler.
Chimère	Illusion (altération, M)	Selon taille	Crée une illusion multisensorielle à un emplacement donné.
Invisibilité	Illusion (altération, M)	Selon taille	La cible devient invisible.
Masque	Illusion (altération, M)	Selon taille	La cible change d'apparence, tout en restant sensiblement de même taille.
Masque astral	Illusion (altération, M)	2	Modifie la façon dont l'aura d'un personnage apparaît dans l'astral de façon à masquer une perte d'essence, à le faire passer pour un mundane ou au contraire pour un puissant magicien.
Silence	Illusion (altération, M)	Selon taille	La cible devient inaudible.
Agonie	Illusion (psycho, M)	Selon aire d'effet	Agit exactement de la même façon qu'un éclair mana (VD 0, voir sorts de combat). La cible ressent une profonde douleur et coche des cases de blessures normalement. Si elle est incapacité, elle reste consciente, mais ne peut plus agir sous la douleur. Tous les effets et cases cochées disparaissent dès que le sort n'est plus maintenu. Si la cible se doute que ses douleurs sont illusoires, elle peut tenter d'annuler ses effets par un test de Perception + Logique comme décrit dans les règles sur les sorts d'illusion.
Confusion Cécité Puanteur	Illusion (psycho, M)	Selon aire d'effet	Les cibles dans l'aire d'effet sont affectées si les succès nets sont au moins égaux à leur (Volonté + Logique), auquel cas elles subissent un désavantage à tous leurs tests.
Fantasme	Illusion (psycho, M)	Selon aire d'effet	Les cibles affectées perçoivent une scène multisensorielle réaliste.
Patate chaude	Illusion (psycho, M)	Vol + Log	La cible a la sensation que ce qu'il tient est soudainement brûlant ce qui l'oblige à le lâcher. Un personnage peut décider de conserver l'objet en main en dépensant un point d'Anarchy. Il subit toutefois un désavantage à ces actions tant qu'il tient l'objet et que le sort est maintenu.
Songe	Illusion (psycho, M)	Vol + Log -2	Manipule le rêve d'une personne endormie. Ce sort est inoffensif, mais peut empêcher quelqu'un de se reposer suffisamment pour guérir d'une blessure si le mage lui envoie des cauchemars. À son réveil, la cible se souvient parfaitement de son rêve.

SORTS DE MANIP.	TYPE	SEUIL	EFFETS
Armure	Manip (physique, M)	3+	Augmente l'Armure applicable aux attaques physiques de 1 par tranche entière de 3 succès.
Armure astrale	Manip (physique, M)	3+	Augmente l'Armure applicable aux attaques magiques de 1 par tranche entière de 3 succès.
Armure mystique	Manip (physique, M)	4+	Augmente l'Armure applicable aux attaques physiques et magiques de 1 par tranche entière de 4 succès.
Aura élémentaire	Manip (physique, M)	0	Inflige des dommages d'une VD égale aux succès à toute cible qui touche le personnage en combat rapproché.
Barrière	Manip (physique, M)	0	Crée une barrière infranchissable dans le plan physique à moins de la détruire ou de la tromper. Les succès peuvent être alloués à augmenter sa taille ou sa résistance.
Barrière astrale	Manip (physique, M)	0	Crée une barrière infranchissable dans le plan astral à moins de la détruire ou de la tromper. Les succès peuvent être alloués à augmenter sa taille ou sa résistance.
Barrière duale	Manip (physique, M)	2	Crée une barrière infranchissable dans les plans physique et astraux à moins de la détruire ou de la tromper. Les succès peuvent être alloués à augmenter sa taille ou sa résistance.
Brouillage	Manip (physique, M)	Selon aire d'effet	Génère des interférences similaires aux effets d'un brouilleur et impose du bruit aux hackers si ce trouvent dans sa zone d'effet.
Brume	Manip (physique, M)	Selon aire d'effet	Permet de créer un épais brouillard pouvant générer un désavantage lié à la visibilité. Portée : champs de vision.
Couche de glace	Manip (physique, M)	Selon aire d'effet	Créer une fine couche de glace. Les personnages qui la traversent doivent réussir un test d'Athlétisme (course) + Agilité contre un seuil égal au nombre de succès du lancement de sort pour éviter de perdre l'équilibre et tomber. Portée : champs de vision.
Doigts télékinétiques	Manip (physique, M)	3	Permet de réaliser des manipulations simples à distance. Portée : champs de vision.
Façonnage	Manip (physique, M)	Selon matériau + selon aire d'effet	Permet de changer la forme d'un matériau, par exemple, pour y créer une ouverture ou former un couvert. Le seuil de base dépend du matériau : • 2 : matériau naturel (bois, pierre) • 4 : matériau simple (béton, plastique) • 6 : matériau de haute technologie (plastobéton)
Ignition	Manip (physique, M)	3 + Selon aire d'effet	Permet de chauffer les matériaux d'une zone jusqu'à les enflammer. Lorsqu'un matériau a pris feu, il continue de brûler naturellement. Le temps que doit être maintenu le sort pour que les matériaux s'enflamment dépend de ceux-ci : • 2 tours : matériaux naturels (bois, pierre) • 4 tours : matériaux simples (béton, plastique) • 6 tours : matériaux de haute technologie (plastobéton) Portée : champs de vision.

