

## Armures légères

Les armures légères sont les protections les couramment utilisées. L'armée et les diverses forces de sécurité s'en servent régulièrement.

### **Armure Caméléon**

Modèle : *Armure Caméléon de Czerka*

Type : *Armure d'éclaireur*

Echelle : *Personnage*

Prix : *5000 crédits*

Disponibilité : *X*

Protection : *+2 contre les dommages énergétiques et physiques*

Pénalité : */*

Équipement : *L'armure est recouverte d'une texture caméléonesque qui change de couleur et de texture selon l'environnement, ce qui confère un bonus de +2D en Discrétion. L'armure est conçue pour être combinée avec un multi-pack.*

Notes : *Une armure d'éclaireur coûteuse mais fort bien pensée.*

### **Armure de Commando de Choc**

Modèle : *Armure de Commando de Choc des Arsenaux Impériaux*

Type : *Armure d'éclaireur*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Indisponible à la vente (5 000 crédits)*

Disponibilité : *4, X*

Protection : *+1D contre les dommages énergétiques et physiques*

Pénalité : */*

Équipement : *Système de chauffage capable de protéger contre un froid arctique, bottes avec crampons (+1D en Escalade), amplificateur de vue (+1D en Recherche)*

Notes : *L'Armure de Commando des Glaces était seulement utilisée par les unités d'élite de l'Empire du même nom. Elle protège moins que l'armure classique des Soldats de Choc mais elle ne gêne pas son porteur.*

## **Armure de reconnaissance rebelle**

Modèle : *Armure ReCoPro de Taim & Bak*

Type : *Armure d'éclaireur*

Echelle : *Personnage*

Prix : *2000 crédits*

Disponibilité : *2, R*

Protection : *+2 contre les dommages énergétique et physique*

Pénalité : */*

Équipement : *L'armure possède un ceinturon multifonctions.*

Notes : *Une armure légère prévue pour les unités d'éclaireurs au même titre que l'armure d'éclaireur de choc.*

## **Armure de Scout**

Modèle : *Armure de Scout de Taim & Bak*

Type : *Armure d'éclaireur*

Echelle : *Personnage*

Prix : *2500 crédits*

Disponibilité : *2*

Protection : *+2 contre les dommages énergétique et physique*

Pénalité : */*

Équipement : *L'armure peut être étanche et autonome durant 6 heures. Un système de chauffage/refroidissement permet de faire face à quasiment tous types de climats.*

Notes : *Une armure appréciée par les Eclaireurs Indépendants qui sillonnent les zones reculées de la Galaxie.*

## **Armure d'Eclaireur de choc MK 1**

Modèle : *Armure EC MK1 (armure d'Eclaireur de choc)*

Type : *Armure militaire*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Indisponible à la vente (3000 crédits environs)*

Disponibilité : *3, X*

Protection : *+2 contre les dommages énergétiques et physiques.*

Pénalité : */*

Équipement : *Le casque abrite un communicateur que le porteur peut actionner avec sa langue. Dispositif de Visée et Détection à Fréquence Multiples (DVDFM) conférant un bonus de +2D en Perception dans des mauvaises conditions de visibilité, +2D aux compétences d'armes de tir quand la cible se déplace plus de 10 mètres par round. Combinaison thermorégulée (permet d'opérer sous des climats relativement chauds ou froids).*

Notes : *Il s'agit de l'armure utilisée par les unités d'éclaireurs de l'Empire comme les Scouts Motorisés.*

## **Casque protecteur et veste protectrice**

Modèle : *Armure Gardienne de Blas Tech*

Type : *Protection de combat*

Echelle : *Personnage*

Prix : *500 crédits*

Disponibilité : *1*

Protection : *+1 contre les dommages énergétiques, +1D contre les dommages physiques*

Pénalité : */*

Equipement : */*

Notes : *Une armure plus que légère utilisée par de nombreux mercenaires, y compris l'Alliance rebelle*

