

5/ Equipement

5.1/ Attributs des armes

Availability: This lists where equipment can be found. These codes are general guidelines and local factors may affect an item's availability.

1 Readily available throughout the known galaxy.

2 Normally available only in large cities and space ports, or on the item's planet of origin.

3 Specialized item, normally only available on item's planet of origin.

4 Rare item, difficult to obtain anywhere.

F Fee or permit often required for purchase.

R Restricted item on most planets and normally may not be sold without a license.

X Illegal on most planets. Possession and use generally violates Imperial, New Republic or local laws except for specially authorized individuals. Penalties for use of such an item are often severe.

Aveuglement : En explosant, les grenades photoniques libèrent une lumière qui aveugle toute personne située à proximité, comparable à celle d'une étoile miniature, et suffisamment intense pour surcharger les systèmes rudimentaires de protection de la vue. Quiconque se trouvant dans un rayon de 15 mètres de son point d'impact doit réussir un test d'Endurance pour éviter d'être aveuglé pendant 1d5 rounds.

Les personnages aveugles ou aveuglés survivent avec bien plus de difficulté que les autres. Ils ratent automatiquement leurs tests de Capacité de Tir et tout autre test qui impliquerait la vision. Ils subissent également un malus de -30 aux tests de Capacité de Combat, d'Esquive et de parade. Enfin, forcés de progresser à tâtons, ils ne peuvent se déplacer qu'à la moitié de leur vitesse normale de déplacement dans un environnement qui ne leur est pas familier. S'ils tentent de se déplacer plus vite, ils doivent réussir un test d'Agilité Assez difficile (-10), ou tombent au sol à la fin de leur mouvement.

Champ Plasma : Les sabres laser sont constitués d'un champ de plasma confiné rendant hasardeuse toute action de corps à corps effectuée contre une arme dotée de cet attribut. Sur un jet de parade réussi (que le sabre pare ou soit paré) il y a 90% de chances que l'autre arme soit détruite. De plus un sabre laser peut infliger de terribles blessures. Déterminez les dégâts en lançant 2 des et en choisissant le meilleur résultat. Enfin un sabre laser peut découper la plupart des matériaux si on lui le laisse le temps (excepté un autre sabre laser, un bouclier énergétique et quelques rares matières exotiques).

Décharge : Les armes dotées de cet attribut infligent un puissant choc électrique susceptible d'assommer leur victime. Une fois les points d'Armure et le bonus d'Endurance déduits des dégâts infligés par ces armes, si la cible subit au moins 1 point de dégâts, elle doit effectuer un test d'Endurance avec un bonus de +10 par point d'Armure dont elle dispose sur la localisation touchée. En cas d'échec, la cible est assommée pendant un nombre de rounds égal à la moitié des dégâts subis.

Déchirante : Les armes dotées de cet attribut disposent généralement d'un mécanisme vibratoire qui arrache chair et os. On détermine les dégâts qu'elles infligent en effectuant deux jets de dés et en gardant le meilleur résultat.

Défensive : Les armes dotées de cet attribut sont conçues pour la parade et non pour l'attaque. Elles confèrent un bonus de +15 aux tests de parade, mais inflige un malus de -10 aux tests d'attaque.

Dispersion : Les armes dotées de cet attribut disposent de munitions qui s'éparpillent pour toucher davantage leur cible. En cas de tir effectué à bout portant, elles touchent une fois de plus par tranche de 2 degrés de réussite obtenus par le tireur (cf. Table 7-6 : coups multiples, page 190). En revanche, cet attribut rend les armes moins efficaces à portée supérieure. À portée longue ou extrême, les points d'Armure de leurs victimes sont doublés.

Encombrante : Les armes dotées de cet attribut, énormes et souvent très lourdes, sont trop peu maniables pour effectuer la moindre parade.

Équilibrée : Les armes dotées de cet attribut sont forgées de sorte que le poids de leur garde équilibre celui de la lame, ce qui facilite leur maniement. Elles confèrent un bonus de +10 aux tests de parade.

Fiable : Les armes dotées de cet attribut recourent à une technologie éprouvée qui leur fait rarement défaut. En cas d'enrayement, jetez 1d10 : le tir rate sa cible, mais l'arme ne s'enraye que si vous obtenez un 10.

Flexible : Les armes dotées de cet attribut sont composées d'une multitude de segments reliés entre eux, comme une chaîne ou la lanière d'un fouet. Lorsqu'on attaque, elles se plient au contact, ce qui interdit toute parade au défenseur.