SORTS DE MANIP.	TYPE	SEUIL	EFFETS
Lianes	Manip (physique, M)	Selon aire d'effet	Permet d'animer les végétaux d'une zone de façon à ce qu'ils tentent d'attraper et d'immobiliser tout ce qui s'y déplace. Un personnage qui se déplacerait dans la zone devrait réussir un test d'Athlétisme + Agilité ou de Combat rapproché + Agilité (suivant la façon de s'y prendre) contre un seuil égal au nombre de succès nets du lancement de sort ou être immobilisé. Un personnage immobilisé peut tenter de se libérer une fois par tour en réussissant un test de Combat rapproché + Force contre les succès nets du sort. Ce test subit toutefois un désavantage du fait que le personnage est déjà immobilisé.
Lumière	Manip (physique, M)	Selon aire d'effet	Permet de créer un point de lumière mobile capable d'éclairer une petite zone. Il ne peut pas aveugler, mais peut permettre d'éviter un désavantage lié au manque de luminosité. Portée : champs de vision.
Lévitiation	Manip (physique, M)	Selon taille	Permet de faire léviter la cible à moins d'un mètre du sol et de la déplacer à vitesse de marche. Portée : champs de vision.
Mode	Manip (physique, M)	3	Permet de redonner une seconde vie aux vêtements ciblés sans avoir besoin de les rafistoler ou de passer au pressing. Ce sort permet également d'ajuster la coupe, modifier la couleur ou les motifs des vêtements. Le poids, la protection, le volume ou le type de tissu ne peut pas être modifié de cette façon.
Poltergeist	Manip (physique, M)	Selon aire d'effet	Soulève et fait virevolter tous les objets de petite taille se trouvant dans une zone se trouvant dans le champ de vision du magicien. Suivant le nombre d'objets, le MJ peut décider d'imposer un désavantage aux actions réalisées dans ou à travers la zone affectée. Il peut aussi décider que le sort agit comme un sort d'attaque de VD 2 (augmenté normalement par les succès nets du lancement de sort) sur tous les personnages se trouvant dans ou traversant la zone. Ces dégâts sont étourdissants, sauf si les objets présents semblent particulièrement dangereux (couteaux, éclats de verre, etc.).
Projectile	Manip (physique, I)	Selon distance de l'objet	Projette avec force un objet contre une cible dans le but de la blesser. Le seuil est basé sur la distance qui sépare l'objet projeté du magicien. Seuil 1 s'il est à portée contact, 2 s'il est à portée courte, 3 à portée longue et 4 à portée extrême. Les succès nets sont utilisés pour augmenter la VD, comme pour une attaque normale. Si la cible est à portée longue par rapport à l'objet projeté, le sort subit un désavantage. Il n'est pas possible d'atteindre une cible qui se trouve à portée extrême de l'objet lancer. Si l'objet lancé est une arme, les dégâts sont ceux de l'arme, la Force étant ici remplacée par la Volonté du magicien. Si l'objet lancé n'est pas une arme, sa VD de base sera de Vol -2. Si l'objet lancé est une grenade et que celle-ci peut être déclenchée sur commande ce sont ses dégâts normaux qui s'appliquent.

SORTS DE MANIP.	TYPE	SEUIL	EFFETS
Récupération	Manip (physique, M)	Poids en Kg + Distance en mètres de l'objet	Ce sort permet d'attraper rapidement un objet non tenu ou attaché dans sa main.
Ténèbres	Manip (physique, M)	Selon aire d'effet	Permet de créer une sphère d'obscurité pouvant générer un désavantage lié à la visibilité. Portée : champs de vision.
Tentacules	Manip (physique, M)	Selon aire d'effet	Ce sort, aussi appelé hentai dans le milieu, permet de faire sortir des tentacules d'une étendue d'eau. Celles-ci tentent d'attraper et d'immobiliser tous ceux qui se déplacent dans la zone du sort. Un personnage qui se déplacerait dans la zone devrait réussir un test d'Athlétisme + Agilité ou de Combat rapproché + Agilité (suivant la façon de s'y prendre) contre un seuil égal au nombre de succès nets du lancement de sort ou être immobilisé. Un personnage immobilisé peut tenter de se libérer une fois par tour en réussissant un test de Combat rapproché + Force contre les succès nets du sort. Ce test subit toutefois un désavantage du fait que le personnage est déjà immobilisé.
Altération mémorielle	Manip (mentale, I)	Selon aire d'effet	Les cibles dans l'aire d'effet sont affectées si les succès nets sont au moins égaux à leur (Volonté + Logique), auquel cas un de leur souvenir est altéré. Une cible peut tenter un test de Perception + Logique contre un seuil égale au nombre de succès nets obtenus lors du lancement de sorts pour se rendre compte de la fausseté du souvenir chaque fois qu'il y est confronté. En cas de succès elle retrouve ses véritables souvenirs.
Contrôle des actes	Manip (mentale, M)	Selon aire d'effet	Les cibles dans l'aire d'effet sont affectées si les succès nets sont au moins égaux à leur (Volonté + Logique), auquel cas leurs corps (mais pas leur esprit) répond aux ordres du magicien comme à un marionnettiste. Le magicien peut dès lors agir à la place d'une des cibles (ou faire faire la même action à toutes les cibles), cela consomme l'action du magicien. Toute action physique entreprise par les cibles subit un désavantage en raison de la résistance du sujet. Les cibles sont conscientes de ce qui se passe, mais ne peuvent rien y faire (une fois par tour, le MJ pourrait autoriser la dépense d'un point d'Anarchy pour tenter de se défaire du sort via un test de Survie (sang-froid) + Volonté, chaque succès annulant un succès excédentaire obtenu par le magicien lors du lancement de sort.
Contrôle des pensées	Manip (mentale, M)	Selon aire d'effet	Les cibles dans l'aire d'effet sont affectées si les succès nets sont au moins égaux à leur (Volonté + Logique), auquel cas elles subissent un désavantage à tous leurs tests sociaux et agissent dans le sens de la suggestion implantée dans leur esprit par le magicien. Les cibles ne sont pas conscientes d'être la cible d'un sort et agissent par elles-mêmes, mais une fois le sort relâché, elles peuvent tenter un test de Survie (sang-froid) + Logique pour se rendre compte d'avoir été manipulé. Le seuil dépend de la différence entre les pensées et émotions normales de la cible et celles qu'elle a eues ou ressenties pendant qu'elle était contrôlée.

MAGIE – POUVOIRS D'ADEPTE

Note à garder à l'esprit : pas de cumul d'atout faisant dépasser la VD d'une arme de base ou des dégâts à mains nues au-delà de VD+2.