## **Combinaison d'Éclaireur**

Modèle : *Combinaison d'Éclaireur de Taim & Bak*

Type : *Vêtements camouflés*

Echelle : *Personnage*

Prix : *1500 crédits*

Disponibilité : *2*

Protection : *+1 contre les dommages énergétique et physique*

Pénalité : */*

Equipement : *Casque avec masque respirateur (6h d'autonomie) et macro jumelles fixées à la visière. La texture de la combinaison confère +1D en Discrétion dans les milieux naturels.*

*Cette armure est conçue pour être portée avec un ceinturon multifonctions et un multipack.*

Notes : *Cette armure est utilisée par les éclaireurs aux sein des corporations mais aussi pour les unités militaires. Elle était appréciée par les éclaireurs de l'Alliance Rebelle.*

## **Combinaison en laminanium**

Modèle : *Combinaison de protection*

Type : *Protection individuelle*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Indisponible à la vente (7500 crédits)*

Disponibilité : *4, X*

Protection : *+2D contre les dommages physique, +1D contre les dommages énergétique*

Pénalité : */*

Equipement : *Masque respiratoire (2h d'autonomie). La combinaison peut devenir étanche et reste autonome pendant 2 heures (il faut le masque sur le visage pour que la combinaison soit parfaitement efficace). Ceinturon à poches multiples avec un medpac, deux filtres de rechange pour le masque (deux fois 2h), deux tiges lumineuses et 50m de synthécorde.*

Notes : *Combinaison de protection venant tout droit des usines de Lando Calrissian. Elles sont fabriquées dans un nouveau matériaux, développé par les ingénieurs de Calrissian, le laminanium. Lando en a fait don aux Chevaliers Jedi pour lutter contre les Yuuzong Vong. Elles ne prennent pas plus de place qu'un vêtement classique.*

## Armures intermédiaires

Les armures intermédiaires sont souvent utilisées par les unités d'élite de l'armée, comme les Soldats de Choc, et par les chasseurs de primes.

### **Armure d'abordage**

Modèle : *Amure d'abordage de Wrokix Works'Deluxe*

Type : *Armure d'abordage*

Echelle : *Personnage*

Prix : *8 500 crédits*

Disponibilité : *3, X*

Protection : *+2D contre les dommages physiques et +1D contre les dommages énergétiques*

Pénalité : *-1D pour les actions où la mobilité est importante*

Équipement : *L'armure peut être autonome durant 5 heures.*

Notes : *Une armure utilisée par les unités d'assauts spatiaux mais aussi par de nombreux pirates.*

### **Armure de soldat clone Mk 1**

Modèle : *Armure Clone Troopers*

Type : *Armure militaire*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Indisponible à la vente (3000 crédits environs)*

Disponibilité : *3, X*

Protection : *+2D contre les dommages physiques, +1D contre les dommages énergétiques*

Pénalité : *-1D+1 pour les actions où la mobilité est importante*

Équipement : *Le casque abrite un communicateur que le porteur peut actionner avec sa langue. Combinaison thermorégulée (permet d'opérer sous des climats relativement chauds ou froids).*

Notes : *Cette armure date de l'Ancienne République. Elle fut créé pour équiper les soldats clones. Quelques années plus tard elle fut reprise et améliorée pour devenir la célèbre armure blanche de l'Empire.*

## **Armure de soldat de choc MK 1**

Modèle : *SC MK1 (armure des soldats de choc)*

Type : *Armure militaire*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Indisponible à la vente (3000 crédits environs)*

Disponibilité : *3, X*

Protection : *+2D contre les dommages physiques, +1D contre les dommages énergétiques*

Pénalité : *-1D pour les actions où la mobilité est importante*

Équipement : *Le casque abrite un communicateur que le porteur peut actionner avec sa langue. Dispositif de Visée et Détection à Fréquence Multiples (DVDFM) conférant un bonus de +2D en Perception dans des mauvaises conditions de visibilité, +2D aux compétences d'armes de tir quand la cible se déplace plus de 10 mètres par round. Combinaison thermorégulée (permet d'opérer sous des climats relativement chauds ou froids).*

Notes : *Il s'agit de l'armure de combat classique employée par l'Empire pour ses soldats de choc*