Fumigène : Plutôt que d'infliger des dégâts, les armes dotées de cet attribut créent d'épais nuages de fumée servant d'abri. En cas de tir réussi, un écran de fumée de 3d10 mètres de diamètre se propage autour du point d'impact. Celui-ci dure pendant 2d10 rounds, voire moins en cas de mauvaises conditions climatiques.

Immobilisant : Les armes dotées de cet attribut ont pour but d'empêtrer l'ennemi. En cas d'attaque réussie, la cible doit réussir un test d'Agilité, faute de quoi elle est immobilisée. Au cours de son tour de jeu, une cible immobilisée ne peut rien tenter d'autre qu'essayer de se libérer, en arrachant ce qui l'entrave (test de Force) ou en se tortillant (test d'Agilité). Jusqu'à ce qu'elle se libère, la cible est considérée comme sans défense.

Imprécise : Les armes dotées de cet attribut ont été mal conçues ou fabriquées tant et si bien que, malgré tout le soin apporté à leur maniement, tout n'est qu'une question de chance. Viser avec ces armes ne confère aucun bonus.

Instable : Les armes dotées de cet attribut tirent des munitions volatiles aux effets imprévisibles. En cas de tir réussi, jetez 1d10 : sur un 1, la munition n'inflige que la moitié de ses dégâts ; entre 2 et 9, elle inflige des dégâts normaux ; sur un 10, elle inflige double dégâts.

Ions : Ce type d'armement à un effet dévastateur les systèmes électroniques et ignorent les boucliers énergétiques. Voir table 2.3 sur les dégâts des armes ions.

Lance-flammes : Les armes dotées de cet attribut crachent un cône de flammes. À la différence des autres armes, elles n'ont qu'une seule portée et projettent une mort ardente jusqu'à cette distance. L'utilisateur n'a pas besoin d'effectuer de test de Capacité de Tir pour toucher sa cible, il se contente de presser la détente. Quiconque se trouvant dans un cône de 30° partant du tireur et d'une longueur égale à la portée maximale de l'arme doit réussir un test d'Agilité pour éviter de subir les dégâts de l'arme. S'il échoue, il doit réussir un nouveau test d'Agilité pour ne pas prendre feu. Les abris ne protègent pas des attaques de ce type d'arme. Puisque ces armes ne nécessitent aucun test d'attaque, on considère qu'elles touchent systématiquement leurs cibles au corps, et qu'elles s'enrayent si leur porteur obtient un 9 sur son dé de dégâts (avant l'ajout des bonus).

Lourde : Ces armes nécessitent toujours les deux mains et, pour tirer sans malus, elles doivent être calées d'une façon ou d'une autre, généralement sur un bipied ou un trépied, mais ce peut être sur des sacs de sable ou un rebord de fenêtre (ou contre l'épaule du tireur dans le cas d'un lance-roquettes). Tirer à l'arme lourde sans l'avoir calée au préalable se traduit par un malus de -30 à l'attaque et bannit tout tir en mode semi-automatique ou automatique.

Mal Équilibrée : Les armes dotées de cet attribut, lourdes et difficiles à réarmer, ou trop petites, subissent un malus de -10 aux tests de parade.

Peu Fiable : Mal assemblées ou mal entretenues, les armes dotées de cet attribut ont des dysfonctionnements plus fréquents. Elles s'enrayent sur un résultat de 91-100 au test de Capacité de Tir, quel que soit le mode de tir utilisé (coup par coup, semi-automatique ou automatique).

Précise : Les armes dotées de cet attribut ont été conçues dans une optique de précision et répondent parfaitement entre des mains expertes. Elles confèrent un bonus de +10 en Capacité de Tir lorsque le tireur prend le temps de viser, ce bonus s'ajoutant à celui procuré par l'action de viser.

Primitive : Bien que toujours dangereuses, les armes dotées de cet attribut, sommaires et rudimentaires, sont peu efficaces contre les armures modernes. Tant et si bien qu'en cas d'attaque réussie, les points d'Armure de la cible sont doublés, sauf si l'armure est également primitive.

Recharge : À cause de leur fonctionnement ou de la nature volatile de leurs munitions, les armes dotées de cet attribut prennent plus de temps à recharger. Après avoir tiré, elles doivent passer le round suivant à accumuler de l'énergie. Elles ne permettent donc de tirer qu'un round sur deux.