POUVOIR	TYPE	COUT	EFFETS
Anti-magie	Atout 3	10 000¥	RR 1 sur les tests opposés visant à résister à un sort ou pouvoir magique.
Arme élémentaire	Atout 2	10 000¥	VD avec une arme de mêlée +1 Provoque un effet élémentaire (feu, glace, acide, etc. choisi lors de l'acquisition de l'atout) contre un point d'Anarchy.
Arme spirituelle	Atout 2	10 000¥	En échange d'un point d'Anarchy, le personnage est capable de créer une arme courte ou longue spirituelle (au choix). Cette arme est considérée comme magique et affecte les cibles immunisées aux armes normales.
Arme spirituelle forte	Atout 4	20 000¥	En échange d'un point d'Anarchy, le personnage est capable de créer une arme courte ou longue spirituelle (au choix). +2 à la VD de l'arme invoquée. Cette arme est considérée comme magique et affecte les cibles immunisées aux armes normales.
Armure	Atout 2	10 000¥	Armure physique +1
Armure astrale	Atout 2	10 000¥	Armure contre les sorts et dans l'espace astral +1
Armure mystique	Atout 3	15 000¥	Armure +1 contre toutes les sources de dommages.
Augmentation d'attribut	Atout 11	55 000¥	RR 1 aux tests d'un attribut (choisi lors de l'acquisition de l'atout).
Assistance sorcière	Atout 5	20 000¥	Le personnage peut, en étant en contact avec un sorcier, lui faire bénéficier d'une RR 1 Sorcellerie.
Attaque retardée	Atout 1	5 000¥	Retarde l'application des blessures d'une attaque à mains nues. L'attaque agit et compte comme un sort maintenu, la blessure n'étant appliquée qu'au moment où l'adepte arrêtera de maintenir le pouvoir (max 24h). L'attaque étant attachée à l'aura, un mage en perception astral peut faire un test de contresort pour annuler des succès au test d'attaque et ainsi tenter de rendre le coup inoffensif.
Berserk	Atout 4	15 000¥	Le personnage peut entrer dans un état de rage frénétique : VD+2 à mains nues ou arme de mêlée au choix. RR 2 Combat rapproché (spécialité au choix) Doit prendre un risque fort ou extrême. Le pouvoir prend fin si le personnage ne peut plus attaquer au cours d'un tour entier. Le personnage subit une blessure légère une fois que le pouvoir prend fin.
Chute libre	Atout 1	5 000¥	Ajoute 3 mètres à la hauteur de laquelle le personnage peut sauter sans risquer de blessure (cet atout peut être pris jusqu'au niveau 3 pour 15 000¥ et une hauteur de 9 mètres).
Combat en aveugle	Atout 1	5 000¥	Annule tout désavantage en combat lié à la visibilité.
Compétence améliorée	Atout 6	30 000¥	RR 1 aux tests d'une compétence (choisie lors de l'acquisition de l'atout).
Contrôle vocal	Atout 8	40 000¥	RR 1 Influence RR 1 Influence (imposture)
Contrôle vocal et morphologique	Atout 10	50 000¥	RR 1 Influence RR 2 Influence (imposture)
Coup dévastateur	Atout 3	10 000¥	VD+4 à mains nues lorsque le personnage frappe une barrière ou une structure statique.
Course sur les murs	Atout 1	5 000¥	Permet de courts déplacements sur les surfaces verticales.
Déplacement flash	Atout 1	5 000¥	Le personnage est capable de se déplacer à une vitesse surnaturelle. Il ne lui faut qu'une narration pour passer d'une portée moyenne à courte et seulement deux narrations pour passer d'une portée longue à moyenne (et inversement).
Doigts de fée	Atout 3	10 000¥	RR 1 Furtivité (escamotage)

POUVOIR	TYPE	COUT	EFFETS
Élasticité	Atout 1	5 000¥	Permet de se libérer de ses liens ou de passer par des passages étroits normalement inaccessibles en échange d'un point d'Anarchy.
Focus vivant	Atout 3	10 000¥	Permet de maintenir un sort supplémentaire sans désavantage ainsi qu'un sort supplémentaire avec désavantage.
Frappe à distance	Atout 3	15 000¥	Permet d'attaquer à portée courte à mains nues avec un désavantage.
Frappe élémentaire	Atout 2	10 000¥	VD à mains nues +1 Provoque un effet élémentaire (feu, glace, acide, etc. choisi lors de l'acquisition de l'atout) contre un point d'Anarchy.
Frappe névralgique	Atout 1	5 000¥	Au lieu de faire des dégâts à mains nues, le personnage dépense un point d'Anarchy et paralyse son adversaire, l'empêchant d'utiliser sa prochaine action (il peut toutefois toujours dépenser un point d'Anarchy pour obtenir une action supplémentaire).
Guérison facile	Atout 1	5 000¥	Permet d'obtenir un avantage sur les tests de Survie (premiers soins) prodigué sur le personnage en échange d'un point d'Anarchy.
Guérison rapide	Atout 3	10 000¥	RR 1 Survie (premiers soins) effectuée sur le personnage (même si le test est effectué par quelqu'un d'autre).
Grand saut	Atout 5	20 000¥	RR 2 Athlétisme (sauts)
Lancer puissant	Atout 3	10 000¥	VD +1 à toutes les armes de jet.
Linguiste	Atout 1	5 000¥	Permet au personnage de s'imprégner d'une langue pour pouvoir la parler au cours du reste de la scène en échange d'un point d'Anarchy.
Mains mortelles	Atout 3	15 000¥	VD à mains nues +2.
Maitrise des projectiles	Atout 1	5 000¥	Dans les mains de l'adepte, l'objet le plus anodin devient une arme de jet (VD : F+0, Portée [OK/OK/-/-]).
Parade de projectiles	Atout 3	15 000¥	RR 2 Athlétisme (défense contre les armes de jet) Le personnage peut attraper une arme de jet qui lui est lancée et qu'il est parvenu à esquiver en échange d'un point d'Anarchy.
Passage sans traces	Atout 1	5 000¥	Lorsque le personnage marche sur de la poussière, de la neige, de l'eau, un capteur de pression ou toute autre surface, il ne laisse aucune trace, comme s'il n'était jamais passé par là.
Perception améliorée	Atout 3	15 000¥	RR 1 aux tests de Perception (physique). Chaque niveau supplémentaire (+5 000¥) Permet de choisir un effet narratif additionnel (vision nocturne, vision thermographique, spectre auditif élargi, odorat canin, écholocation, etc.).
Poids plume	Atout 5	25 000¥	RR 2 Furtivité (discrétion physique).
Précision améliorée	Atout 3	10 000¥	Fait passer l'une des portées d'un type d'arme (à choisir) de "Désavantage" à "OK" ou de "-" à "Désavantage".
Réflexes accrus	Atout 3	15 000¥	+1 point d'Anarchy par scène d'action, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour.
Réflexes améliorés	Atout 6	30 000¥	+1 point d'Anarchy par scène d'action, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour. +1 action par narration.
Résistance à la douleur	Atout 7	35 000¥	+1 case de dommage grave.
Résistance mentale	Atout 2	5 000¥	+1 d'armure mentale.
Sens amélioré	Atout 1	5 000¥	Permet de choisir un effet narratif (vision nocturne, vision thermographique, spectre auditif élargi, odorat canin, écholocation, etc.).
Sens de l'orientation	Atout 5	10 000¥	RR 2 Survie (orientation)
Sens du combat	Atout 8	40 000¥	RR 1 Combat rapproché RR 1 Athlétisme (défense à distance)
Sens du danger	Atout 1	5 000¥	Permet de ressentir un danger imminent, sans test de Perception, mais sans détail.
Sens empathique	Atout 7	35 000¥	RR 3 Perception (sociale).
Sens magique	Atout 1	5 000¥	Le personnage devient capable de ressentir l'activité magique (focus, sorts actifs, barrières mana, formes astrales) autour de lui-même s'il n'est pas en perception astrale. Traitez ce pouvoir comme un sort de détection de la magie lancé avec Logique + Perception (astrale).
Soins empathiques	Atout 1	5 000¥	En échange d'un point d'Anarchy, le personnage peut transférer la blessure d'un personnage sur son propre moniteur d'état.

