



ARMURE DE COMBAT

Gemmes installées : 1 gemme rouge (Vigueur) – 3 pulsations, 1 gemme noire (Agilité) – 3 pulsations

Arme de contact intégrée : Lame rétractable courte (+ 3D 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 : Armes de contact (2), Armes à distance (2), Servomoteurs (2)



ARMURE DE COMBAT

Gemmes installées : 1 gemme rouge (Vigueur) – 3 pulsations, 1 gemme noire (Agilité) – 3 pulsations

Arme de contact intégrée : Lame rétractable courte (+ 3D de dégâts, + 1D pour toucher)

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

Résistance : 1D

Maniabilité : + 0D

Nombre d'emplacements : 6

Accessoires installés : Armes de contact (2), Armes à distance (2), Servomoteurs (2)



ARMURE DE COMBAT

Gemmes installées : 1 gemme rouge (Vigueur) – 3 pulsations, 1 gemme noire (Agilité) – 3 pulsations

Arme de contact intégrée : Lame rétractable longue (+ 5D de dégâts, - 1D pour toucher)

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

Résistance : 1D

Maniabilité : + 0D

Nombre d'emplacements : 6

Accessoires installés : Armes de contact (2), Armes à distance (2), Servomoteurs (2)



ARMURE DE COMBAT

Gemmes installées : 1 gemme rouge (Vigueur) – 3 pulsations, 1 gemme noire (Agilité) – 3 pulsations

Arme de contact intégrée : Lame rétractable longue (+ 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 : Armes de contact (2), Armes à distance (2), Servomoteurs (2)



ARMURE DE FURTIVITE

Gemmes installées : 1 gemme jaune (Coordination) – 3 pulsations, 1 gemme noire (Agilité) – 3 pulsations

Arme de contact intégrée : Lame rétractable courte (+ 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 : Grappin (1), Servomoteurs (2), Vision nocturne (1)



ARMURE DE SOUTIEN

Gemmes installées : 1 gemme rouge (Vigueur) – 3 pulsations, 1 gemme bleue (Perception) – 3 pulsations

Arme de contact intégrée : Lame rétractable courte (+ 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 (2), Fumigène (1), Trousse de secours (1)



ARMURE DE FURTIVITE

Gemmes installées : 1 gemme jaune (Coordination) – 3 pulsations, 1 gemme noire (Agilité) – 3 pulsations

Arme de contact intégrée : Lame rétractable courte (+ 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 : Grappin (1), Servomoteurs (2), Vision nocturne (1)



ARMURE DE SOUTIEN

Gemmes installées : 1 gemme rouge (Vigueur) – 3 pulsations, 1 gemme bleue (Perception) – 3 pulsations

Arme de contact intégrée : Lame rétractable courte (+ 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 (2), Fumigène (1), Trousse de secours (1)