

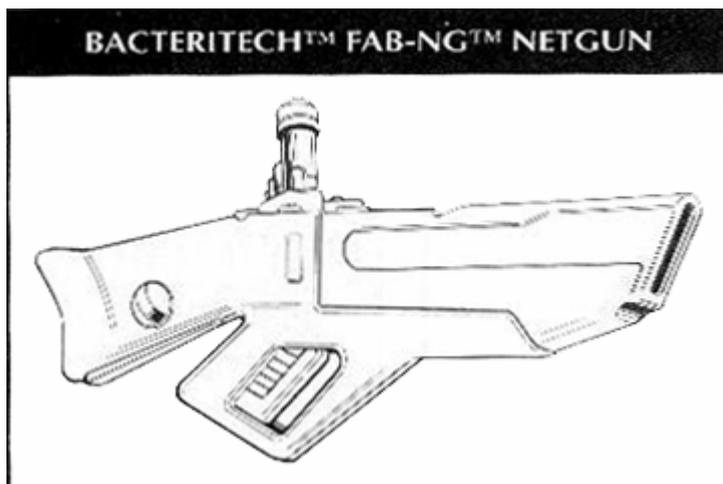
# BACTERITECH™ FAB-NG™ NETGUN

Traduction par Namergon

Cet article est tiré du supplément Deuxième Edition Corporate Security Handbook.

En conjonction avec Ares Arms, Bacteritech™ a modifié le fusil à filets de Williams Technologies pour lui permettre de capturer des cibles astrales. Le Bacteritech™ FAB-NG™ (FAB Net Gun) tire un filet constitué de tubes creux interconnectés de polymères remplis de FAB-2 (BAF, Souche 2 en français, voir p. 90, *M6M*). Le FAB-NG™ a un double mécanisme de tir. Presser la première détente prépare le filet en injectant de force le FAB-1 de sa cartouche de stockage dans le filet en position de tir ; presser la deuxième détente déclenche/déploie le filet. Une fois amorcé, un filet reste actif de six à huit heures. Chaque filet ne peut être utilisé qu'une fois.

Comme avec le fusil à filets de William Technologies, le FAB-NG™ est disponible en deux tailles, une pour des assaillants de taille humaine ou plus petit et une version plus grande pour de grands orks ou trolls. La plus grande version peut tirer les deux tailles de filets du FAB-NG™.



Type	Diss.	Capacité	Mode	Poids	Dispo.	Prix	Index de Rue
Standard	3	4(o)*	CC**	4,5	8/14 jours	1.500 ¥	4
Grand	2	4(o)*	CC**	5	8/14 jours	2.500 ¥	5
<b>Tirs de filets supplémentaires</b>							
Standard		7		0,5	8/14 jours	300 ¥	4
Grand		5		0,75	8/14 jours	500 ¥	5

\* Requiert une cartouche de réapprovisionnement qui coûte 1.000 ¥ pour 4 filets standard ou 1.500 ¥ pour 4 grands filets. Cette cartouche « nourrit » la BAF pendant deux semaines.

\*\* Tirer un filet prend une Action Simple. Amorcer un filet prend aussi une Action Simple, mais le temps d'amorçage est d'un Tour de Combat.

Le FAB-NG™ peut être monté sur un drone. Cette arme accepte tous les accessoires montés au-dessus ou dessous le canon, mais pas sur le canon.

## Effets

La BAF utilisée a un indice 4 (cf. p. 90, *M6M*). Le filet à BAF capture sa victime astrale, la retenant grâce à la nature duelle de la bactérie dans le filet et la plaquant au sol. La victime (de taille normale) doit faire un Test de Réaction Astrale contre un Seuil de Réussite 5 for un filet de taille standard et un Seuil de Réussite 8 pour un filet de grande taille. Si un filet de taille standard est utilisé contre une cible de grande taille, le Seuil de Réussite tombe à 3, tandis qu'un filet de grande taille imposera un Seuil de Réussite 5 contre une cible de grande taille.

Pour s'échapper, la victime doit obtenir plus du double de succès que l'attaquant a eu à son test d'attaque. Une fois capturée, la victime est immobilisée et incapable d'accomplir d'action. Si deux fois le nombre de succès de l'attaquant est plus que le nombre de dés que peut lancer la victime (Réaction Astrale plus tout dé de sa Réserve Astrale disponible), il est impossible de s'échapper. Dans tous les autres cas, la victime peut tenter de s'échapper du filet une fois par Tour de Combat, en appliquant un modificateur de -1 cumulatif à chaque Tour où elle reste captive.