POUVOIR	TYPE	COUT	EFFETS
Substance	Atout 1	5 000¥	Permet au personnage de rester plusieurs jours sans boire ni manger sans subir de désavantage.
Vision véritable	Atout 1	5 000¥	Permet de dépenser un point d'Anarchy pour se défendre contre les illusions.
Voile	Atout 1	5 000¥	Impose un désavantage aux personnages qui tenteraient de lire son aura.
Voix de commandement	Atout 3	15 000¥	RR 1 Influence (intimidation).

MAGIE – MATERIEL MAGIQUE

MATERIEL DE MAGIE	TYPE	COUT	EFFETS
Fétiche	Équipement	2 500¥	Permet d'obtenir un avantage sur un test de magie en échange d'un point d'Anarchy.
Focus sorcier	Atout 5	27 500¥	RR 1 Sorcellerie
Focus de détection mineur	Atout 2	12 500¥	RR 1 Sorcellerie (sorts de détection)
Focus de manipulation	Atout 4	22 500¥	RR 2 Sorcellerie (sorts de manipulation)
Focus d'illusion majeur	Atout 6	32 500¥	RR 3 Sorcellerie (sorts d'illusion)
Focus de contresort	Atout 4	22 500¥	RR 2 Sorcellerie (contresort)
Focus de maintien	Atout 2	12 500¥	Permet de maintenir un sort supplémentaire sans désavantage ainsi qu'un sort supplémentaire avec désavantage.
Focus de conjuration	Atout 5	27 500¥	RR 1 Conjuración
Focus de l'air mineur	Atout 2	12 500¥	RR 1 Conjuración (esprits de l'air)
Focus des bêtes	Atout 4	22 500¥	RR 2 Conjuración (esprits des bêtes)
Focus du feu majeur	Atout 6	32 500¥	RR 3 Conjuración (esprits du feu)
Focus de bannissement	Atout 4	22 500¥	RR 2 Conjuración (bannissement)
Focus de contrôle	Atout 3	17 500¥	Permet de contrôler 2 esprits simultanément.
Focus d'arme (couteau)	Atout 1	7 500¥	Arme courte (VD For+1, OK/-/-). Peut être utilisées en projection astrale (VD Cha+1) et ignore l'immunité aux armes normales.
Focus d'arme (katana)	Atout 5	27 500¥	Arme longue (VD For+2, OK/-/-). Peut être utilisées en projection astrale (VD Cha+2) et ignore l'immunité aux armes normales. RR 2 Combat rapproché (lames).
Loge magique	Équipement	2 500¥	Permet d'obtenir un avantage sur un test de magie rituelle en échange d'un point d'Anarchy.
Tatouages focus	Atout +3	+15 000¥	Version implantée, sans coût en essence, d'un focus

RIGGERS - CCR

CCR	TYPE	COUT	EFFETS
Easy Motors DroneMaster	Atout 3	17 500¥	Permet de contrôler 3 drones en siège du capitaine
Horizon Overseer	Atout 5	27 500¥	Permet de contrôler 3 drones en siège du capitaine RR 1 Pilotage (un type de drone au choix)
Proteus Poseidon	Atout 7	37 500¥	Permet de contrôler 5 drones en siège du capitaine RR 1 Pilotage (un type de drone au choix)
Ares Red Dog Series	Atout 10	52 500¥	Permet de contrôler 5 drones en siège du capitaine RR 1 Pilotage

RIGGERS – MODIF. POUR VEHICULES

Note : le nombre de modifications que peut subir un véhicule est soumis à l'approbation du MJ. Un bon indicateur peut être : nombre de modifications max = indice de structure du véhicule. Comme toujours l'important est de resté cohérent avec les explications données : remplacer les pneus d'un véhicule est plutôt anodin, ajouter une tourelle nettement moins.