Surchauffe : À cause de leur piètre conception ou de la nature instable de leurs munitions à haute température, les armes dotées de cet attribut ont tendance à surchauffer. Sur un résultat de 91–100 au test de Capacité de Tir, jetez 1d10 et reportez-vous à la Table 5–6 : surchauffe.

Stun : Certaines armes disposent d'un mode stun qui confère l'attribut Décharge, de plus l'attaque inflige un niveau de fatigue pour chaque tranche de 6 point de dégâts (déduction faite de l'armure et l'endurance) mais la cible ne subit que le ¼ des dégâts (arrondi à l'inférieur).

Toxique : Les armes dotées de cet attribut s'appuient sur une toxine ou un poison pour leurs dégâts. Lorsqu'elles infligent des dégâts une fois les points d'Armure et le bonus d'Endurance déduits, leurs cibles doivent réussir un test d'Endurance avec un malus de –5 pour chaque point de dégâts subi. En cas d'échec, elles subissent 1d10 points de dégâts d'impact supplémentaires, auxquels on ne soustrait ni le bonus d'Endurance, ni les points d'Armure.

Zone (x) : Les armes dotées de cet attribut provoquent une explosion en atteignant leur cible. Lorsqu'on résout leur tir, quiconque se trouvant dans leur zone d'effet (dont le rayon en mètres est indiqué entre parenthèses) est également affecté par le tir. On détermine la localisation et les dégâts séparément pour chacune des victimes.

5.1.2/ Armes à l'échelle personnage.

Table 5.1 : Armes de tirs archaïques.

	Groupe	Portée	Mode	Dégâts	P	Mu	Rch	Attributs	Prix	Dis
Arbalète*	Primitif	15m	C/-/-	1d10 P	0	1	2 AC	Primitive	25	2, F, R
Arbalète de poing	Primitif	5m	C/-/-	1d10 P	0	1	1 AC	Primitive	50	2, F, R
Arc*	Primitif	20m	C/-/-	1d10 P	0	1	½ AC	Primitive	20	2, F, R
Fronde*	Primitif	3m	C/-/-	1d10-2 I	0	1	½ AC	Primitive	10	1
Armes Modernes										
Automatique	Pistolet	15m	C/3/-	1d10+3 I	0	9	1 AC	Primitive	300	2, F, R, X
Pistolet-mitrailleur	Pistolet	10m	C/-/6	1d10+2 I	0	18	1 AC	Imprécise, Peu fiable, Primitive	350	2, F, R, X
Revolver	Pistolet	15m	C/-/-	1d10+4 I	1	5	2 AC	Primitive, Fiable	300	2, F, R, X
Armes Longues										
Carabine*	Fusil	80m	C/-/-	1d10+3 I	1	7	1 AC	Primitive, Fiable	600	2, F, R, X
Combat shotgun*	Fusil	10m	C/3/-	1d10+3 I	0	8	1 AC	Primitive, Dispersion	350	2, F, R, X
Shotgun*	Fusil	5m	C/-/-	1d10+3 I	0	2	2 AC	Primitive, Dispersion	250	2, F, R, X
Fusil d'assaut*	Fusil	50m	C/3/10	1d10+3 I	1	30	1 AC	Primitive	800	2, F, R, X
Fusil de précision*	Fusil	200m	C/-/-	1d10+4 I	2	6	1 AC	Primitive, Précise	900	2, F, R, X
Mousquet*	Fusil	25m	C/-/-	1d10+2 I	0	1	5 AC	Imprécise, Peu fiable, Primitive	100	2, F, R, X

Table 5.2 : Blasters.