## **Armure Dragon Krayt**

Modèle : *Armure de classe Dragon Krayt de Taim & Bak*

Type : *Armure de combat*

Echelle : *Personnage*

Prix : *2000 crédits*

Disponibilité : *3, R*

Protection : *+2D contre les dommages physiques, +1D contre les dommages énergétiques*

Pénalité : *Aucune*

Équipement : *L'armure ne protège que le torse et la tête. Une visière macro jumelle peut être attachée au casque.*

Notes : *Une armure conçue, et utilisée, par les chasseurs de primes. Il arrive aussi parfois que des mercenaires s'équipent de cette armure.*

## **Armure Marine Mk2**

Modèle : *Armure Marine Mk2 de Taim & Bak*

Type : *Armure militaire*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Indisponible à la vente (3000 crédits)*

Disponibilité : *3, X*

Protection : *+2D contre les dommages physiques, +1D contre les dommages énergétiques*

Pénalité : *-1D pour les actions où la mobilité est importante*

Équipement : *Le casque abrite un communicateur ainsi qu'un masque respirateur, autonomie de six heures. Une ceinture multifonction est adaptable sur l'armure.*

Notes : *Cette armure équipe les troupes du Secteur Tapani. Elle équivaut à une armure de Soldat de Choc.*

## **Armure Protector**

Modèle : *Armure en laminanium de Tendra Calrissian Corporation*

Type : *Armure militaire*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Indisponible à la vente (10 000 crédits)*

Disponibilité : 4, X

Protection : *+3D contre les dommages physique, +2D contre les dommages énergétique*

Pénalité : /

Équipement : *La combinaison peut être autonome pendant deux heures. Le casque abrite un verrouilleur de cible qui donne un bonus de +1D aux compétences de tir si l'adversaire est immobile (si l'adversaire n'a pas effectué de déplacement ni d'esquive dans le round d'avant). L'armure intègre en plusieurs endroit l'équivalent d'un multipack complet.*

Notes : *Armure de combat développé par Lando grâce à son nouveau matériaux le laminanium.*

## **Armure Protector MkII**

Modèle : *Armure en laminanium MkII de Tendra Calrissian Corporation*

Type : *Armure militaire*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Indisponible à la vente (20 000 crédits)*

Disponibilité : 4, X

Protection : *+3D contre les dommages physique, +2D contre les dommages énergétique*

Pénalité : /

Équipement : *La combinaison peut être autonome pendant quatre heures. Le casque abrite un verrouilleur de cible qui donne un bonus de +1D aux compétences de tir si l'adversaire est immobile (si l'adversaire n'a pas effectué de déplacement ni d'esquive dans le round d'avant) ainsi qu'une multitude de capteurs sensoriels qui augmente la Perception de 1D. L'armure intègre en plusieurs endroit l'équivalent d'un multipack complet. Un propulseur dorsal peut être aussi fixé sans aucun problème.*

Notes : *La nouvelle version de l'armure de combat développé par Lando grâce à son nouveau matériaux le laminanium.*

## **Armure de soldat de choc MK 2**

Modèle : *SC MK2 (armure des soldats de choc version 2)*

Type : *Armure militaire*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Indisponible à la vente (3000 crédits environs)*

Disponibilité : 3, X

Protection : *+2D contre les dommages physiques, +1D contre les dommages énergétiques*

Pénalité : /

Équipement : *Le casque abrite un communicateur que le porteur peut actionner avec sa langue. Dispositif de Visée et Détection à Fréquence Multiples (DVDFM) conférant un bonus de +2D en Perception dans des mauvaises conditions de visibilité, +2D aux compétences d'armes de tir quand la cible se déplace plus de 10 mètres par round. Combinaison thermorégulée (permet d'opérer sous des climats relativement chauds ou froids).*

Notes : *Il s'agit de la nouvelle version de la classique armure des troupes de choc de l'Empire.*

## Armures lourdes

Les armures lourdes sont très rare et ne sont utilisées que par un nombre très restreint de personnes.