ACCESS. / MODIF.	TYPE	COUT	EFFETS
Fixe	Atout -1	-5 000¥	Drone immobile
Suppression des commandes manuelles	Atout -1	-5 000¥	Permet de remplacer les commandes de contrôle standard du véhicule (volant et pédales par exemple) par des contrôles à 100% sans fils. Ne marche évidemment pas pour des drones.
Aménagements	Atout +1	+5 000¥	Convertit une partie de l'habitacle ou du stockage du véhicule en espace habitable (coin cuisine, espace pour dormir, etc.). Le véhicule doit bien sûr être d'une taille suffisante.
Appareil volant	Atout +1	+5 000¥	Volant Vitesse x2 (1 si la vitesse était de 0)
Apparence réaliste	Atout +1	+5 000¥	Donne une apparence réaliste à un drone anthropomorphe, cela inclus de la peau et des cheveux synthétiques et parfois plus, dans le cas des poupées...
Ajout d'une tourelle	Atout +1	+5 000¥	Permet de convertir une monture d'arme en tourelle. Possibilité à la discrétion du MJ.
Autosofts additionnels Logique floue	Atout +1	+5 000¥	Améliore l'autopilote, amélioration max +6 ou jusqu'à un indice d'autopilote de 12.
Amphibie	Atout +1	+5 000¥	Rend le véhicule amphibie.
Autosoft de visée assistée Ares Lock & Engage	Atout +4	+20 000¥	Permet à l'autopilote ou au rigger en plongé de bénéficier d'une RR 2 Ingénierie (armes contrôlées à distance).
Ares Rigger's Cocoon	Atout +1	+5 000¥	Transforme la place du rigger en un caisson balistique rembourré lui offrant une protection supplémentaire. Armure +1
Ares Rigger's Guardian Angel	Atout +5	+30 000¥	Transforme la place du rigger en un caisson balistique rembourré lui offrant une protection supplémentaire. Armure +1 Biomoniteur. Injecte automatiquement un stimpatch en cas de blessure grave, et un trauma patch en cas de blessure incapacitante (coût des patchs déjà inclus).
Batterie de senseurs	Atout +1	+5 000¥	Permet à l'autopilote ou au rigger plongé dans le véhicule de bénéficier de la vision nocturne, thermographique et de l'écholocalisation.
Batterie de senseurs NTech	Atout +5	+25 000¥	Permet à l'autopilote ou au rigger plongé dans le véhicule de bénéficier de la vision nocturne, thermographique et de l'écholocalisation. RR 2 Perception (physique).

ACCESS. / MODIF.	TYPE	COUT	EFFETS
Bélier	Atout +2	+10 000¥	Permet d'utiliser le véhicule comme une arme. Nécessite un test opposé de Pilotage (type de véhicule). VD : Structure du véhicule + différence de vitesse entre les véhicules au moment de l'impact (les vitesses s'additionnent lors d'un face-à-face) +2 grâce au bélier. Le véhicule subit également des dommages d'une VD de Structure du véhicule (ou force s'il s'agit d'un personnage) + différence de vitesse entre les véhicules. Les succès nets obtenus lors de la manœuvre peuvent être utilisés soit pour augmenter la VD de l'attaque, soit pour réduire les VD subits.
Blindage réactif	Atout +1	+5 000¥	Augmente le blindage de 2 en échange d'un point d'Anarchy, inutile ensuite jusqu'à réparation.
Bras robotique	Atout +1	+5 000¥	Permet de manier des objets à distance, peut recevoir des équipements (ou armes) intégrés selon sa taille et la taille du drone.
Capacité VTOL	Atout +1	+5 000¥	Permet à un grand drone volant de pouvoir décoller et atterrir verticalement, sans, le drone a besoin de place. Les drones volants de taille moyenne et inférieure n'ont pas besoin de cette modification pour pouvoir atterrir ou décoller.
Compartiment caché	Atout +1	+5 000¥	Populaire auprès des contrebandiers, permet de cacher du matériel. La taille du compartiment dépend de la taille du véhicule et représente entre 10 et 20% de l'espace de stockage initial. Repérer le compartiment nécessite la réussite d'un test de Perception (physique) contre un seuil de 4. Certains senseurs permettent d'obtenir un avantage sur ce test.
Débridage de l'autopilote	Atout +3	+15 000¥	Permet à l'autopilote de prendre plus de risque qu'un risque faible.
Diffuseur de fumigène	Atout +1	+5 000¥	Permet de saturer une zone de fumée (thermique ou non) pouvant imposer un désavantage lié à la visibilité.
Drone supplémentaire identique	Atout +2	+10 000¥	Max 3 drones identiques acquis de cette façon.
ECM	Atout +1	+5 000¥	Le véhicule est équipé de contre-mesure électronique générant un brouillage sélectif affectant aussi bien les tentatives de piratage que de verrouillage par senseurs. Nécessite un test d'Ingénierie (guerre électronique) contre un seuil de 0 pour générer du Bruit (voir p.219 du livre de base). Les succès nets sont utilisés comme seuil pour contourner les effets du brouillage.
ECCM	Atout +1	+5 000¥	Le véhicule est équipé de contre contre-mesure électronique. Permet d'Obtenir un avantage aux tests visant à contourner un brouillage contre la dépense d'un point d'Anarchy.
EnviroSeal™	Atout +1	+5 000¥	Le système de survie EnviroSeal™ permet un filtrage de l'air diffusé dans l'habitacle pour maintenir un environnement totalement sain et, dans les cas extrêmes, de l'isolé de façon totalement étanche tout en maintenant une pression constante.
Falsification du transpondeur	Atout +1	+5 000¥	Permet au véhicule de switcher entre plusieurs identifiants de véhicule sur le réseau GrigGuide™ ou sur les écrans radars. Inclus une peinture / des matériaux intelligents permettant dans changer le numéro d'immatriculation du véhicule sur simple commande électrique.
Furtif	Atout +2	+10 000¥	Le véhicule est recouvert d'un matériau ou d'une peinture absorbante conçue pour réduire la signature visuelle, thermique et radar. RR 1 Furtivité (discrétion physique)
Gyrostabilisateurs Yamaha pour moto	Atout +1	+5 000¥	Permet à une moto de tenir debout même sans béquille et assure une compensation d'urgence en cas de chute. Permet d'Obtenir un avantage contre un point d'Anarchy lors de manœuvres pouvant provoquer une chute. Permet également de faire autre chose (tirer par exemple) sans désavantage lorsque l'autopilote se charge de la conduite.

