



1 - ARMURE DE COMBAT

Gemme(s) installée(s) : 1 gemme rouge (vigueur), 1 gemme noire (agilité)

Arme de contact intégrée : Lames rétractables courtes (+ 3D de dégâts, + 1D pour toucher),
Lames rétractables longues (+ 5D de dégâts, -1D pour toucher)

Arme à rayon : Rayon de précision (6D de dégâts, + 1D au test en tir)

Résistance : 1D

Maniabilité : + 0D

Nombre d'emplacements : 6

Accessoires installés : Arme de contact intégrée (2), Servomoteurs (2), Palmes (1)



2 - ARMURE DE COMBAT

Gemme(s) installée(s) : 1 gemme bleue (perception), 1 gemme noire (agilité)

Arme de contact intégrée : Lames rétractables courtes (+ 3D de dégâts, + 1D pour toucher),
Lames rétractables longues (+ 5D de dégâts, -1D pour toucher)

Arme à rayon : Rayon de précision (6D de dégâts, + 1D au test en tir)

Résistance : 1D

Maniabilité : + 0D

Nombre d'emplacements : 6

Accessoires installés : Arme de contact intégrée (2), Servomoteurs (2), Vision nocturne (1)



3 - ARMURE DE COMBAT

Gemme(s) installée(s) : 1 gemme rouge (vigueur), 1 gemme bleue (perception)

Arme de contact intégrée : Lames rétractables courtes (+ 3D de dégâts, + 1D pour toucher)

Lames rétractables longues (+ 5D de dégâts, -1D pour toucher)

Arme à rayon : Rayon de précision (6D de dégâts, + 1D au test en tir), Rayon lourd (7D de dégâts)

Résistance : 1D

Maniabilité : - 1D

Nombre d'emplacements : 6

Accessoires installés : Arme de contact intégrée (2), Armes à rayon (2), Vision IR (1)



4 - ARMURE DE FURTIVITÉ

Gemme(s) installée(s) : 1 gemme jaune (coordination), 1 gemme noire (agilité)

Arme de contact intégrée : Lames rétractables courtes (+ 3D de dégâts, + 1D pour toucher)

Arme à rayon : Rayon de précision (6D de dégâts, + 1D au test en tir)

Résistance : 0D

Maniabilité : + 1D

Nombre d'emplacements : 6

Accessoires installés : Grappin (1), Parachute (1), Recycleur d'air (1), Queue préhensible (1) [+2D acrobaties / arme contondante 2D+1 dégâts, +1D pour toucher]



5 - ARMURE DE FURTIVITÉ

Gemme(s) installée(s) : 1 gemme violette (charisme), 1 gemme noire (agilité)

Arme de contact intégrée : Lames rétractables courtes (+ 3D de dégâts, + 1D pour toucher)

Arme à rayon : Rayon de précision (6D de dégâts, + 1D au test en tir)

Résistance : 1D

Maniabilité : + 1D

Nombre d'emplacements : 6

Accessoires installés : Blindage ultra-léger en écailles (2), Réserve d'oxygène 1h (1), Générateur d'onde de choc 7D (1)
[nécessite jet de Courage]



6 - ARMURE DE FURTIVITÉ

Gemme(s) installée(s) : 1 gemme jaune (coordination), 1 gemme noire (agilité)

Arme de contact intégrée : Lames rétractables courtes (+ 3D de dégâts, + 1D pour toucher)

Arme à rayon : Rayon de précision (6D de dégâts, + 1D au test en tir)

Résistance : 0D

Maniabilité : + 2D

Nombre d'emplacements : 6

Accessoires installés : Servomoteurs (2), Vision nocturne (1), Vérins kinopulseurs (1) [+1D en puissance]



7 - ARMURE DE SOUTIEN

Gemme(s) installée(s) : 1 gemme rouge (vigueur), 1 gemme jaune (coordination)

Arme de contact intégrée : Lames rétractables courtes (+ 3D de dégâts, + 1D pour toucher)

Arme à rayon : Rayon lourd (7D de dégâts)

Résistance : 2D

Maniabilité : -3D

Nombre d'emplacements : 6

Accessoires installés : Fumigène (1), Trousse à outils (1), Grappin (1), Protection thermique (1) [+1D Résistance feu/froid]



8 - ARMURE DE SOUTIEN

Gemme(s) installée(s) : 1 gemme rouge (vigueur), 1 gemme bleue (perception)

Arme de contact intégrée : Lames rétractables courtes (+ 3D de dégâts, + 1D pour toucher)

Arme à rayon : Rayon lourd (7D de dégâts)

Résistance : 3D

Maniabilité : -3D

Nombre d'emplacements : 6

Accessoires installés : Blindage ultra-léger en titane (2), Fumigène (1), Trousse de secours (1)



9 - ARMURE DE SOUTIEN

Gemme(s) installée(s) : 1 gemme rouge (vigueur), 1 gemme bleue (perception)

Arme de contact intégrée : Lames rétractables courtes (+ 3D de dégâts, + 1D pour toucher)

Arme à rayon : Rayon lourd (7D de dégâts)

Résistance : 3D

Maniabilité : -3D

Nombre d'emplacements : 6

Accessoires installés : Blindage ultra-léger en écailles (2), Etanche (1), Réserve d'oxygène (1)