### **Armure d'assaut spatial**

Modèle : *Armure d'assaut spatial de Merr-Sonn*

Type : *Armure de combat spatial*

Echelle : *Personnage*

Prix : *10 000 crédits*

Disponibilité : *2, X*

Protection : *+2D contre les dommages énergétiques et +1D contre les dommages physiques*

Pénalité : *-1D pour les actions où la mobilité est importante (seulement en gravité)*

Equipement : *Propulseur dorsal (vitesse spatiale : 1, vitesse atmosphérique : 600km/h)*

Notes : *Cette armure est utilisée par les soldats spatiaux durant les abordages. Les pirates les plus riches essayent d'acheter ce genre d'armure.*

### **Armure de forage**

Modèle : *Armure PFP (Protection Forte Pression) de Merr-Sonn*

Type : *Armure de forage minier*

Echelle : *Personnage*

Prix : *10 000 crédits*

Disponibilité : *3, R*

Protection : *+3D contre les dommages physique et la chaleur, +1D contre les dommages énergétique*

Pénalité : *-2D pour les actions où la mobilité est importante*

Equipement : *Différents capteurs lisible sur la visière du casque : pression, radioactivité, température et autres informations du même genre. L'armure est hermétique et autonome pour une douzaine d'heures.*

Notes : *Cette armure a été conçue pour les forages en haute ou basse pression. Des pirates s'en servent même des fois comme protection au combat.*

## **Armure de Commando Spatial**

Modèle : *Armure Commando Spatial Gravité Zéro de Kuat Propulsion*

Type : *Armure de combat spatial*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Indisponible à la vente*

Disponibilité : *X*

Protection : *+4D contre les dommages physiques et +3D contre les dommages énergétiques*

Pénalité : *-1D pour les actions où ma mobilité est importante*

Équipement : *Batterie de 4 heures, oxygène pour 8 heures. Semelles magnétiques. Vitesse spatiale : 1, vitesse atmosphérique : 8.*

Armes :

*Lance-grenades*

*Arc de tir : avant*

*Compétence : Lance-projectiles*

*Portées spatiales : 0/1/2*

*Portées atmosphérique : 5-50/100/500m*

*Dommages : 5D/4D/3D/2D (paralysant ou classique)*

*Zone d'effet : 0-2/4/6/8*

*Munitions : 30 de chaque*

*Mini-torpilles à proton*

*Arc de tir : avant*

*Compétence : Lance-projectiles*

*Portées spatiales : 1/3/7*

*Portées atmosphérique : 25-100/300/700m*

*Dommages : 6D*

*Munitions : 6*

*Canon blaster*

*Arc de tir : avant*

*Compétence : Blaster*

*Portées atmosphérique : 10-50/100/150m*

*Dommages : 6D*

*Découper laser*

*Arc de tir : avant*

*Echelle : Chasseur stellaire*

*Compétence : Arme blanche (difficulté moyenne)*

*Dommages : 3D*

Note : *L'Armure de Commando Spatial était utilisée par les Soldats de Choc impériaux opérant dans l'espace. Une unité de soldats pouvait causer de gros dégâts sur un bâtiment de guerre.*



## **Armure Maraudeur**

Modèle : *Armure Maraudeur TS-43 d'Incom*

Type : *Armure de combat spatial*

Echelle : *Personnage*

Prix : *8000 crédits*

Disponibilité : *3, X*

Protection : *+3D contre les dommages physiques et +2D contre les dommages énergétiques*

Pénalité : *-1D+2 pour les actions où la mobilité est importante*

Équipement : *Propulseur dorsal (vitesse spatiale : 1, ne fonctionne pas en atmosphère). Deux heures d'énergie, 24 heures d'oxygène.*

Armes :