ACCESS. / MODIF.	TYPE	COUT	EFFETS
Lanceur de herse	Atout +1	+5 000¥	Permet d'éjecter une herse. Il existe deux types de herses : • Les herses à clou, destinées à crever les pneus d'un poursuivant, imposant alors un désavantage aux tests de pilotage. • Les herses à impulsion, destinées à griller les composants internes du véhicule qui passe dessus. Celui-ci subit alors des dommages graves (léger s'il possède une protection électromagnétique).
Monture d'arme dissimulée	Atout +1	+5 000¥	Permet de camoufler une monture d'arme existante. Possibilité à la discrétion du MJ.
Monture d'arme gyrostabilisé	Atout +2	+10 000¥	Offre des conditions de tir optimal au servant en amortissant les soubresauts et en compensant les changements de direction. RR 1 Combat à distance (armes montées)
Monture d'arme supplémentaire	Atout +1	+5 000¥	Permet l'ajout d'une arme supplémentaire, limité par la taille du drone. Possibilité à la discrétion du MJ. Ne prend pas en compte le coût de l'arme.
Nitro-injection	Atout +1	+5 000¥	Permet de gagner +2 en vitesse pour une durée limitée en échange d'un point d'Anarchy.
Plaques additionnelles Renforts	Atout +1	+5 000¥	Améliore le blindage, amélioration max +Indice de Structure.
Pneus lisses et configuration course	Atout +1	+5 000¥	Permet d'Obtenir un avantage lors d'une course poursuite sur une route sèche et entretenue en échange d'un point d'Anarchy. Permet de récupérer un point d'Anarchy contre un désavantage aux tests de pilotage tant que le véhicule ne revient pas sur une route sèche.
Pneus et réglages tout-terrain	Atout +1	+5 000¥	Permet d'éviter un désavantage pour le pilotage en terrain accidenté.
Protection électromagnétique	Atout +1	+5 000¥	Blindage +1 pour résister aux dommages d'origine électromagnétique. Permet de réduire les dommages infligés par une herse à impulsion, les faisant passer de grave à léger.
Rack pour drone	Atout +1	+5 000¥	Permet le transport et le déploiement d'un drone. Pour pouvoir être embarquée, la structure du drone +4 ne doit pas dépasser la structure du véhicule porteur. Ainsi, une berline (struct 6) peut emporter jusqu'à un drone moyen (struct 2+4 =6), mais pas un grand drone (struct 4+4 =8). Peut remplacer une monture d'arme ou une place passager suivant la taille du drone et du véhicule sur lequel est monté le rack.
Remplacement du moteur Mélange riche / meilleure alimentation	Atout +1	+5 000¥	Améliore de la vitesse, amélioration max +3.
Side-car	Atout +1	+5 000¥	Ajoute un side-car à une moto. +1 Structure -1 Maniabilité Le side-car peut bénéficier d'une modification pour y ajouter une monture d'arme ou un rack pour drone.
Sièges éjectables	Atout +1	+ 5000¥	Le véhicule est équipé de sièges éjectables.
Spray à huile	Atout +1	+ 5000¥	Permet, en échange d'un point d'Anarchy, d'asperger la chaussée d'une couche d'huile et de poudre de téflon la rendant extrêmement glissante et imposant un désavantage aux poursuivants.
Suspensions intelligentes	Atout +1	+5 000¥	Améliore de la maniabilité, amélioration max +3.
Système d'évasion	Atout +2	+10 000¥	Permet à l'autopilote ou au rigger en plongé de bénéficier d'une RR 2 Pilotage (armes de véhicules).
Tuning	Atout +4	+20 000¥	Les modifications esthétiques du véhicule ne passent pas inaperçues. RR 1 Influence lorsque l'apparence du véhicule entre en jeu.
Vitres-écrans doubles	Atout +1	+5 000¥	Permet d'afficher une fausse image holo réaliste de l'intérieur (ou de l'extérieur) pouvant par exemple masquer un passager. Il faut prendre une action pour observer et réussir un test de Perception (physique) contre un seuil de 3 pour remarquer la supercherie – sans pour autant voir ce qui se trouve réellement derrière.
Vitres-écrans doubles améliorées	Atout +2	+10 000¥	Fonctionne comme les vitres-écrans doubles, mais avec un seuil de 4 pour ne pas se faire avoir.

RIGGERS - VEHICULES

DEUX ROUES	TYPE	COUT	EFFETS
Ares-Segway Terrier (Segway)	Équipement	2 500¥	Autopilote 6, Structure 2, Maniabilité 1, Vitesse 1, Blindage 0
Dodge Scoot (Scooter)	Équipement	2 500¥	Autopilote 6, Structure 3, Maniabilité 1, Vitesse 2, Blindage 0
Suzuki Mirage Yamaha Rapier Evo-Echo Motors Stiletto Aprilia RST (Moto de course)	Atout 1	5 000¥	Autopilote 6, Structure 4, Maniabilité 2, Vitesse 6, Blindage 0
Horizon-Doble Revolution (Moto de course monoroue)	Atout 2	10 000¥	Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 6, Blindage 0
Yamaha Kaburaya (Moto de course)	Atout 4	20 000¥	Autopilote 6, Structure 4, Maniabilité 2, Vitesse 8, Blindage 0 Gyrostabilisateur Yamaha
Yamaha Growler (Moto tout-terrain)	Atout 1	5 000¥	Autopilote 6, Structure 4, Maniabilité 3, Vitesse 5, Blindage 0
BMW Trollhammer Harley-Davidson Scorpion (Chopper)	Atout 1	5 000¥	Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 5, Blindage 0
Yamaha Nodachi (Chopper)	Atout 3	15 000¥	Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 6, Blindage 0 Gyrostabilisateur Yamaha
BMW Blitzen (Chopper)	Atout 4	20 000¥	Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 6, Blindage 2
Harley-Davidson Centaur (Moto de combat)	Atout 4	20 000¥	Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 5, Blindage 3