	Groupe	Portée	Mode	Dégâts	P	Mu	Rch	Attributs	Prix	Dis
Hold-out Blaster	B. Leger	10m	C/-/-	1d10+3 E	1	6	1 AC	Fiable	450	2, X
Blaster pistol	B. Leger	20m	C/3/-	1d10+4 E	1	20	1 AC	Fiable, Stun	500	1, F, R, X
Heavy blaster pistol	B. Leger	15m	C/2/-	1d10+5 E	2	15	1 AC	Fiable, Stun	750	1, F, R, X
Ion pistol	B. Leger	15m	C/-/-	1d10+4 E	0	5	1 AC	Fiable, Ion	650	2, F, R
Blaster carabine*	B. Lourd	100m	C/2/-	1d10+5 E	2	10	1 AC	Fiable, Stun	1000	1, F, R, X
Blaster rifle*	B. Lourd	80m	C/3/-	1d10+6 E	2	25	1 AC	Fiable, Stun	1200	2, X
Sporting Blaster rifle*	B. Lourd	150m	C/-/-	1d10+5 E	2	20	1 AC	Fiable, Précise	900	1, F, R
Ion rifle	B. Lourd	100m	C/-/-	1d10+6 E	0	15	1 AC	Fiable, Ion	1000	2, F, R, X
Light repeating blaster*	Artillerie Blaster	80m	C/-/10	1d10+5 E	4	Var	2 AC	Fiable, Lourde	2000	2, X
Heavy repeating blaster*	Artillerie Blaster	100m	C/-/6	1d10+6 E	5	Var	3 AC	Fiable, Lourde	3500	2, X
E-Web*	Artillerie Blaster	120m	C/-/6	1d10+8 E	6	Var	3 AC	Fiable, Lourde	5000	2, X

Table 5.3 : Armes lourdes, de jets et exotiques

	Groupe	Portée	Mode	Dégâts	P	Mu	Rch	Attributs	Prix	Dis
Lance-missiles*	A. Lourde	100m	C/-/-	*	*	1	1 AC	*	1500	2, X
Antichar	-	-	-	2d10+6 X	6	-	-	-	500	2, X
Fragmentation	-	-	-	2d10 X	0	-	-	Zone (5)	350	1, R, X
Incendiaire	-	-	-	1d10+5 E	6	-	-	Zone (4)	600	2, R, X
Lance-grenades*	A. Lourde	80m	C/-/-	*	*	20	1 AC	*	1200	2, X
Antichar	Grenade	BFx3	-	2d10+4 X	5	-	-	-	300	2, X
Fragmentation	Grenade	BFx3	-	2d10 X	0	-	-	Zone (4)	200	1, R, X
Fumigène	Grenade	BFx3	-	-	0	-	-	Fumigène	100	1
Incendiaire	Grenade	BFx3	-	1d10+4 X	5	-	-	Zone (3)	350	2, R, X
Photonique	Grenade	BFx3	-	Aveuglement	-	-	-	Zone (5)	300	2, R
Détonateur thermal	Grenade	BFx3	-	4d10+4	6	-	-	Zone (10)	2000	3, X
Arme de lancer	Jet	3m	C/-/-	1d5 I	0	-	½ AC	Primitive	-	1
Bowcaster*	Exotique	60m	C/3/-	1d10+6 E	2	6	2 AC	Fiable	800	3, R
Pistolet à aiguilles	Exotique	20m	C/-/-	1d10 P	0	6	1 AC	Précise, Toxique	1500	3, X
Fusil à aiguilles*	Exotique	250m	C/-/-	1d10 P	0	6	1 AC	Précise, Toxique	2500	3, X
Lance-flammes*	Exotique	2m	C/-/-	1d10+4 E	3	3	2 AC	Lance-flammes	2000	2, X

Table 5.4 : Armes de corps à corps

	Groupe	Portée	Dégâts	P	Attributs	Prix	Dis
Arme à 2 mains*	Two-handed	-	2d10 P	2	Encombrante, Primitive	150	1, F
Arme improvisée	Basique	-	1d10-2 I	0	Mal équilibrée, Primitive	-	-
Bâton*	Two-handed	-	1d10 I	0	Équilibrée, Primitive	10	1
Bayonet	Basique	-	1d10 P	0	Mal équilibrée, Primitive	50	1
Bouclier	Basique	-	1d5 I	0	Défensive, Primitive	40	1
Corps à corps	Basique	-	1d5-1 I	0	Primitive	-	-
Couteau	Basique	3m	1d5 P	0	Mal équilibrée, Primitive	15	1
Épée	Basique	-	1d10 P	0	Équilibrée, Primitive	200	1, F
Fléau*	Two-handed	-	1d10+2 P	0	Flexible, Primitive	200	1, F
Hache	Basique	-	1d10+1 P	0	Mal équilibrée, Primitive	150	1, F
Lance*	Two-handed	10m	1d10 P	0	Primitive	100	1, F
Armes à énergie							
Vibroax*	Two-handed	-	1d10+4 P	4	Déchirante	1000	2, R
Vibroblade	Basique	-	1d10+2 P	3	Déchirante, Équilibrée	800	2, R
Vibrodagger	Basique	-	1d10 P	2	Déchirante, Mal équilibrée	600	2, F
Vibrobayonet	Basique	-	1d10 P	2	Déchirante, Mal équilibrée	800	2, F
Armes à énergie (suite)							
Electrofleau*	Two-handed	-	1d10+2 I	0	Décharge, Flexible	1200	3, F
Stunbaton	Basique	-	1d10 I	0	Décharge	900	2, F
Armes à énergie (suite)							
Force Pike*	Exotique	-	1d10+4 I/E	2	Stun	-	4, X
Sabre Laser*	Exotique	-	1d10+6 E	8	Équilibrée, Champ plasma	-	4, X
Sabre Laser, court	Exotique	-	1d10+4 E	6	Champ plasma	-	4, X