*Grappin avec disque à fusion*

*Arc de tir : bras gauche*

*Echelle : Personnage*

*Compétence : Lance-projectiles*

*Portées spatiales : 0/1/3*

*Portées atmosphérique : 3-30/100/300m*

*Dommages : Aucun*

*Découpeur laser*

*Arc de tir : bras droit*

*Echelle : Chasseur stellaire*

*Compétence : Armes blanche (difficulté moyenne)*

*Dommages : 4D*

*Blaster jumelés*

*Arc de tir : bras gauche et droit*

*Compétence : Blaster*

*Cadence : 2*

*Portées : 3-10/30/50*

*Dommages : 4D*

*Roquettes légères*

*Arc de tir : avant*

*Compétence : Lance-projectiles*

*Portées spatiales : 0/1/5*

*Portées atmosphérique : 3-50/100/500m*

*Dommages : 10D*

*Munitions : 2*

Note : *Cette armure fut commandée par la République quelques années après la campagne de l'Amiral Thrawn. Elle est en partie basée sur les plans de l'Armure de Commando Spatial de l'Empire.*

## **Armure Protector Requium**

Modèle : *Armure de combat en laminanium de Tendra Calrissian Corporation*

Type : *Armure de combat*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Indisponible à la vente (50 000 crédits)*

Disponibilité : *4, X*

Protection : *+4D contre les dommages physique, +3D contre les dommages énergétique*

Pénalité : *-1D pour les actions où la mobilité est importante*

Équipement : *La combinaison peut être autonome pendant quatre heures. Le casque abrite un verrouilleur de cible qui donne un bonus de +1D aux compétences de tir si l'adversaire est immobile (si l'adversaire n'a pas effectué de déplacement ni d'esquive dans le round d'avant) ainsi qu'une multitude de capteurs sensoriels qui augmente la Perception de 1D. L'armure intègre en plusieurs endroit l'équivalent d'un multipack complet. Un propulseur dorsal peut être aussi fixé sans aucun problème.*

Armes :

*Canon blaster léger*

*Arc de tir : avant*

*Echelle : Speeder*

*Servants : Pilote*

*Compétence : Blaster*

*Cadence : 2*

*Ordinateur de visée : 2D*

*Portées : 10-50/150/300 m*

*Dommages : 6D*

*Lance-grenades à concussion*

*Arc de tir : avant*

*Echelle : Personnage*

*Servants : Pilote*

*Compétence : Lance-projectiles*

*Ordinateur de visée : 1D*

*Portées : 10-50/100/200 m*

*Dommages : 5D/4D/3D/2D*

*Zone d'effet : 0-2/4/6/10 m*

Notes : *L'Armure Protector Requium est basée sur l'Armure Protector MkII. Il s'agit d'une véritable armure de combat avec des armes et un propulseur dorsal intégrés.*

## **Servo-armure Trinity**

Modèle : *Servo-armure Trinity de Czerka*

Type : *Armure de combat*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Indisponible à la vente*

Disponibilité : *4, X*

Protection : *+2D contre les dégâts énergétiques et physique*

Pénalité : *-1D pour les actions où la mobilité est importante*

Equipement : *L'armure est pourvue de servo-moteur qui augmentent la force de la personne. Le personnage gagne +1D à tous ses jets sous Vigueur et rajoute aussi +1D aux dommages au corps à corps.*

Notes : *Une armure aujourd'hui disparu mais qui était très efficace*

## **Champs protecteur**

Les champs protecteur sont rarement fabriqués et utilisés dans la Galaxie à cause leur coût élevé. Ils sont réservés à une élite financière comme les nobles du Secteur Tapani.

### **Champ protecteur**

Modèle : *Sauveur MK3 de Blas Tech*

Type : *Champ de force*

Echelle : *Personnage*

Prix : *10 000 crédits*

Disponibilité : *4, X*

Protection : *+1D contre les dommages énergétiques*

Pénalité : */*

Equipement : */*

Notes : *Les champs de force est une technologie fiable mais très chère. Le générateur est de la taille d'une boucle de ceinture. Sa pile lui permet d'arrêter sans problème une centaine de tirs, même si on recommande à l'utilisateur de le recharger régulièrement.*

### **Champ protecteur Echani**

Modèle : *Champ protecteur de fabrication Echani*

Type : *Champ de force*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Indisponible à la vente*

Disponibilité : *4, X*

Protection : *+3D contre les dommages énergétique, +1D contre les dommages physique*

Pénalité : */*

Autonomie : *30 minutes*

Notes : *Les Echanis avaient développés des champs protecteurs permettant de les protéger des tirs de leurs ennemis le temps d'arriver au corps à corps.*

## Armures archaïque

De nombreux mondes dans la Galaxie sont en retard technologique plus ou moins important. Leurs armures sont donc adaptées aux armes qu'ils emploient.

