



## Armures

Type	Mod.	Tête	Torse	Bras	Abdo.	Jambes	Notes
Casque spatial	+0	6	0	0	0	0	Autonomie 5h
Combinaison 1.1A	+0	0	0	0	0	0	Auto-nettoyante, protec. -40°C à +50°C
Combinaison 1.2B	+0	0	0	0	0	0	Protec. ± 60°C
Combinaison 1.3C	+0	0	0	0	0	0	Auto-nettoyante, protec. virus et ± 50°C
Combinaison lourde 1.5D	+0	0	10	6	10	6	Réservée Laborantins
Scaphandre d'exploration de milieux hostiles	+0	10	12	12	15	15	Réservé Explorateurs, autonomie 24h, mode auto, Ph +4, Gravité 0 +3, armes
Champ de brouillage portable	+0	Néant	Néant	Néant	Néant	Néant	Invisibilité
Champ d'énergie A	+0	15	15	15	15	15	Contre attaques perforantes
Champ d'énergie B	+0	15	15	15	15	15	Contre attaques énergétiques
Champ d'énergie C	+0	15	15	15	15	15	Contre explosions et ondes de chocs

## Armes à Distance Habilité + Armes légères (ou Armes lourdes) + 1d10

Type	Comp.	Pr.	Dégâts	Portée	Charg.	Opt.	Notes
Pistolet laser	Arme légère	+1	5 + 3d6	40m	Néant	cpc/a/mc	Ultra-kitch
Canon à plasma	Arme lourde	+1	20 + 4d10	60m	Néant	cpc/a/mc	

## Armes blanches Habilité + Armes blanches + 1d10

Type	Pr.	Dégâts	Notes
Lame énergétique	+0	Ph + 10 + 1d10	Arme du scaphandre
Griffes Tantax	+0	Ph + 5 + 1d10	Armes du Laborantin Utiliser la compétence Corps à corps

## Grenades Habilité + Lancer + 1d10

Type	Pr.	Dégâts	Portée	Notes
Grenade électromagnétique	+1	Spécial	Ph + 20m	Panne électrique, 5m de rayon
Grenade à phase	+1	Spécial	Ph + 15m	Paralysie durant 20 min, 5m de rayon
Grenade Wak	Spécial	20 + 2d20	100m	Cible programmable