VOITURES	TYPE	COUT	EFFETS
Ferrari Diabolus Voiture de sport	Atout 1	5 000¥	Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 5, Blindage 0
Eurocar Westwind X80 (Voiture de sport)	Atout 2	10 000¥	Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 6, Blindage 0
Saab Dynamite 778TI (Voiture de sport)	Atout 3	15 000¥	Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 7, Blindage 0
Ford Americar Mercury Comet Honda Citizen (Berline)	Atout 1	5 000¥	Autopilote 6, Structure 6, Maniabilité 2, Vitesse 4, Blindage 0
Hyundai Shin-hyun Ford Dasher (Berline)	Atout 2	10 000¥	Autopilote 6, Structure 6, Maniabilité 2, Vitesse 5, Blindage 0
Chrysler-Nissan Patrol (Voiture de patrouille)	Atout 8	40 000¥	Autopilote 6, Structure 6, Maniabilité 2, Vitesse 5, Blindage 4 Rack pour drone Lanceur de herse
Ford Dasher Interceptor (Voiture de patrouille)	Atout 8	40 000¥	Autopilote 6, Structure 6, Maniabilité 2, Vitesse 6, Blindage 3 Rack pour drone Bélier
Tata Hotspur (Voiture de course tout-terrain)	Atout 5	25 000¥	Autopilote 6, Structure 7, Maniabilité 3, Vitesse 5, Blindage 0 Pneus et réglages tout-terrain.
Mitsubishi Nightsky (Limousine)	Atout 9	45 000¥	Autopilote 6, Structure 7, Maniabilité 2, Vitesse 4, Blindage 5 RR 1 Influence (en présence de la voiture)
Range Rover 2080 Toyota Gopher Ares Humvee (SUV / Pick-up)	Atout 1	5 000¥	Autopilote 6, Structure 7, Maniabilité 1, Vitesse 4, Blindage 0
Eurocar Northstar 2.0 (SUV)	Atout 2	10 000¥	Autopilote 6, Structure 7, Maniabilité 1, Vitesse 5, Blindage 0

VOITURES	TYPE	COUT	EFFETS
GMC-Bulldog Step-van Renault-Fiat Eurovan (Van)	Atout 1	5 000¥	Autopilote 6, Structure 8, Maniabilité 1, Vitesse 3, Blindage 0
Ford-Canada Bison III (Camping-car)	Atout 2	10 000¥	Autopilote 6, Structure 8, Maniabilité 1, Vitesse 3, Blindage 0 Aménagements
Ares Roadmaster (Fourgon blindé)	Atout 10	50 000¥	Autopilote 6, Structure 8, Maniabilité 1, Vitesse 3, Blindage 8 EnviroSeal™
Conestoga Vista (Bus)	Atout 1	5 000¥	Autopilote 6, Structure 10, Maniabilité 0, Vitesse 2, Blindage 0
Scania VM 42 (Semi-remorque)	Atout 2	10 000¥	Autopilote 6, Structure 10, Maniabilité 0, Vitesse 2, Blindage 0 Aménagements
Nordkapp Zugmaschine (Semi-remorque autonome)	Atout 3	15 000¥	Autopilote 6, Structure 12, Maniabilité 0, Vitesse 2, Blindage 0
SeaDoo Bolt (Jet-ski)	Atout 1	5 000¥	Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 5, Vitesse 2, Blindage 0
Bateau pneumatique semi-rigide	Atout 1	5 000¥	Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 4, Vitesse 3, Blindage 0
Artemis Industries Nightwing (Aile volante personnelle)	Atout 4	20 000¥	Autopilote 6, Structure 3, Maniabilité 7, Vitesse 4, Blindage 0 Volant RR 1 Furtivité (discrétion physique)

RIGGERS - DRONES

MICRODRONES	TYPE	COUT	EFFETS
Microdrone	Atout 1	5 000¥	Autopilote 6, Structure 0, Maniabilité 10, Vitesse 0, Blindage 0 Avantage en Furtivité (discrétion physique) Aucune monture d'arme
Shiawase Kanmushi (Microdrone - arthropode)	Atout 3	15 000¥	Autopilote 8, Structure 0, Maniabilité 10, Vitesse 0, Blindage 0 Avantage en Furtivité (discrétion physique) Aucune monture d'arme (non compris)
GMC Micromachine (Microdrone - jouet à roue)	Atout 2	10 000¥	Autopilote 6, Structure 0, Maniabilité 10, Vitesse 1, Blindage 0 Avantage en Furtivité (discrétion physique) Aucune monture d'arme (non compris)
Microdrone volant	Atout 2	10 000¥	Autopilote 6, Structure 0, Maniabilité 10, Vitesse 1, Blindage 0 Avantage en Furtivité (discrétion physique) Volant Aucune monture d'arme
MCT Gnat (Microdrone volant - insectoïde ailé)	Atout 4	20 000¥	Autopilote 6, Structure 0, Maniabilité 10, Vitesse 1, Blindage 0 Avantage en Furtivité (discrétion physique) Volant Aucune monture d'arme RR 1 Furtivité (discrétion physique)

MINIDRONES	TYPE	COUT	EFFETS
Minidrone	Atout 1	5 000¥	Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 10, Vitesse 1, Blindage 0 Monture d'arme pour pistolet petit calibre (non compris)
Minidrone volant	Atout 2	10 000¥	Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 10, Vitesse 2, Blindage 0 Volant Monture d'arme pour pistolet petit calibre (non compris)
Horizon Flying Eye (Minidrone volant - à rotors)	Atout 2	10 000¥	Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 10, Vitesse 2, Blindage 0 Volant Peut emporter une grenade de n'importe quel type, détruit le drone à l'activation (Coût de la grenade non inclus)
MCT Hornet (Minidrone - insectoïde ailé)	Atout 4	20 000¥	Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 10, Vitesse 2, Blindage 0 Volant Peut emporter une dose de toxine qu'il peut injecter au contact (Coût de la toxine non inclus) RR 1 Furtivité (discrétion physique)
Cyberspace Designs Dragonfly-Alpha (Minidrone - insectoïde ailé)	Atout 3	17 500¥	Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 10, Vitesse 2, Blindage 0 Volant Bélier (bec à monofilament) Pistolet lourd intégré (coût inclus)