### **Armure de cuir**

Modèle : *armure de cuir*

Type : *armure archaïque*

Echelle : *Personnage*

Prix : *variable en fonction de la planète*

Disponibilité : *4, T*

Protection : *+2 contre les dommages physiques*

Pénalité : *Aucune*

Equipement : *Aucun*

Notes : *L'armure de cuir était souvent portée par les miliciens et les conscrits. On peut en trouver sur des planètes à fort retard technologique.*

### **Armure de plates**

Modèle : *armure de plates médiévale*

Type : *armure archaïque*

Echelle : *Personnage*

Prix : *variable en fonction de la planète*

Disponibilité : *4, T*

Protection : *+2D contre les dommages physiques*

Pénalité : *-1D pour les actions où la mobilité est importante*

Equipement : *Aucun*

Notes : *L'armure de plates des chevaliers. On peut en trouver sur des planètes à fort retard technologique.*

### **Cotte de mailles**

Modèle : *armure de mailles médiévale*

Type : *armure archaïque*

Echelle : *Personnage*

Prix : *variable en fonction de la planète*

Disponibilité : *4, T*

Protection : *+1D contre les dommages physiques*

Pénalité : *-2 pour les actions où la mobilité est importante*

Equipement : *Aucun*

Notes : *La cotte de mailles était une armure intermédiaire pour les soldats de carrière. On peut en trouver sur des planètes à fort retard technologique.*

## **Gilet pare-balles**

Modèle : *Gilet pare-balles*

Type : *Protection anti-balles*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Variable selon la planète*

Disponibilité : *4, T*

Protection : *+2D contre les dommages des armes à feu*

Pénalité : *-1D pour les actions où la mobilité est importante*

Equipement : */*

Notes : *Les gilets pare-balles protègent seulement le torse. On en trouve sur les mondes où les armes à feu sont encore très courantes.*

## **Veste pare-balles**

Modèle : *Veste pare-balles*

Type : *Protection anti-balles*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Variable selon la planète*

Disponibilité : *4, T*

Protection : *+1D contre les dommages des armes à feu*

Pénalité : *Aucune*

Equipement : */*

Notes : *Les vestes pare-balles protègent seulement le torse, c'est une protection plus légère que les gilets pare-balles. On en trouve sur les mondes où les armes à feu sont encore très courantes.*

## Armures anciennes

Les armures anciennes étaient des armures utilisées il y a des milliers d'années. Elles sont aujourd'hui plus souvent considérées comme des pièces de musée que comme équipement de combat.

### **Armure de plate Alderaaniene**

Modèle : *Armure de plate Alderaaniene*

Type : *Armure de combat ancienne*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Indisponible à la vente*

Disponibilité : *Introuvable*

Protection : *+1D+2 contre les dommages physiques et +2 contre les dommages énergétiques*

Pénalité : *Aucune*

Équipement : *Aucune*

Notes : *Les meilleurs artisans d'Alderaan fabriqués ces armures qui étaient traditionnellement offert aux Jedis. Les Armures étaient même imprégnées d'une certaine aura de Force lumineuse. Un Jedi la portant bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de Sens mais la difficulté pour le repérer dans la Force diminue d'un rang. Aujourd'hui il est très rare de trouver ces armures.*

### **Armure Mandalorienne Mk IV**

Modèle : *Armure Mandalorienne*

Type : *Armure de combat*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Indisponible à la vente*

Disponibilité : *X*

Protection : *+3D contre les dégâts physiques et +2D contre les dégâts énergétiques*

Pénalité : *-1D pour les actions où la mobilité est importante*

Équipement : *Masque respirateur intégré au casque (2h d'autonomie), ceinturon à poches multiples avec un medpac, deux filtres de rechange pour le masque (deux fois 2h), deux tiges lumineuses et 50m de synthécorde.*

Note : *L'armure type des guerriers Mandaloriens aujourd'hui disparue.*

## Vêtements

Les vêtements à travers la Galaxie existent sous un nombre incalculable de formes, couleurs et matières. Sans compter que chaque race et chaque planète développent sa propre mode !