* L'emploi de ces armes nécessite les 2 mains.

5.1.2/ Armes à l'échelle des véhicules

Table 5.5 : Armes de véhicules

	Echelle	Groupe	Portée	SR	Mode	Dégâts	P	Attrib	Prix	Dis
Light laser canon	Speeder	Artillerie Blaster	120m	1	C/-/-	1d10+4 E	2	-	4000	1, F, R
Light blaster canon	Speeder	Artillerie Blaster	90m	1	C/-/-	1d10+6 E	4	-	6000	2, R, X
Light ion canon	Speeder	Artillerie Blaster	90m	1	C/-/-	1d10+4 E	2	Ion	5000	2, F, R
Armes à énergie (suite)										
Laser canon	Walker	Artillerie Blaster	200m	2	C/-/-	1d10+4 E	2	-	6000	1, F, R
Blaster canon	Walker	Artillerie Blaster	150m	1	C/-/-	1d10+6 E	4	-	8000	2, R, X
Ion canon	Walker	Artillerie Blaster	150m	1	C/-/-	1d10+4 E	2	Ion	7000	2, F, R
Armes à énergie (suite)										
Heavy laser canon	Starfighter	AV : Moyen	500m	5	C/-/-	1d10+4 E	2	-	8000	1, F, R
Heavy blaster canon	Starfighter	AV : Moyen	400m	4	C/-/-	1d10+6 E	4	-	10000	2, R, X
Heavy ion canon	Starfighter	AV : Moyen	400m	4	C/-/-	1d10+4 E	2	Ion	8000	2, F, R
Concussion missile	Starfighter	AV : Moyen	1km	10	C/-/-	2d10+6 X	6	Zone (10)	8000 1000	2, R, X
Proton torpedo	Capital	AV : Moyen	1km	10	C/-/-	2d10+6 X	1 0	Zone (20)	- 2000	2, X

Tractor beam	Capital	AV : Moyen	500m	5	C/-/-	-	-		8000	2, F, R
Turbolaser	Capital	AV : Lourde	1km	10	C/-/-	1d10+6 E	8	-	-	2, X
Heavy Turbolaser	Capital	AV : Lourde	800m	8	C/-/-	1d10+8 E	8	-	-	2, X
Artillerie Planétaire	Capital	AV : Lourde	1km	20	C/-/-	1d10+8 E	6	-	-	2, R, X
Twin	-	-	-	-	C/2/-ou	+2	+1	-	+50%	-
Triple	-	-	-	-	C/3/-ou	+3	+2	-	+100%	-
Quad	-	-	-	-	C/4/-ou	+4	+3	-	+100%	-

5.2/ Attributs des armures

Primitive : Ces armures ne sont pleinement efficaces que contre des armes dotées de l'attribut primitif. Contre toutes les autres, leurs points d'Armure sont divisés par 2 (arrondis au supérieur).

Spatial : Ces armures permettent à leur utilisateur d'évoluer dans l'espace pendant un certain temps(10/24h)