PETITS DRONES	TYPE	COUT	EFFETS
Petit drone	Atout 1	5 000¥	Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 9, Vitesse 2, Blindage 0 Monture d'arme pour mitraillette ou plus petit (non compris)
Chrysler-Nissan Pursuit V (Petit drone - à roues)	Atout 4	20 000¥	Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 9, Vitesse 5, Blindage 0 Monture d'arme pour mitraillette ou plus petit (non compris)
Evo Proletarian III (Petit drone - à roue)	Atout 2	10 000¥	Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 9, Vitesse 2, Blindage 0 Bras robotique
Petit drone volant	Atout 2	10 000¥	Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 9, Vitesse 4, Blindage 0 Volant Monture d'arme pour mitraillette ou plus petit (non compris)

PETITS DRONES	TYPE	COUT	EFFETS
Cyberspace Design Halo (Petit drone volant – à rotors)	Atout 4	20 000¥	Drone caméra Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 9, Vitesse 4, Blindage 0 Volant Batterie de senseurs ECCM
Cyberspace Design Quadrotor (Petit drone volant – à rotors)	Atout 4	20 000¥	Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 9, Vitesse 4, Blindage 0 Volant Monture d’arme pour mitrailleuse (non compris) RR 1 Perception (physique)
Lockheed Optic-X2 (Petit drone volant - ailé)	Atout 6	30 000¥	Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 9, Vitesse 4, Blindage 0 Volant Monture d’arme pour mitrailleuse (non compris) RR 1 Furtivité (discrétion physique) RR 1 Perception (physique)

DRONES MOYENS	TYPE	COUT	EFFETS
Drone moyen	Atout 1	5 000¥	Autopilote 6, Structure 2, Maniabilité 7, Vitesse 3, Blindage 0 Fusil ou plus petit (non compris)
Ares-DocWagon First Responder (Drone moyen - chenillé)	Atout 8	40 000¥	Autopilote 10, Structure 2, Maniabilité 7, Vitesse 3, Blindage 2 Bras articulé Module Valkyrie (médiokit autonome)
GM-Nissan Doberman (Drone moyen - chenillé)	Atout 4	20 000¥	Autopilote 6, Structure 2, Maniabilité 7, Vitesse 3, Blindage 2 Monture d’arme sur tourelle pour fusil ou plus petit (non compris)
Système Sentry (Drone moyen - fixe)	Atout 2	10 000¥	Autopilote 8 Fixe Fusil ou plus petit (non compris)
Drone moyen volant	Atout 2	10 000¥	Autopilote 6, Structure 2, Maniabilité 7, Vitesse 6, Blindage 0 Volant Fusil ou plus petit (non compris)
Federated-Boeing Sky commander (Petit drone volant – à réaction)	Atout 10	50 000¥	Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 8, Vitesse 6, Blindage 0 Volant - ailes à géométrie variable Fragile, mais maniable : Structure -1, Maniabilité +1 ECM ECCM Furtif : RR 1 Furtivité (discrétion physique) Senseur NTech RR 1 Perception (physique) et vision nocturne, thermo et ultrason
MCT-Nissan Roto-drone (Drone moyen volant – à rotors)	Atout 5	25 000¥	Autopilote 6, Structure 2, Maniabilité 7, Vitesse 6, Blindage 2 Volant 2 montures d’arme pour fusil ou plus petit (non compris)

GRANDS DRONES	TYPE	COUT	EFFETS
Grand drone	Atout 1	5 000¥	Autopilote 6, Structure 4, Maniabilité 4, Vitesse 4, Blindage 0 Tout type d’arme (non compris)
Steel Lynx (Grand drone – à roues montées sur pattes)	Atout 7	35 000¥	Autopilote 6, Structure 4, Maniabilité 4, Vitesse 4, Blindage 4 Tourelle accueillant 2 montures d’armes (non compris)
Grand drone volant	Atout 2	10 000¥	Autopilote 6, Structure 4, Maniabilité 4, Vitesse 8, Blindage 0 Volant Tout type d’arme (non compris)
Hawker-Siddeley Thunderbolt (Grand drone volant – hélicoptère)	Atout 20	125 000¥	Autopilote 8, Structure 4, Maniabilité 4, Vitesse 8, Blindage 4 Volant ECCM ADAV Batterie de senseur NTech Tourelle avec mitrailleuse lourde (coût inclus) Quatre lance-roquettes (coût inclus)

GRANDS DRONES	TYPE	COUT	EFFETS
MCT Bust-a-move (Petit drone anthropomorphe)	Atout 1	5 000¥	Autopilote 6, Structure 2, Maniabilité 3, Vitesse 0, Blindage 0 Apparence anthropomorphe (taille ours en peluche) Bras articulés Peut tenir une arme courte, une grenade ou un pistolet petit calibre
Shiawase Bi-drone Butler MCT Sakura-doll (Drone anthropomorphe moyen)	Atout 2	10 000¥	Autopilote 6, Structure 3, Maniabilité 2, Vitesse 0, Blindage 0 Apparence humanoïde (taille humaine) Apparence réaliste Bras articulés Peut tenir tout type d'armes
Shiawase Bi-drone Man-at-arms (Drone anthropomorphe moyen)	Atout 3	15 000¥	Autopilote 6, Structure 3, Maniabilité 2, Vitesse 0, Blindage 2 Apparence humanoïde (taille humaine) Bras articulés Peut tenir tout type d'armes
Nissan Samurai (Drone anthropomorphe moyen)	Atout 8	45 000¥	Autopilote 8, Structure 4, Maniabilité 3, Vitesse 0, Blindage 2 Apparence humanoïde (taille humaine) Bras articulés Lames rétractables intégrées (coût inclus) Mitraillette intégrée (coût inclus) Peut tenir tout type d'armes
Nissan Oni (Grand drone anthropomorphe moyen)	Atout 8	45 000¥	Autopilote 8, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 0, Blindage 2 Apparence humanoïde (taille troll) Bras articulés Lames rétractables intégrées (coût inclus) Fusil intégré (coût inclus) Peut tenir tout type d'armes

* Un drone anthropomorphique possède un autopilote de 6, une vitesse de 0 et 5 points à répartir entre structure, maniabilité et blindage. Ces drones possèdent tous deux bras fonctionnels.