### **Blouson en cuir de Bantha**

Modèle : *Blouson/Veste de cuir épais typique*

Type : *Blouson en cuir*

Echelle : *Personnage*

Prix : *60 crédits*

Disponibilité : *1*

Protection : *+1D contre les dommages contendants et +1 contre les dommages physiques et du feu*

Notes : *Un blouson type souvent porté par les membres de gangs de fonceurs.*

### **Combinaison anti-feu**

Modèle : *Combinaison Costume de Prométhée*

Type : *Combinaison anti-feu*

Disponibilité : *2*

Prix : *200 crédits*

Effet : *+3D en Vigueur contre les dommages du feu*

Note : *Cette tenue est souvent utilisée par les ingénieurs et les mineurs.*

### **Combinaison protectrice**

Modèle : *Gardien du désert*

Type : *Protection milieu aride*

Disponibilité : *2*

Prix : *400 crédits*

Effet : *+4D en Résistance contre la chaleur*

Note : *La combinaison de protection de milieu aride possède un système de refroidissement interne ainsi qu'un filtre qui récupère l'eau du corps.*

### **Combinaison thermique**

Modèle : *Gardien du froid*

Type : *Protection milieu arctique*

Disponibilité : *2*

Prix : *400 crédits*

Effet : *+4D en Résistance contre le froid*

Note : *La combinaison possède un chauffage interne qui permet de maintenir son occupant au chaud pendant plusieurs heures.*



## **Costume**

Modèle : *Costume*

Type : *Vêtement formel*

Disponibilité : *1*

Prix : *100 crédits minimum*

Effet : */*

Note : *Les costumes sont souvent portés par les hommes d'affaires. Leur conception et leur qualité peut facilement varier selon le prix.*

## **Habit de travail**

Modèle : *Habit de travail*

Type : *Vêtement utilitaire*

Disponibilité : *1*

Prix : *100 crédits*

Effet : */*

Note : *Les vêtements de travail sont souvent utilisés par les gens effectuant des tâches simples comme de la maintenance.*

## **Uniforme local**

Modèle : *Uniforme impérial*

Type : *Uniforme militaire*

Disponibilité : *2*

Prix : *150 crédits*

Effet : */*

Note : *Les uniformes sont utilisés dans toutes les armées et l'administration.*

## **Robe de bure de Jedi**

Modèle : *Robe de bure Jedi*

Type : *Vêtements*

Echelle : *Personnage*

Prix : *Indisponible à la vente*

Disponibilité : *4*

Protection : *+1 contre les dommages énergétiques et physique*

Notes : *La robe de bure traditionnelle des Jedis fait d'un tissu extrêmement résistant.*

## **Vêtement de camouflage**

Modèle : *Vêtement de camouflage*

Type : *Vêtement militaire*

Disponibilité : *1*

Prix : *150 crédits*

Effet : *+2D en Discrétion pour le type de terrain adéquate, -2D en Discrétion pour le type de terrain opposé*

Note : *Les vêtements de camouflage sont utilisés depuis très longtemps dans l'armée et par certains civils. Certains proposent de nombreuses poches ou d'autres choses du même genre.*

## **Vêtement de détente**

Modèle : *Vêtement de détente*

Type : *Habit de tout les jours*

Disponibilité : *1*

Prix : *75 crédits*

Effet : */*

Note : *Les vêtements de détente ont des formes très variés. Leur fabrication est assez simple et la matière peu onéreuse.*

## **Vêtements de luxe**

Modèle : *Vêtement de luxe*

Type : *Vêtement pour riche*

Disponibilité : *2*

Prix : *200 crédits minimum*

Effet : */*

Note : *Les vêtements de luxe sont réservés à une élite qui est capable de dépenser des centaines de crédits pour une robe. En général, leur conception est unique, ou peu courante, et leur matière est de très bonne qualité.*