Table 5.7 : Armures

	P	S	Localisations couvertes	PA	Ag-	Poids	Prix	Dispo
Cuir, Peau, Maille	X		Corps et/ou bras et/ou jambes	1	-	2kg	10	2,-
Gilet pare balles	X		Corps	3	-	2kg	100	2,-
Imperméable blindé	X		Corps, bras, jambes	2	-	3kg	150	2,-
Casque kevlar	X		Tête	3	-	1kg	50	2,-
Armure de fibre			Torse	3	-	2kg	200	2,-
Jambières en fibre			Jambes	3	-	1kg	200	2,-
Brassards en fibre			Bras	3	-	1kg	200	2,-
Blast helmet			Tête	4	-	1kg	150	1,-
Blast vest			Torse	4	-	3kg	300	1,-
Blast suit			Corps, bras, jambes	3	-5	7kg	800	1,-
Flight suit		X	Toutes	2	-	5kg	900	1,-
Flight suit, armored		X	Toutes	3	-5	10kg	1200	2, F, R
Battle armor, light			Corps, bras, jambes	4	-5	12kg	2000	2, R, X
Battle armor, heavy			Corps, bras, jambes	5	-10	15kg	2500	3, R, X
Battle armor, helmet			Tête	4	-5	2kg	500	2, R, X
Stormtrooper armor			Toutes	6	-10	18kg	-	3, X
Stormcommando armor			Toutes	5	-5	10kg	-	4, X
Mandalorian armor			Toutes	6	-10	15kg	-	4, R, X
Spacesuit		X	Toutes	3	-15	60kg	1500	2, -
Armored spacesuit		X	Toutes	8	-20	120kg	-	4, R, X

5.3/ Qualité et modification des armes et armures.

Table 5.8 : Qualité des armes et armures

	Médiocre	Bonne qualité	Qualité exceptionnelle
Cout	x0.5	x3	x10
Dispo	-1	+1	+2
Armes de CC	-10 CC	+5 CC	+10 CC, +1 dégât
Armes de CT	Peu fiable	Fiable	Fiable, +1 dégât
Armures	-1 PA	+1 PA contre 1 ^{er} attaque du round	+1 PA, poids divisé par 2

5.4/ Modifications matériels.

Table 5.9 : Cout et disponibilité

	Cout	Dispo
Compacte	x2	3, -
Monomoléculaire	x2	3,-
Silencieux	250	3, X
Surchargeur	x2	2, R
Accessoire de visée	-	-
Lunette Mk I	250	1, F, R
Lunette Mk II	500	2, R
Visée laser	200	2, F, R
Visée électronique	400	3, R
Blindée	200	2
Interface d'arme	(Arme + armure) x3 ou x5	3, R, X
Revêtement gel	X2	2, F, R
Intégrale	X3	2, R
Communication	200	1
Senseurs I-V	Rang x 500	2, all
Vision	Nocturne : 500, Thermo : 1000, Antiflash : 400	2, F, R

5.4.1/ Modifications d'armes.

Compacte : Version réduite d'une arme de tir à 2 mains. Dégât -1, Portée et Munitions divisés par 2. Peut s'utiliser à une main avec -10 CT.

Lunette télescopique Mk I : Si le tireur consacre une AC à viser, la lunette lui permet d'ignorer les malus de portée longue.

Lunette télescopique Mk II : Si le tireur consacre une AC à viser, la lunette lui permet d'ignorer les malus de portée longue et extrême. Arme de tirs à 2 mains uniquement.

Monomoléculaire : Armes de corps à corps perd l'attribut primitif et +2 Pen.

Silencieux : Armes de tir primitives et à aiguilles uniquement. Malus de -20 supplémentaire au test de Vigilance et portée divisée par 2 pour entendre le tir d'une arme à silencieux.

Surchargeur : Améliore la puissance d'un blaster. +1 Dégât et Pénétration, Munitions divisées par 2. Perd l'attribut fiable ou stun.

Visée laser : +5 CT quand l'arme tire au coup par coup a portée courte et moyenne.

Visée électronique : +10 CT quand l'arme tire au coup par coup.

5.4.2/Modifications d'armures.

Blindée : Des fines plaques de plastacier ont été ajoutées aux endroits vitaux. PA +1 dans la localisation, Poids x2.

Interface d'arme : La pièce d'armure (souvent un bras) contient une arme et son mécanisme d'activation dont le poids et l'éventuel malus d'Ag dépendent du type.

Revêtement gel : Plusieurs couches de mousse compacte dissipent en partie les dégâts de type feu et explosif sur les localisations protégées. +2 PA contre ces types de dégâts.

Intégrale : Confère l'attribut spatial. Battle armor uniquement.

Communication : La pièce d'armure (souvent le casque) dispose d'une unité de communication. Voir équipement.

Senseurs I-IV : La pièce d'armure (souvent le casque) dispose d'une unité de détection dont le niveau technologique dépend du rang. +5 aux tests de Perception et/ou Vigilance par rang.

Vision : Le casque dispose d'une unité de vision nocturne et/ou thermographique et/ou antiflash.